

Virtuellement vôtre : Vertiges et vertus d'Internet - 1/8

Les jeunes entretiennent un rapport ludique particulier à la fiction Internet. Qu'est-ce qui nous pousse de plus en plus à naviguer et nous agréer à des communautés virtuelles ?

ANTESCRIPTUM : L'avis est long et parfois complexe, mais j'espère qu'il ne sera pas sanctionné pour cette raison et qu'il vous donnera envie d'en découvrir plus sur le Virtuel.

L'explosion du marché des loisirs et des médias a entraîné de profondes transformations dans les modes d'accès aux connaissances et à l'imaginaire. Parmi les cultures populaires médiatiques ayant émergé au cours de la dernière décennie, en voie de démocratisation accélérée et donnant une place de choix à l'imaginaire, la première sur laquelle se porte mon intérêt est bien sûr Internet. Loin d'être un simple phénomène de mode, la révolution internet introduit une nouvelle dimension dans la perception et le développement de la Communication et de l'Information et sa pratique s'est érigée en véritable culture avec ses codes, ses modalités, ses engagements, ses réflexions et ses expressions et par-là même en phénomène social et culturel.

Devant la massification du statut de jeune - celle-ci tenant aussi bien à la massification scolaire qui entraîne une période de moratoire qu'à l'uniformisation culturelle, perçue par les adultes et renvoyée aux jeunes, des modes de vie caractéristiques de cette classe d'âge - on constate que les individus peinent à se construire une identité structurante au travers des institutions et qu'ils le font au travers d'autres sphères. Alors que des médias clivants comme la télévision, le cinéma, la littérature et certaines paralittératures, ont gommé les armes d'une lutte des âges et ont perdu globalement de leur pouvoir identitaire et contestataire pour des jeunes habitués à les côtoyer dans le cadre familial, il semble qu'Internet, avec toutes les activités créatrices autour de l'écriture, de la lecture ou de l'image qu'il suppose, introduit des processus actifs par lesquels les utilisateurs s'emparent des objets techniques et culturels nouveaux, les intègrent dans leur schème de comportements familiers et les relient à leur culture d'appartenance. Ancré dans le tissu social, cet outil considéré comme génial grâce à la mise en connexion du Monde entier (riche du moins) et à son interactivité, joue un rôle catalyseur dans la construction des réseaux sociaux comme dans la construction identitaire des jeunes et font ainsi l'objet d'appropriation progressive, active et inventive. Par des processus de socialisation prenant place entre pairs, la pratique d'internet donne naissance à des formes de construction identitaire qui contribuent à pallier ce manque et qu'il convient d'approfondir ici, dans la mesure où elles ont institué un nouveau jeu de différenciation et de recomposition des rapports culturels. Bien que nombre d'adultes et divers observateurs à commencer par les médias aient stigmatisé Internet à coup de caricatures en les accusant des effets les plus pernicious sur la jeunesse, les internautes qui ont été et sont toujours à un moindre degré objets d'attaques et de remises en question de la part des parents et de ceux qui restent encore hors de la sphère Internet, doivent gérer ces interpellations au quotidien. Dès lors, les mondes virtuels – au travers des sites personnels ou communautaires, des jeux de rôles ou jeux vidéos en ligne - où les internautes peuvent se projeter par les détours de la fiction et d'une certaine manière se réaliser, vont tendre à devenir des univers de justification dont les paramètres sont pensés (afin de paraître adultes notamment) et au sein desquels un regard critique sur la société et sur soi peut éventuellement émerger par analogies. Ainsi, la force agissante d'internet, confinant parfois à un certain fétichisme ou une dépendance rapide aux nouvelles technologies jugée inquiétante car elle couperait l'internaute du monde réel pour le reclure dans une bulle virtuelle, opère-t-elle par un ensemble d'éléments auxquels je m'intéresserai précisément ; à savoir le renforcement identitaire, l'élaboration d'un lien social évident, de sociabilités spécifiques et l'édification de fictions par des systèmes d'identités et d'écriture de soi et des projections de sensibilités. Le pouvoir de séduction de ce support repose sur le fait qu'il développe des dimensions de la personne qui sont refoulées dans la vie ordinaire et qu'ils sont le réceptacle et la traduction des impulsions, angoisses, préjugés et rêves des pratiquants.

