

DEMONS ET MERVEILLES DE L'INTERNET¹.

Yann Leroux

Le 20^{ième} siècle nous a légué un réseau qui ne fait que s'étendre et se développer. Il croit en taille : le web compte plus de mille milliards de liens au dernier comptage par Google, la blogosphère compte 126 millions d'unités, et 90 milliards de milliards d'emails ont été échangés en 2009.

Ce développement a été extraordinaire par la vitesse avec laquelle il s'est produit. Le premier email a été envoyé en 1971 et le premier site web mis en place en 1991. Il est aussi extraordinaire par les changements qu'il a produit. Le réseau nous permet d'avoir facilement accès à des informations, des biens ou des services. Il nous aide à rencontrer d'autres personnes. Il modifie ce que nous avons l'habitude d'appeler « vie privée ». Il est un véritable catalyseur social.

Cette catalyse peut se faire dans des sens qui sont souhaités. L'internet est alors fêté pour ses applications sociales. Mais elle peut aussi se faire dans des sens beaucoup moins heureuses. L'internet est alors voué aux gémonies.

J'ai choisi de regrouper ces deux aspects sous le terme de « Démon et Merveilles de l'Internet »

Commençons par les démons.

**LES DEMONS : LA
CYBERADDICTION, LA
PEDOPHILIE, LE HARCELEMENT.**

Lorsque l'on parcourt en pensée les paysages numériques, trois démons viennent immédiatement à l'esprit. Ce sont la cyberaddiction, la pédophilie et le harcèlement en ligne.

La cyberaddiction

La cyberaddiction serait le fait de dépendre psychologiquement des matières numériques. Cette cyberaddiction pourrait concerner les jeux vidéo, mais aussi des usages de l'Internet tels que les bavardoirs, les forums, ou encore les réseaux sociaux. Elle serait responsable de décrochages scolaires, professionnels, ou même conjugaux.

¹ Intervention du 10 septembre 2010 faite à la médiathèque de Lormont.

Mais la cyberaddiction est-elle un démon si redoutable que cela ? La cyberaddiction est en fait un mirage, une invention, une plaisanterie. Elle est à la psychologie ce que le Monstre du Loch-Ness est à la zoologie. Elle a été inventé par un psychiatre américain, Yvan Goldberg, en 1995. C'était alors une bonne blague par laquelle Yvan Goldberg voulait marquer les limites du *Diagnostic Standard Manual*.²

La plaisanterie a été reprise par Kimberly Young la même année mais sur un mode autrement plus sérieux et alarmiste. L'Internet et les jeux vidéo étaient alors pointés du doigt comme cause d'une « nouvelle maladie ». Les jeux vidéo devenaient des objets dangereux à l'origine de décrochages scolaires, professionnels ou familiaux.

Des affaires dramatiques largement répercutées par les médias contribueront à créer et à alimenter des paniques morales autour des jeux vidéo et de l'Internet. Une panique morale est une réaction d'inquiétude disproportionnée face à certains groupes ou pratiques culturelles considérées comme déviantes. Les jeux vidéo prennent ici la suite des jeux de rôle ou de la bande-dessinée³ et « l'addiction aux jeux vidéo » devient une formule incantatoire et expiatoire qui explique des problématiques aussi

diverses que l'échec scolaire, la dépression ou les conflits conjugaux. Elle fonctionne comme une boîte noire qui réduit la complexité des conduites humaines en une formule simple.

Nous avons aujourd'hui une dizaine d'années de recul et une centaine d'études faites sur « l'addiction à l'Internet ou aux jeux vidéo ». Une métasynthèse publiée en 2009 donne une conclusion des plus sévères : définition inconsistante de la cyberaddiction, sérieux biais dans les méthodes de recrutement, erreurs des techniques d'analyses etc⁴.

Du point de vue scientifique, la question est donc close : il n'y a pas de cyberaddiction.

Ce qui est en jeu, ce n'est pas l'addiction à un objet, mais le type de relation qu'une personne noue avec cet objet. Un jeu vidéo ou l'Internet sont des objets hyper-complexes, et ils peuvent être utilisés à des fins très différentes. Ils peuvent être utilisés comme des caves ou comme des greniers⁵. Dans le premier cas, ce sont des remises psychiques dans lesquels sont enfermées des émotions ou des pensées conscientes et inconscientes. C'est le jeu pour ne pas penser. Dans le second cas,

² Goldberg, I. (sans date). Internet Addiction Disorder. Retrouvé Mars 27, 2010, de <http://web.urz.uni-heidelberg.de/Netzdienste/anleitung/wwwtips/8/addict.html>

³ Voir par exemple Wertham, F. (1954). Seduction of the Innocent. Amereon Ltd.

