

Des écrans et des hommes

Février 2020

La société actuelle est une société de l'image où l'informatique a pris une place considérable. Notre relation aux écrans a révolutionné notre quotidien et nos rapports sociaux de façon spectaculaire et en très peu de temps. Gain de temps pour les uns, source intarissable de renseignements pour d'autres, l'utilité de l'outil informatique n'est, certes, plus sujet à discussion, mais un sujet d'étude rafraîchissant.

L'univers cybernétique crée une sorte d'écran entre vie réelle et vie virtuelle. Et cet **écran séparateur**, comme le pare-excitation psychique, filtre un grand nombre d'éléments qui peuvent être source de gênes et de conflits dans la vie réelle. Un visage qui rougit ou des larmes qui coulent à cause d'une émotion forte ne se perçoivent pas derrière un écran. L'écran du téléphone, l'écran de la tablette, l'écran d'ordinateur ou l'écran de télévision, sont présents dans tous les espaces de vie créant des situations parfois cocasses (rassemblement de gamers qui joue en ligne au même endroit), parfois tragiques (au repas de famille durant lequel les membres ne s'adressent plus la parole).

Ainsi, l'écran, quel qu'il soit, est une sorte d'**écran social** qui à la fois sépare et protège. Il éloigne physiquement les gens les uns des autres tout en promettant de protéger l'individu du monde extérieur, un peu comme l'écran solaire protège des uv nocifs. Un écran entre soi et les autres donne donc l'impression d'être en sécurité tout en étant dans la vie, c'est-à-dire d'être à la fois contenu et acteur.

Image ou e-mage ?

L'image que l'on a d'une personne est basée essentiellement sur son physique et sur son comportement général au premier regard. C'est une première donnée sur l'individualité de quelqu'un qui, dans un second temps, sera réévaluée, ajustée en fonction du degré d'intimité entre les individus. L'image de soi et l'image que l'on se fait de l'autre passe par une quantité de **filtres sensoriels**, tels que l'odorat éveillé par un parfum, la vue attirée par les formes du corps, l'ouïe focalisé sur un son de voix... Désormais on peut rajouter les **filtres virtuels**, comme par exemple une façon d'écrire spécifique avec des abréviations ou alors des fautes d'orthographe, une typographie particulière associée par exemple à une couleur, un avatar, un pseudo significatif...



Illustration 1: Hilary Clinton en campagne, 25 septembre 2016

Il existe ainsi une nouvelle forme d'image, l'**e-mage**, avec le « e » de électronique. Il s'agit de cette image de soi que l'on propose dans les réseaux sociaux et plus largement dans l'univers cybernétique. C'est une *e-mage* libre de toute attache avec la réalité telle qu'on la conçoit. En effet, la réalité cybernétique n'est pas la même que la réalité de la rue. Les codes, les normes ne sont pas les mêmes. C'est un langage informatique spécifique qui diffère du langage "humain ordinaire" pourrait-on dire et à ce propos, les confusions de langues sont pleines de contre-sens : on en vient à distinguer une vie réelle (sous-entendu la vraie vie) et une vie virtuelle (sous-entendu la fausse vie).

Pourtant, les émotions, les rencontres, les expériences privées ou professionnelles via l'univers cybernétique sont tout à fait réelles. L'opposition réalité/virtualité n'a plus lieu d'être aujourd'hui, car

virtualité est devenue réalité. Il nous manque donc un mot, qu'il reste encore à trouver, pour définir la « vie-en-contact-direct ». Le mot le plus adapté pour l'instant est l'abréviation « irl » qui signifie « in real life ». La traduction anglaise porte sur la même confusion de langue entre vraie et fausse vie, mais l'abréviation, couramment utilisée par les internautes, correspond déjà à un concept plus vaste qui signifie « rapport humain en contact direct ». Cette opposition vraie vie et fausse vie, fait écho à une problématique narcissique bien particulière : le faux-self.