Quels sont les éléments de plaisir que procure Internet ? Comment Internet s'intègre-t-il dans l'univers mental, réel et imaginaire des passionnés et en quoi constitue-t-il des supports contre-culturels ? Dans quelle mesure

Virtuellement vôtre : Vertiges et vertus d'Internet - 2/8

est-il un moyen d'affirmation et de réalisation personnelles débouchant aussi sur des formes de sociabilités ? De cette problématisation, découle donc un questionnement constitué en termes de construction identitaire, de stratégies, de prises de positions individuelles et de modes de socialisation souvent informels que la jeunesse (principal public) se donne à elle-même, puisque la rapide structuration du milieu des internautes le convertit en univers de référence et insiste sur le parallèle établi entre fiction et monde réel. De quelle manière les fictions créées sur Internet renforcent-elles le processus de construction d'identité sociale personnelle et collective par le biais des usages domestiques intensifs de certains médias ou supports comme Internet, symbole de la cyberculture ? Tel est l'axe de réflexion qui orientera mon essai autour de cette passion.

Compte tenu des dynamiques individuelles et des enjeux sociaux que constituent les loisirs virtuels et les mondes imaginaires associés, j'insisterai sur les processus d'appropriation et d'organisation des espaces de médiation, de projection, d'empathie, d'énonciation, de communication, de représentation et de réalisation de nouveaux rapports à soi et à l'autre que produit le « terrain » d'expérimentations multiples : Internet. Dans les années 60-70, le débat social et intellectuel dans les pays industrialisés tournait autour de l'idée de société de consommation même si la constatation de l'émergence et du développement du confort, des loisirs et du temps libre pour le plus grand nombre ne s'accompagnait guère d'interrogations sur ce qui allait occuper ce temps-là. Alors qu'on imaginait simplement des bulles utopiques et hédonistes comme les clubs de loisirs et de vacances, en 20 ans, la multiplication des loisirs et des médias qui signe une révolution aussi technologique que sociale et une mutation de l'information, nous a fait entrer dans une société de « communication » où les gens prennent de plus en plus de temps pour communiquer et s'informer. Complètement inconnu du grand public il y a 10 ans, encore très confidentiel il y a seulement 5 ans, le net et ses féaux sont devenus plus familiers au grand public que bien des pans de notre culture collective, plus ancienne et moins multimédiatisée. Ses avatars et ses aventures envahissent les champs les plus divers et au-delà des technologies et des révolutions, c'est la formidable capacité d'internet à fabriquer des mondes de substitution à nos échanges sociaux quotidiens qui suscite réflexions et interrogations de la part des chercheurs en sciences sociales. Mais qu'est-ce au juste qu'Internet - le I majuscule témoignant du statut quasi divin octroyé par les prescripteurs « légitimes » des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication ? Comment parler d'Internet aujourd'hui ? Voilà une vaste et ambitieuse question à laquelle il est difficile d'apporter ne serait-ce qu'une ébauche de définition puisque le net, notamment au travers de ses diverses terminologies chargées de sens et d'une furieuse polysémie, recouvre une grande variété de conceptions et de considérations selon les usages et les types de pratiquants. Comment dès lors affronter sans s'égarer un objet qui s'impose à tous les instants et tous les niveaux de la vie quotidienne ? Le but de mon écrit est de cerner au moins les contours d'un certain « objet Internet » autour de quelques pratiques que j'ai pu expérimenter durablement ou qui m'ont été rapportées dans la centaine de témoignages de gros pratiquants que j'ai recueillis jusqu'à présent.