⁴ Sookeun Byun, Celestino Ruffini, Juline E. Mills, Alecia C. Douglas, Mamadou Niang, Svetlana Stepchenkova, Seul Ki Lee, Jihad Loutfi, Jung-Kook Lee, Mikhail Atallah, Marina Blanton. CyberPsychology & Behavior. April 2009, 12(2): 203-207. doi:10.1089/cpb.2008.0102.

⁵ Je dois la formule à Serge Tisseron. Voir Serge, T. (1999). Comment l'esprit vient aux objets. Editions Aubier Montaigne.

les jeux vidéo ou l'internet sont utilisés dans des espaces ou sont engrangés des émotions ou des pensées pour « plus tard ». Ils servent de sas, de zones de décontamination, pour des éléments psychiques qui ne peuvent pas être vécus et pensés dans l'immédiat parce qu'ils causeraient trop de souffrance.

Devant une personne dont le temps de jeu est excessif, il convient d'examiner la relation qu'il entretient avec le média et cette relation est toujours complexe puisqu'elle met en jeu à la fois les caractéristiques du média et les caractéristiques psychologiques de la personne. Lorsqu'il s'agit d'un mineur, la complexité augmente d'un gradient car il faut aussi prendre en compte les interactions parents-enfant c'est-à-dire les représentations qu'ont les parents sur leur enfant, sur leur enfant jouant au jeu vidéo, et les actions qui sont prises à son sujet dans la réalité.

La pédophilie.

Le second fléau de l'Internet est la pédophilie. Une récente émission de France Télévision, « Les infiltrés », a dépeint l'internet comme un nouveau terrain de chasse pour les pédophiles. Les lieux qu'affectionnent les enfants – les réseaux sociaux, les forums, les bavardoirs – seraient utilisés par des pédophiles qui y trouveraient des informations sur leurs futures victimes. Les pédophiles utiliseraient ces

informations pour trop tromper les enfants sur leurs véritables intentions, les appâter et finalement le violer.

Ce tableau ne correspond pas à l'expérience des professionnels de la petite enfance ni aux données des études récentes faites sur le sujet. L'étude la plus précise dont nous disposons sur le sujet a été faite par David Finkelhor à partir des plaintes pour violence sur mineurs⁶.

Cette étude dresse un portrait assez éloigné des idées que l'on peut se faire. D'abord, la question concerne très peu d'enfants. Ce sont les adolescents qui sont parmi les victimes les plus nombreuses. Ensuite, les crimes en question impliquent très peu de violence. La raison en est simple : les adolescents ont été séduits au cours de discussions en ligne qui ont pu durer des mois. Les adultes ont ainsi gagné peu à peu la confiance des adolescents en leur donnant des choses très simples : de temps, de l'attention, de l'écoute. L'adulte réussit ainsi à s'attacher profondément l'adolescent, à tel point que certains peuvent refuser de coopérer avec les forces de police.

L'étude de David Finkelhor met l'accent sur un point très important : le plus grand risque pour l'adolescent ne vient pas du fait d'avoir une présence en ligne, ni même d'échanger avec de

⁶ Wolak, J., Finkelhor, D., Mitchell, K., Ybarra, M. (2008). [Online "Predators" and their Victims: Myths, Realities and Implications for Prevention and Treatment.](#) *American Psychologist*, 63(2), 111-128 (CV163)

parfaits inconnus sur le réseau. Le plus grand risque pour les adolescents est de souhaiter trouver des informations sur la sexualité, et de ne pas pouvoir discuter avec les personnes de son entourage.

L'adolescence est précisément une période où la question de la sexualité émerge avec une force dont les adultes ne se souviennent pas toujours. Les transformations du corps, les désirs, l'orientation sexuelle, la possibilité nouvelle de pouvoir égaler ses propres parents par la force mais aussi en devenant soi-même parents, le tout baigné dans un océan d'hormones font de l'adolescence une période chaotique pleine de questions demandant- exigeant – de trouver des réponses.