Le faux-self et l'hystérique 2.0

En effet, l'analogie avec la personnalité en faux-self est intéressante. Le moi authentique d'une personnalité en faux-self n'est pas en contact direct avec la réalité, c'est son faux-self qui fait le lien. Il est comme un masque plus ou moins permanent en fonction des personnalités. Tout ce qui provient du monde réel est donc atténué, diminué par ce masque de façon à protéger un moi fragile des tumultes de la vie. Mais cette protection va de pair avec un manque à vivre qui peut parfois être tout particulièrement handicapant, car les expériences vécues ne viennent pas nourrir le moi authentique, mais servent uniquement **le masque** dans l'instant présent d'une situation. Le masque est donc **un écran** entre le monde intérieur et le monde extérieur, un écran par l'intermédiaire duquel, le faux-self va interagir et tenter de vivre ou survivre selon les cas.

On peut comprendre qu'en ce sens la navigation sur le web est un outil à la fois avantageux et satisfaisant pour le faux-self. Il donne une *e-mage* de lui parfaite à tout point de vue. C'est un idéal du moi qui ici peut s'exprimer et le faux-self adaptera cette image en fonction de ses interactions avec les internautes. L'avantage des réseaux sociaux c'est que dès que **l'e-mage de soi s'effrite** ou dès qu'elle est attaquée, on peut changer de réseau, de pseudo, de connexion et recommencer avec d'autres internautes, ce qui est impossible au travail ou en famille. Et c'est bien là, la croyance profonde du faux-self, croire que cette image qu'il donne de lui même est infaillible et qu'elle est le reflet de l'intérieur. Comme "l'inter-naute", littéralement traduisible par « celui qui navigue à l'intérieur », le faux-self navigue à l'intérieur de son appareil psychique entre deux modes de fonctionnements, c'est-à-dire entre un self intérieur authentique, et un self public virtuel, mais également entre névrose et psychose, maintenant l'individu dans un état limite difficile à définir.

**L'opposition
réalité/virtualité n'a
plus lieu d'être
aujourd'hui, car
virtualité est devenue
réalité.**

De la même manière que le faux-self, on peut également faire le rapprochement avec la **névrose hystérique**¹ et le désir pathologique de correspondre aux attentes de l'autre. Toutefois l'étiologie des troubles ne prend pas racine aux mêmes sources. L'un est en rapport avec l'angoisse de mort et d'anéantissement, l'autre en rapport avec l'angoisse de castration.

Le faux-self se dit :

« Si je ne corresponds pas à ses attentes, je meurs ! »

L'hystérique se dit :

« Si par mon pouvoir de séduction j'attire l'autre, c'est la preuve que j'ai le phallus ! »

Tous deux s'exclament alors :

« Dis-moi qui veux-tu que je sois aujourd'hui ?! »

Et en effet, on peut très facilement échapper à la castration sur le web, tout en ayant le phallus à portée de clic. L'extase quoi !

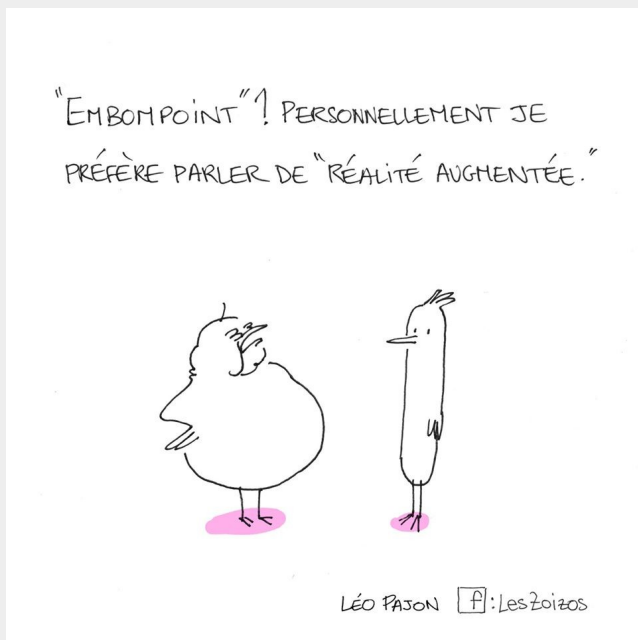
Une réalité négociable ?