Internet, « innombrable folie qui a autant de visages qu'il y a au monde des caractères, des ambitions, des nécessaires illusions ? Même dans ses extrémités, c'est la moins extrême des folies. Elle est au cœur de tout homme, le rapport imaginaire qu'il entretient avec soi. Folie paradoxale aussi folle que normale. Folie douce mais importante, légère mais créative, fuyante mais présente comme une nébuleuse pleine de petits points de lumière dans l'atmosphère de la post-modernité ». Internet est une présence-absence qui produit l'extension des organes du corps social. Un paysage qui crée un autre type de Nef que la "Nef des fous" du Moyen Âge, la Machine à communiquer, un autre type de passager, l'homme "prothèse" et un nouveau style de voyage : la navigation virtuelle. Une Nef électronique qui confectionne une effervescence télécommunicative. Emblématique de cette nouvelle société de communication, Internet qui n'est en lui-même qu'un outil technique recouvre essentiellement six fonctionnalités : la messagerie électronique (l'e-mail qui modernise les échanges d'informations et renforce la rapidité de transmission), le web avec les sites personnels, collectifs ou communautaires favorisant souvent dans un usage domestique l'expression de passions ou d'affinités, les

Virtuellement vôtre : Vertiges et vertus d'Internet - 3/8

chats rooms, groupes de discussion en temps réel, les forums ou newsgroups qui sont des groupes de discussion en temps différé souvent spécialisés dans des thèmes de tous ordres, les jeux de rôles et vidéos en ligne - à joueurs multiples -, les MUDS (multi users dungeons ou domains in full writing qui sont des jeux de rôle complètement écrits ; je vous renvoie à mon avis sur le sujet), les MMOS (jeux de rôle en images de synthèse) et les GMUKs (graphical multi-users Konversation).

La fascination et la référence permanente à Internet constituent une mutation radicale de nos modes de vie, une sorte de conjuration collective et de communion autour d'objets de désirs que je vais tenter d'explorer en m'intéressant surtout aux engagements écrits et créatifs ludiques des internautes, ce qui exclut donc de mes angles de recherche l'aspect technique et la recherche documentaire, pratique et d'informations dans un cadre plus « professionnel » par le biais du réseau. Outre le fait que le phénomène Internet soit à mes yeux sans nul doute l'événement technologique le plus captivant d'un point de vue sociologique et anthropologique, c'est l'usage éloquent des homepages, des fanfics (scénarii amateurs sur internet), des forums, des sites d'opinions, des newsgroups et des chats IRC, qui a pointé le web comme un objet de représentation, d'affirmation et de reconnaissance d'une passion pas toujours légitimée et donc comme le producteur d'une « cyberculture » et d'engagements « contre-culturels », presque underground.

La passion pour Internet, le « cyberspace » et la « cyberculture » qui poussent tant de jeunes à passer des dizaines d'heures par mois devant leur ordinateur à « surfer » sur la « Toile », à « chater » avec des inconnus ou des personnes souvent « virtuelles » ou à jouer ou s'affronter dans des mondes fantastiques en arborant des pseudonymes, questionne peut-être plus encore le rapport étroit et extrêmement complexe entre les représentations fictionnelles dans le cyberspace et la réalité de la vie des usagers, ainsi que les processus de construction identitaire et l'élaboration de liens sociaux plus ou moins forts. Je précise ici que la cible des jeunes m'intéressant est celle des gros pratiquants qui passent plus de 50 h par mois, voire des « otaku » – terme déjà révélé avec la mangamania -, ces extrémistes du réseau qui consacrent 300-400h aux loisirs virtuels - la moyenne officielle pour l'ensemble des Français étant de 4h30 - ! Ainsi, le plus intéressant est d'observer comment les gros internautes préfèrent fabriquer leur(s) univers et leur culture et incarnent par conséquent la position de « faiseurs de mondes » qui se projettent dans leurs propres scénarii, créent leurs personnages et s'imaginent leurs vies virtuelles.