Si des réponses ne sont pas données hors- ligne, alors l'adolescent les cherchera en ligne.

C'est à ce moment qu'il peut tenir des propos ou avoir des comportements qui peuvent attirer l'intérêt d'un pédophile.

La meilleure façon de protéger les enfants et les adolescents est d'avoir une vision précise des dangers auxquels ils peuvent être exposés et non de tenter de les protéger de dangers imaginaires.

C'est pourtant ce que nous faisons lorsque nous les prévenons du danger d'un pédophile se faisant passer pour un enfant. Dans la plupart des cas d'abus sexuel, l'adulte n'a pas masqué ses intentions sexuelles

C'est aussi ce que nous faisons en laissant de côté le fait que la grande majorité des abus pédophiles sont le fait d'un proche de l'enfant voire même d'un membre de sa famille.

C'est encore ce que nous faisons en laissant de côté que les enfants qui sont victimes des pédophiles sont le plus souvent des enfants qui sont esseulés ou qui vivent dans des familles pathologiques ou dysfonctionnelles. Les enfants trouvent alors (ou croient trouver) en ligne des espaces dans lesquels ils se pensent en sécurité. D'autres sont confrontés à des exigences éducatives ou scolaires bien trop grandes. Ce sont des enfants qui excellent à l'école mais qui ont l'impression de ne jamais satisfaire leurs parents. La course à l'excellence peut alors se payer de troubles psychopathologiques ou de conduites à risques... comme se confronter à la sexualité adulte. Dans les deux cas, ce sont des enfants qui ne trouvent pas auprès de leurs parents ou de leurs proches les espaces de discussion dont ils ont besoin pour grandir.

Le harcèlement en ligne.

L'Internet peut être utilisé comme une colle sociale mais il peut aussi servir de moyen pour « coller » à une personne dans le but de l'indisposer ou de lui nuire..

Le harcèlement n'est pas une chose nouvelle. Une histoire comme La guerre des boutons en donne quelques exemples, et peut être trouverez vous dans vos souvenirs des situations où un enfant a été harcelé par quelques autres. Mais l'Internet donne à ces querelles des reliefs nouveaux

D'abord, la colère d'un adolescent vis-à-vis d'un autre peut trouver une publicité qu'elle n'avait pas auparavant. Elle peut se répandre de proche en proche, d'amis en amis dans le groupe de connaissances. Elle progresse par des effets de contagion, et peut contaminer tous les membres d'un réseau social. De SMS en « notifications » sur Facebook, tout le groupe est alerté et se mobilise. Des enfants dans des classes différentes sont ainsi alertés du conflit et suivent sa progression. Des individus, des groupes ou des bandes poursuivent dans le cyberspace des conflits qui avaient commencé dans la cour de récréation, ou prolongent dans la cours de récréation une dispute qui avait démarré dans le cyberspace.

Par identification, les membres du groupe peuvent produire les même actes que l'agresseur : insultes, menaces, images choquantes sont alors adressées en masse à la victime dans des buts d'agression. Certains adolescents sont ainsi touchés par des campagnes haineuses qui peuvent être relayées par de parfaits inconnus.

La seconde nouveauté est que la protection peut être beaucoup plus difficile dans les mondes numériques. En effet, il est possible d'atteindre une personne sur son numéro de téléphone, son adresse email, son compte Facebook, sur son compte Messenger et sur tous les autres comptes sociaux que peuvent posséder la personne (Youtube, Deezer etc.).

Ensuite, le relatif anonymat de l'Internet conjugué à des effets de groupe ou de foule peuvent donner lieu à des phénomènes de harcèlement en ligne d'autant dommageables pour la victime qu'elle se vit comme vulnérable dans zones qu'elle vivait comme intimes.

Enfin, ce que Internet amène de nouveau, c'est que le harcèlement ne se fait plus derrière les classes ou en dehors de l'école. L'Internet rend visible le harcèlement d'une part parce que en ligne toutes les interactions laissent une trace, et d'autre part parce qu'ils se produisent dans un environnement qui est aussi fréquenté par les adultes.