Mais cette facilité à changer de « peau virtuelle » n'est pas uniquement attractive pour les faux-self ou les troubles hystériques, bien plus largement, elle attire les individus peu sûrs d'eux, venant chatouiller les problématiques narcissiques de tout bord. Le profit est donc colossal pour les développeurs web. Toujours en quête de popularité, ils proposent aujourd'hui des applications web en **réalité augmentée**. C'est le cas de l'application très utilisée et appréciée « Snapchat ». Cette application propose d'envoyer sous format sms instantané, des vidéos de quelques secondes en réalité augmentée. L'utilisateur peut faire usage de « filtres » (le terme « filtre » est déjà en lui



1 Sigmund Freud, *Psychose, névrose et perversion*, 1896-1924.

même très significatif) qui modifient subtilement les traits du visage. Certains filtres sont créés pour faire rire et détourner de façon humoristique les visages, mais de nombreux filtres permettent de corriger subtilement les défauts d'un visage boutoné ou ridé, ou encore de gommer les cernes, ou d'affiner les traits. On comprend mieux le succès de cette application ! Encore faut-il être en mesure de rester bien au clair avec soi-même et de ne pas confondre son *e-mage* via ce genre d'application déformante, avec l'image reflétée dans le miroir².



Dessin de Léo Pajon, facebook : LesZoizos

À l'extrême, certains individus, adolescents ou adultes, se coupent du monde "irl" et ne vivent plus que par l'intermédiaire de leurs écrans. On les appelle les « no-life », les « sans-vie » ou encore les « hikikomori »³. Ici, on peut pousser la comparaison en considérant l'univers cybernétique comme un « espace transitionnel » au sens winnicottien. L'internaute crée un espace qui lui permet de vivre une réalité en apparence plus maîtrisable et de conserver le contrôle. Si l'internaute désire une satisfaction immédiate (sous-entendu un objet d'amour partiel⁴), il peut le créer et le côtoyer par exemple dans un jeu vidéo en réalité augmentée⁵, par l'intermédiaire notamment de casque audio-vidéo avec capteurs sensoriels lui permettant de sentir des

Désormais, grâce à ces applications, la réalité est à négocier, du moins via l'univers cybernétique...

pressions sur le corps, allant parfois jusqu'à des échanges physiques entre joueurs (taper dans la main ou sur l'épaule, les dérives étant déjà reconnues avec des atouchements sexuels...). Il y a ici un passage à l'acte réel par l'intermédiaire du virtuel. Cette analyse soulève une problématique intéressante : **le caractère permanent de cet espace transitionnel, qui à l'origine est censé être un état temporaire.**

Il est intéressant également de souligner que les développeurs n'ont pas encore trouvé le moyen de satisfaire les besoins primaires d'un individu par l'intermédiaire des écrans... Ainsi, l'internaute évolue dans un univers transitionnel cybernétique qu'il estime sécurisé et sécurisant car il est chez lui, en huis-clos.

Cet univers fascine, il est le reflet de notre société ambivalente. D'un accès rapide à toutes les données (sous-entendu toutes les satisfactions), ce système cache également au plus profond de ses méandres (le "deep web", le web profond) la part obscure de l'humanité.

Ainsi, l'individu ayant une faible estime de lui-même, à l'opposé, l'individu pervers, peuvent s'y sentir en sécurité, l'écran étant un filtre qui, d'une part, limite le contact direct avec la réalité et d'autre part, donne l'impression d'un **contrôle total sur la réalité virtuelle** et de ce fait, donne l'illusion d'un contrôle sur la réalité tout court... Mais est-il nécessaire de préciser que la réalité, celle de la rue, n'est pas négociable ?

Le terme *e-mage* que je propose ici, souligne d'autant plus cette toute puissance, car comme le **mage**, l'internaute opère un contrôle presque magique sur son image, puis sur son avatar virtuel ou plus largement sur son identité virtuelle. Comme un héros de jeux vidéo, après le « game-over », on peut recommencer à l'infini. Une impression d'immortalité s'ajoute à la toute puissance, nous rapprochant ainsi dangereusement de la définition d'un dieu.