Le manque de travaux de référence dans le domaine d'internet (hormis en Amérique du Nord) qui aurait permis d'élaborer au préalable ces hypothèses m'a obligée à m'écarter du modèle hypothético-déductif classique et rend sûrement ma démarche tâtonnante en dépit de 5 ans d'expérimentation du terrain et d'observation participante. En explorant le phénomène sous plusieurs angles, un peu à l'image du photographe qui se livre à une série de prises de vue, j'ai tenté de dresser une sorte de panorama le plus complet possible de l'imaginaire des internautes.

L'invasion de l'Internet dans la société et la forte adhésion de la base à ce nouvel espace sont essentiellement dues au fait qu'il représente, avant tout autre chose un espace ludique de transgression, comme le fut en son temps en France, le réseau télématique du Minitel. A y regarder de près, l'instrument Internet, tant au niveau des usages pratiques qu'à celui des représentations, s'avère être un paysage assez kaléidoscopique, si l'on répertorie déjà les seuls équipements et concepts techniques très variés que couvre le label « cyberculture » (jeux vidéos, Cdroms interactifs, logiciels, réseaux numériques, multimédia, jeux de rôles en 3D, réalité virtuelle, liens hypertextes, web, téléchargement et bien sûr connexion...). De même que le « cyberspace » ne se limite pas à la communication électronique en réseau, mais se déploie dans des pratiques, des images et des discours, la « cyberculture » est surtout une galaxie éclectique, tentaculaire, à entrées multiples, qui dépasse la maîtrise des outils et l'expertise technique secondaire pour devenir une référence « universelle » par les usages, la légitimité de certaines esthétiques et les croyances les plus diverses. Mouvante, sinueuse, la culture

Virtuellement vôtre : Vertiges et vertus d'Internet - 4/8

informatique est un objet difficilement isolable faisant coexister deux orientations a priori antinomiques : un imaginaire techno-scientifique inventif et diversifié et une fantasmagorie de type ésotérique, mystique, voire néo-primitiviste. Elle se construit par emprunts à des domaines variés et par réactualisation, et se diffuse à l'extérieur même des supports techniques et des imaginaires qui lui sont liés de la manière la plus essentielle.

Qu'est-ce qui séduit dans cette culture et comment s'y fondent et s'y retrouvent ses pratiquants ? Quels sont alors les usages, pratiques et représentations de la Toile ? Que font les gens sur le net et qu'en attendent-ils ? Que leur permet et apporte internet qu'ils ne trouvent pas forcément dans la vie réelle ? En quoi internet apparaît-il surtout comme outil d'interactions et que révèlent les contenus de ces interactions ? Existe-t-il des temporalités, des spatialités et des modes de langage spécifiques à internet ? Comment apparaissent les ambivalences à un niveau personnel et collectif, avec ces possibilités d'explorations de la réalité, d'attentes, de besoins, de dévoilements et de jeux sur l'illusion de la représentation d'autrui ? "L'homme est moins lui-même quand il est sincère, donnez-lui un masque et il dira la vérité", entend-t-on souvent. Qui est qui derrière ce masque virtuel du pseudonyme ? L'internaute échappe-t-il à l'individu qu'il donne à voir dans la "vraie vie", le prolonge-t-il différemment, de façon multiple ou ne fait-il qu'agir par effet de miroir ? Ce comportement comme internaute est-il véritablement une révélation de son "Moi" profond et de sa réelle personnalité ou une mystification, une fantasmagorie, un mode de réassurance ou de fuite ?