Beaucoup d'adolescents ne perçoivent pas la gravité du harcèlement : ce ne sont que quelques messages envoyés, ou un commentaire désobligeant mis sur un blogue ou posté sur Facebook. L'anonymat relatif du réseau, l'absence de face-à-face, l'idée que ce qui s'y produit est « virtuel », l'impression de fluidité des échanges produisent une désinhibition

qui favorise ou accentue les mouvements agressifs.

Des trois démons numériques, le harcèlement est sans aucune doute le plus préoccupant. L'addiction aux jeux vidéo et à l'Internet n'a pas plus de consistance qu'une métaphore. Le temps excessif passé auprès des matières numériques est un signal de difficultés d'évolution ou psychopathologiques et c'est un signal précieux. La pédophilie est rare, et les enfants peuvent en être protégés s'ils ont dans leurs familles des espaces où l'on peut discuter ouvertement de sexualité

Si l'Internet connaît quelques Démons dans le sens où il peut faciliter ou révéler des conduites préoccupantes, pathologiques ou perverses il connaît aussi des Merveilles

LES MERVEILLES

Pour bien comprendre les « merveilles » des mondes numériques, il faut faire un détour par la manière dont nous pensons. Notre vie psychique est divisée entre un fonctionnement inconscient et un fonctionnement conscient. La vie inconsciente pousse vers la conscience car c'est là que les possibilités de satisfaction sont les plus grandes. Ce mouvement vers la conscience se fait au travers de quelques

transformations. La matière première psychique, multisensorielle, est petit à petit, morceau par morceau, bribe par bribe transformée en affects et pensées inconscientes, puis en mots adressés à soi-même puis en mots adressés à d'autres. Le processus de symbolisation est achevé lorsqu'il devient possible de partager une expérience sans s'effondrer, ni encombrer ou déborder l'autre. On passe ainsi du plus corporel au plus symbolique, de l'éprouvé à la mise en mots, de l'expérience personnelle à l'expérience partagée.

Cette symbolisation peut se faire grâce à des objets culturels comme les contes de fées. Les enfants y trouvent des images où appuyer leur croissance psychique. Ces images permettent de représenter en images et en mots des angoisses profondes. Elles représentent et symbolisent les situations œdipiennes des enfants.

On appelle « Œdipe » depuis Sigmund Freud l'ensemble des sentiments et des représentations conscientes et inconscientes que l'enfant nourrit vis-à-vis de ses parents. Ces sentiments et ces représentations plongent leurs racines dans le rapport privilégié du tout petit avec sa mère, dans les échanges réels qui ont eu lieu, mais aussi dans ce qui a pu être imaginé, rêvé ou idéalisé par la mère, l'enfant ou le père.

Les contes de fées traditionnels sont en fait des boîtes à outils dans lesquels les enfants et leurs parents peuvent puiser pour se représenter et traduire leur situation œdipienne. Une jeune fille maltraitée par sa marâtre trouve le bonheur, deux enfants perdus dans une forêt trouvent comme abris une maison qui se révèle être la demeure d'une terrible sorcière; trois petits cochons vont découvrir le vaste monde ... ces histoires lointaines nous sont pourtant proches car elles évoquent des désirs et des craintes intimes. Ces craintes et ces désirs sont celles du tout petit enfant face à ses parents, à sa fratrie et au monde qui l'entoure. Les contes de fées disent les peurs d'abandons, de maltraitance, les préférences réelles et imaginaires données aux uns, des angoisses d'être dévoré, exploité ou mis à mal. Elles disent aussi les désirs tendres et érotisés envers les parents.

Aujourd'hui, les contes de fées ne sont pas les seuls pourvoyeurs d'images. Le cinéma produit bon nombre de mythes modernes qui reprennent la trame des contes de fées : La saga de la Guerre des Etoiles ou Harry Potter sont des versions modernes des contes d'antan. « *Je sens un grand désordre dans la force* » est le point de départ de « Star Wars » mais c'est aussi celui de tous les contes de fées : l'ordre du monde est perturbé et un héros va devoir, au prix de quelques épreuves le rétablir en passant par une succession d'épreuves.

Les jeux vidéos jouent auprès des enfants la même fonction symbolisante. Il le font de plusieurs manières.