L'homo-machina et son rapport à l'e-mage

Les plus sensibles à cela semblent être nos **adolescents**. Leur souci de paraître et d'exister aux yeux du monde est extrêmement ambivalent. Ils ont bien conscience que leur expérience de vie est courte mais ils ont également l'impression d'avoir une bonne connaissance du monde. Ils tentent donc de trouver une consistance dans le paraître, et donnent à voir aux autres une image d'eux idéalisée. C'est ici un

2 [La dysmorphie snapchat : quand les patients veulent se faire opérer pour ressembler à leurs selfies retouchés](#), par Camille Gaubert, Sciences et avenir, le 28/10/2019
 3 [La vie en retrait des hikikomori](#), France 24, le 18/01/2020
 4 Mélanie Klein, [L'amour, la culpabilité et le besoin de réparation](#), 1937
 5 Par exemple [God of war](#), jeu vidéo interactif sur PS4

mécanisme bien naturel et sain. Chercher sa voie(x) et chercher sa place en se libérant du carcan familial passe bien par une mise au monde à la fois effrayante et excitante. On peut donc comprendre que le recours à l'espace cybernétique soit rassurant et massif. Toutefois, échanger et éprouver des émotions derrière un écran ce n'est pas exactement la même chose que d'échanger et d'éprouver des émotions sous le regard de l'autre. Et l'expérience acquise n'est donc pas de même nature non plus.

Ainsi les phases de séductions qui, il y a encore une vingtaine d'années, s'opéraient en chair et en os, sont désormais remplacées par des échanges via un écran et considérablement raccourcies. Une étape supplémentaire a donc vu le jour dans nos rencontres amoureuses. On se séduit via sms, on se rapproche via vidéo, on se familiarise avec l'autre par écrans interposés ce qui génèrent une montée de fantasmes et d'excitations qui sont mis à rude épreuve lors de la rencontre physique. Il est indispensable de faire le rapprochement entre **le fantasme et l'image ou l'e-mage**.

En effet, l'idée de l'observateur est d'entrer et d'évoluer dans l'image, de s'y perdre en contemplation⁶ comme par exemple un enfant face à des livres débordants de détails ou un amateur d'art devant une toile de maître. C'est aussi vrai pour l'*e-mage* virtuelle. Le fantasme d'y entrer, de l'investir et de la moduler à loisir et à l'infini est également présent. Une question se

pose alors : doit-on aujourd'hui réussir à la fois sa vie sexuelle virtuelle et sa vie sexuelle irl ?⁷ Dans tous les cas, **le compromis**, intervient très tard dans la relation, et les adolescents apprennent très tard, ou trop tard peut-être, que la relation intime, tout comme la vie à deux, nécessite une mise en retrait de l'égo. Un petit nombre d'entre eux n'apprennent jamais, préférant le fantasme au compromis et multipliant ainsi les rencontres virtuelles, ne cessant d'être déçus par la réalité de la rue. Ils grandissent ainsi, avec l'idée que la vie de couple n'est pas pour eux. L'écran ici devient opaque, tel un écran de fumée épaisse et devient un frein à l'existence et à l'épanouissement personnel. Souvenons-nous que les pulsions primaires non assouvies engendrent frustration et conflits psychiques et que c'est ainsi qu'apparaissent, petit à petit, les névroses.

Ainsi, si être et paraître se mêlent souvent dans un juste équilibre, il semblerait que parfois, ils se différencient au point que le paraître prenne le pas sur l'être. Lorsque l'image est plus importante que la vie elle-même, cela ne peut entraîner que dérives et manques à vivre. De même lorsque l'*e-mage* prend le pas sur la relation directe, cela ne peut entraîner que désillusions et souffrances. Cet espace transitionnel qu'est l'univers cybernétique est peut être devenu pour certain un passage obligatoire, mais il ne peut se soustraire à l'expérience réelle des êtres qui se rencontrent, qui croisent leurs regards sous le soleil ou sous le souffle du vent, ou qui échangent une poignée de mains moites ou chaudes ou froides... Il doit rester ce qu'il est à l'origine, c'est-à-dire un espace transitoire, un lieu de passage pour accéder à une autre dimension : la réalité tout court.

Les phases de séductions qui, il y a encore une vingtaine d'années, s'opéraient en chair et en os, sont désormais remplacées par des échanges via un écran et considérablement raccourcies.

par Adeline Sublet,
psychanalyste

ANGOISSE ALGORITHMIQUE



6 Serge Tisseron, Le bonheur dans l'image, chapitre 7 - Ordinateurs et jeux vidéo, 1996.

7 Céline Bais, psychiatre, Conférence sur les Nouvelles formes de violences sexuelle, le 17/11/2017, CRIAVS, Hôpital Lapeyronnie, Montpellier.