A ces interrogations, on devine déjà que les énonciations sur le web (écrites, visuelles) font l'objet de stratégies globales et d'appropriations locales par action tactique qui peuvent révéler tout le leurre de la communication immédiate se prêtant à l'illusion et aux malentendus. Elles sont aussi révélatrices des besoins et attentes des pratiquants intensifs qui en l'admettant ou non consacrent l'essentiel de leur temps libre (ou pas) à internet et acceptent des sacrifices d'ordres économiques, temporels et autour du lien social (mise "hors réseau", déconnexion de la réalité), car ce médium est intégré physiquement en tant que prolongement du corps et lien virtuel potentiel face à un éloignement physique parfois rassurant et symboliquement par les enjeux intimes et sociaux qu'il véhicule. Car au travers d'Internet se joue la création d'un monde neuf absolument différent de celui où nous habitons, marchons, travaillons et rêvons d'ordinaire. Un monde neuf où les netaddicts vont aller chercher de nouvelles manières d'être ensemble, de dire, de faire, de vivre. Un autre monde. L'univers monstrueusement complexe aux dimensions abyssales qu'ouvrent les sous-domaines impose de nouvelles manières de se confronter à l'autre, de le rejoindre et de le lier avec lui des interactions. Cet univers bis va créer (si ce n'est déjà fait) indiscutablement dans les toutes prochaines années de nouvelles manières d'appréhender notre propre identité et celles des interlocuteurs.

Et quelle vision l'illustre mieux peut-être que celle de Patrice Carré, chef du Département Information-Patrimoine-Histoire de France Télécom : Internet est « un lieu délocalisé, un lieu qui n'existe pas, un espace précis d'expérimentations, d'autonomie ; une liberté individuelle exacerbée ; une théâtralisation nouvelle des émotions » ? Ou encore celle de l'anthropologue David Le Breton : « [Il s'agit] d'un mode d'existence à part entière porteur de langages, de cultures, d'utopies et dédoublant la vie ordinaire ; d'une bulle d'isolation sensorielle ». Dans cette nécessité de se séparer de son corps, de se séparer des autres, d'éprouver une aérianité et un monde débarrassé des scories du quotidien par des univers virtuels et de créer des représentations par l'écriture ou des images, transparait l'idée de connexion, non pour se rapprocher du monde mais pour s'en retrancher et se rejoindre au sein de communautés réduites, fabriquées, construites, des agrégations de plaisir et de désir, des cercles « d'amis » sûrs ou de famille d'adoption, de semblables.

Parmi les imaginaires virtuels qui ressortent sur Internet et qui étaient déjà évidents pour la passion extrême des manga avec l'otakisme et l'infantilisme, il semble que l'un des fondamentaux soit l'imaginaire du « refuge ». On retrouve ici une tendance à l'isolisme dans lequel il s'agit moins de rester seul que de se murer dans un endroit isolé et à l'abri de la curiosité des tiers, pas forcément avec son seul ordinateur, mais avec d'autres comme soi, des pairs, des égaux, partageant les mêmes goûts, le même vocabulaire et les mêmes habitudes.

Virtuellement vôtre : Vertiges et vertus d'Internet - 5/8

Réseau technique devenu réseau social, Internet a « inventé » des pratiques, des dispositions, des manières d'être « ensemble » avec les autres usagers. Ainsi, le netaddict recompose-t-il dans la fiction sociale le simulacre de communauté, une ombre de système organisé et presque « constitutionnel » plein de semblants de vie et de semblants de liens, ce qui justifie une grande partie de mon intérêt pour les « communautariens » dans cette approche.