1) Ils le font parce qu'ils donnent, comme les contes de fées, des images sur lesquelles s'appuyer. Bon nombre de jeux sont des quêtes initiatiques au cours desquelles le héros traverse des épreuves dont la réussite est sanctionnée par des pouvoirs accrus. Ces personnages fournissent des appuis identificatoire à l'enfant qui peut s'imaginer comme venant à bout de difficultés extraordinaire ; elles donnent également des modèles de comportement : comment se conduit-on en homme ou en femme valeureux. Ensuite, les jeux vidéos sont riches en images de transformation, qu'il s'agisse de celles de bâtiments dans un jeu de stratégie ou de l'équipement d'un soldat dans un jeu de tir. Pour l'enfant, ces transformations anticipent les transformations corporelles et psychiques qu'il aura lui aussi à traverser pendant l'adolescence.

2) Les jeux vidéo aident à la symbolisation car ils mettent au contact de la complexité. On se plaint – et souvent avec raison – de l'indigence des scénarii des jeux vidéo. Mais leur complexité est ailleurs. Elle est dans la gestion fine et simultanée qu'il faut avoir de toute une série de facteurs. Cela est particulièrement évident dans les jeux de gestion car il faut s'occuper du développement parallèle de plusieurs unités.

3) Les jeux vidéos peuvent également être des aides à penser du fait de leur interactivité. Ils aident à construire des raisonnements en s'appuyant sur des procédures par essai-erreur et en pensant d'une façon globale, synthétique, intuitive. Ils permettent de découvrir et d'explorer un autre type de pensée que celui qui est jusqu'à présent soutenu par les apprentissages scolaires. Il est probable qu'ils deviennent de plus en plus utiles du fait du développement des matières numériques qui implique de gérer des multitudes d'informations, de données, de services, de personnes.

4) Enfin, mais peut être est-ce là leur fonction la plus importante, les jeux vidéo sont des aides à la symbolisation parce qu'ils sont des jeux. Ils permettent de se situer dans un registre de fonctionnement particulier dans lequel la question de la réalité ne se pose plus. Ce n'est pas que la réalité n'existe plus : jouer n'est pas délirer ou halluciner – c'est que la différence entre la réalité externe et la réalité interne est pour un temps suspendue.

Là, dans ce temps et dans cet espace particulier, des choses peuvent être expérimentées et vécues profondément sans risque pour soi ou pour l'autre. Il est possible de s'y montrer agressif voire cruel, mais il est également possible de prendre soin de quelqu'un d'autre de façon extrêmement dévouée. Par exemple, dans des jeux comme les Sims, il n'est pas rare de voir un enfant

abandonner un Sim dans une situation problématique (sans nourriture, entouré de dangers etc.). Cela ne signifie nullement que l'enfant est un sadique en puissance, mais tout simplement qu'il joue avec des représentations angoissantes qui sont communes à tous les être humains. Nous avons tous craints d'être abandonnés, de nous retrouver face à des parents affamant etc. Le jeu permet de rejouer ces angoisses et de s'en rendre maître. Il permet également d'explorer l'autre position en passant de la position passive (par exemple l'enfant abandonné) à la position active (l'enfant abandonnant ou le parent abandonnant).

CONCLUSION

Voilà donc nos Démons et nos Merveilles de l'Internet. L'Internet est plus qu'un média. C'est un environnement numérique qui est devenu pour beaucoup d'entre nous perversif. Les Démons et les Merveilles qu'on y trouve sont souvent ceux qu'on y apporte. L'Internet fonctionne alors comme un miroir. Il nous montre ce que nous pouvons faire de meilleur en terme de coopération et d'inventivité. Mais il nous montre aussi ce que nous pouvons faire de pire. Dans le cyberspace comme dans l'espace tangible, la première et plus importante cause de souffrance psychique est l'autre.

De la même façon que nous avons appris à vivre au voisinage des livres, nous devons apprendre à vivre au voisinage des matières numériques. Nous devons apprendre de nouvelles *littératies*.

Un dernier mot. Internet a été bâti sur un idéal de partage et de coopération. Le réseau tel que nous le connaissons ne ressemble en rien à ce qui avait été prévu au départ et il est probable qu'il se développe encore dans des directions surprenantes. Mais il a su préserver, jusqu'à présent, ces valeurs de partage, de coopération, de liberté. S'il y a vraiment une Merveille, elle est là : c'est la neutralité de l'Internet. C'est aussi la plus fragile. La détruire transformerait, assurément, le réseau en repaires de Démons.