Producteur de sens et représentant des dispositifs à investir personnellement, le site d'opinions consumériste Ciao.fr offre un exemple passionnant d'implications. Il regroupe plusieurs milliers de membres dont la motivation, contre quelque argent (fonds de qualité, prime à la lecture) et récompense symbolique (pastille, hiérarchie par des points et des couleurs de pastille selon l'activité, statut de Ciao Star...), est de d'exprimer leur « avis » plus ou moins librement sur des produits de consommation courante (films, livres, alimentation, voyages...) ou sur des catégories plus personnelles ou libres, le « Ciao Café », afin d'être évalué par des notes et commenté par les membres de la dite communauté, riche d'une grande diversité. Interrogeant l'idée de Communauté, deux questions apparaissent comme une évidence par rapport à ce lieu. S'agit-il d'une véritable communauté, cimentée et organisée, capable de tisser des liens profonds et solides entre ses membres ou d'une société de circonstance, évanescence et furtive sans grande solidarité interne ? Y a-t-il des différences de comportements et d'engagements entre les (mêmes ou différents) membres sur un site commercial national voire international et sur une communauté « privée » ? Objet-frontière et espace transitionnel que l'on n'investit pas indéfiniment et que l'on choisit souvent en périodes personnelles difficiles, espace d'énonciation, de conquête et d'acculturation où l'on apprend à échanger et à s'intéresser à l'autre tout en nourrissant des ambitions nombrilistes ce qui ne s'accomplit pas sans contradictions ou heurts, Ciao ressemble à bien des égards à une espèce de grande scène de théâtre soumise aux variations et interprétations des autres par lesquels on peut exister. Chacun y écrit sa composition, y affiche ce qu'il est, ressent ou aimerait être, expérimente ses limites réelles ou fantasmées et des émotions fortes par les jeux de pouvoir, les conflits, rapports de haine-amour et les identités multiples (faux comptes, clans, comportements et valeurs variables...) et moyens de réalisation.

Alors que le tribalisme des internautes est réalisé par le goût et le rapport à la fiction, il éclaire plus encore la recherche de lien social par l'imaginaire et le double effet qu'a Internet à ce niveau-là. A l'effet de rupture, d'isolement se superpose un effet de création, de formation de cyber tribus qui tout en étant en apparence contradictoires sont en réalité parfaitement complémentaires puisque le relâchement ou la dissolution des liens sociaux traditionnels permettent précisément une recomposition du social, un tissage de la socialité sur les bases très sélectives d'appartenance identitaire et même sub-identitaire, prolongeant ainsi la tendance socioculturelle contemporaine qui a fait émerger des associations particulières. Des règles souvent non écrites, à décrypter, ignorées des profanes imposent un certain nombre d'usages et de contraintes. La présence et l'utilisation permanente des motifs fédérateurs que sont un langage sans aucun doute codé mais non privé - connu et reconnu par tous les membres réguliers du groupe - et des règles morales acceptées par les membres, laissent supposer que les endroits "publics" du Net sont formés selon les grands schémas des communautés humaines comme le village, la tribu, la cité. Et les différents fiefs explorés ne peuvent que le confirmer puisque se dessinent des hiérarchies, se créent et s'imposent des autorités et que tous les usagers et membres de ces communautés n'ont pas forcément le même statut ni la même autonomie. Il n'est pas question de réclusion anachorétique mais de produire avec sa tribu, des formes d'alliance, de lien, de regroupement, dans un espace qui lui sera isolé du reste du monde, en quelque sorte des « communautés émotionnelles » pour reprendre les termes de Weber avec une « socialité élective » pratiquant reliance et rejet, agrégation et désintégration, rassemblement et mise à l'écart, selon des affinités elles aussi électives et possédant leur code, leur vocabulaire et leurs habitudes. Le lingo ou compulingo, ce jargon propre à chaque groupe online est alors perçu en tant qu'élément de reconnaissance, d'affiliation et d'appartenance dans la mesure où un néophyte doit maîtriser les éléments usuels (sur Ciao : cionautes, ciaostars, pastilles, Bal, spyer, FDQ, team, Ciao Café...) pour comprendre le fonctionnement minimal du site qu'il rejoint. Espace de loisirs servant tant

Virtuellement vôtre : Vertiges et vertus d'Internet - 6/8

d'expression que de défouloir (antidémagogues, joueurs, vengeurs...), de fuite ou de pseudo "reconnaissance" plus ou moins sérieuse donnant l'impression de renforcer sa confiance en soi, Ciao offre un riche aperçu des activités et des sentiments développés dans cet espace transitionnel entre le réel et le tout virtuel.

Si le lien social a besoin du contact et de la matérialité de la rencontre, le lien symbolique suscité par les relations cybernétiques se contentera du « symbolon », ce bien ou ce lien abstrait, signe d'appartenance, presque fétiche, capable de réunir et de rassembler les membres qui ont en commun l'écho, les vestiges de ce bien. Sur certains forums ou sites réservés aux seuls abonnés, accessibles par mot de passe comme Ciao, on pénètre dans le sanctuaire seulement après franchissement des rituels arcaniques, commençant par l'apprentissage du vocabulaire et des terminologies propres à la communauté. Au-delà du sentiment d'appartenance, chacun possède ses règles, ses lois, sa doxa et ignore - méprise ? - celles du reste du monde connu. La communauté devient le groupe de privilégiés avec l'effet euphorisant, l'ivresse des « élus » que cela procure ; l'espace de ceux qui partagent la même foi ou la même folie, qui savent et qui sont là et il est alors bien difficile pour le néophyte de trouver ses repères sans se créer une identité admissible ou reconnue dans la tribu. Pour aller dans le sens de G.Durand, les internautes communautariens constituent un « univers contre » mais surtout une nouvelle manière d'être ensemble qui leur permet d'intégrer une forme de fiction dans une vie n'existant que par l'identité virtuelle. Dans cette enclave, ce lieu retiré du monde à l'accès réservé, les relations « inter pares » ne sont plus guidées par la grande contingence du monde et le grand bouillonnement des liens sociaux, mais par la communion de désirs, formant bientôt des communautés de plaisir où les rêves prennent corps à l'abri du monde quotidien. C'est aussi un moyen d'oser ce qu'on n'ose pas forcément dans la vie quotidienne. Cette démarche vise à refabriquer du lien et de la communauté dans un monde quotidien où les interactions s'étiolent. L'avènement de ce nouveau monde dit virtuel ne traduit pas simplement une profonde modification des modes de représentation, mais il touche à l'image de soi-même et au sens de la finalité existentielle. Le virtuel – terme souvent galvaudé et d'une grande complexité - apporte la contrainte de vivre - parfois de survivre - parmi les représentations plutôt que dans la réalité elle-même, bien qu'il ne s'agisse pas de parler de mondes parallèles durables au sens propre. Dans les différents souterrains de l'internet s'assemblent et vivent, de manière furtive des agrégations plus ou moins stables, à la recherche de nouvelles socialités, plus adaptées aux contraintes du désir et du plaisir, que le réel érode.

Le plaisir et les désirs sont probablement au bout de cet exode qu'entreprend le netaddict à travers les réseaux compliqués de la cybernétique. Mais le simple désir d'échanger ne suffit pas à créer et entretenir des liens. C'est le goût de l'autre, la présence de l'autre, même désincarné par l'absence de contact qu'impose le lien virtuel - ou peut-être grâce à lui ? - que vient quêter le véritable familier des réseaux. Dans ces modes d'existence virtuels, les internautes de l'espace Internet vivent leurs réalités sociales, souvent duples et chaque individu peut gouverner sa réalité et avoir la maîtrise de son destin, modifier ses comportements et les aspects de son identité. Le cyber actuel n'est pas forcément un monde qui reste dans l'imagination ou dans le rêve. Il permet de matérialiser et de concrétiser cette imagination ou ce rêve. Internet n'est donc rien d'autre qu'un prolongement, une continuité des réalités individuelles confrontées souvent à des perceptions collectives. Manifestement, les occasions et les conditions de (re)construire sa vie sur internet se réalisent aussi dans des univers graphiques ou écrits permanents, aux possibilités infinies où les situations et les lieux reposent davantage encore sur le jeu avec des procédés d'actions proches des jeux vidéo et de rôle. Pourquoi cet engouement extraordinaire pour ces simulateurs de mondes, ces « Donjons et Dragons » postmodernes ? Sans doute parce que les jeux on line paraissent ressembler cet idéal que certains n'hésitent pas à rapidement taxer de schizophrène – qui voudrait qu'on puisse délaissier pour un temps plus ou moins long, le monde commun des contingences de la famille, du travail, des études et de la difficulté de vivre souvent évidente dans le statut précaire des adolescents et jeunes adultes, pour rejoindre sous de nouveaux traits et sous les armures luisantes des super-héros ou les scaphandres cosmiques des héros galactiques, un univers de référence. Abondant dans le sens de l'analyse de David Le Breton dans L'Adieu au corps, il apparaît que le cyberspace enveloppe le rapport au monde en donnant au sujet qui s'investit avec passion le sentiment que la « vraie vie » est là, au

Virtuellement vôtre : Vertiges et vertus d'Internet - 7/8

bout des doigts, et qu'il appartient au cybérien de se construire une existence virtuelle à sa guise. En gros, Internet propose une reconstruction identitaire dans un « deuxième monde » sous forme de récréations spectaculaires, où l'internaute s'immerge dans l'espace fictif du héros qu'il est devenu par l'imagination, puisque seul devant son écran et ses commandes, il rejoint de manière assidue et fidèle sa communauté de jeu et ses amis virtuels de l'autre monde avec qui il mène des interactions devenues diaphanes dans la vraie vie. Le développement de la culture du virtuel et des fictions informatiques dont la définition est éminemment problématique, induit une "remodélisation" culturellement significative d'un certain nombre d'acquis idéels, axiologiques, esthétiques, sociaux mais aussi comportementaux comme le relève déjà P.Rigaut dans son ouvrage *Au-delà du virtuel*. C'est à dire qu'Internet et la cyberculture s'inscrivent dans un processus touchant à des certitudes profondément installées ; celles qui ont notamment trait au corps et à sa matérialité que révèle Anton Casilli dans ses travaux et à l'identité individuelle sociale sur un plan intime ou collectif qui m'intéresse au tout premier chef.

L'intérêt de ce voyage que j'ai proposé, réside dans sa transversalité. L'exploration des continents virtuels qui se construisent, se déroulent, se construisent, mais qui s'inventent aussi au fur et à mesure de l'exploration elle-même fait apparaître une ligne de fuite commune à tous les terrains visités, depuis les manga jusqu'aux espaces d'internet : l'identité sociale ici n'est ni celle du politique même s'il existe des lieux de débats et de contestations servant des révoltes dans la vraie vie, ni celle du travail, ni celle du social quotidien (famille, santé, école...). Le corps, la création esthétique, la communication, la convivialité ludique, l'expérience sexuelle souvent initiatrice ou compensatrice (cyber sexe) construisent une société ou plus exactement du point de vue anthropologique, une culture qui abolit les barrières de temps, d'espaces, d'âges, de sexes, de classes et qui au niveau personnel contribue à la reconstruction identitaire. L'innovation, la répétition, le mimétisme, l'écrit parlé ou une écriture proche de l'oralité et l'écriture de soi, l'impalpable qui s'établit dans les relations virtuelles sont un jeu de miroir fascinant qui déroute à tous les sens du terme.

P.S : Dans le cadre de ma thèse, vos témoignages DETAILLÉS sur votre pratique m'intéressent. Je me tiens à votre disposition pour toute question ou pour vous envoyer le questionnaire complet. Ecrivez moi ou renvoyez moi le tout à **Fuchinran@wanadoo.fr**.

CONTEXTE ET CONDITIONS

-) Qu'est-ce qu'internet pour vous ?
-) Comment et quand l'avez-vous précisément découvert ?
-) Lieux, moments, conditions préférés, temps, argent consacrés au net ?
-) Votre ordinateur et vous ?

HISTORIQUE ET FAVORIS

-) TOUTES vos activités passées et présentes : temps, rythme, lieux, outils, adresses, objectifs, attentes, expériences ?
-) Vos découvertes les plus importantes? Ce qui vous intéresse le plus ?
-) Pour les ciao / ex dooyoonauts, détails de votre expérience (attentes, rencontres, apports, motivations premières puis principales, implications, évolution de cette activité)
-) Qu'est-ce que le mail / le chat pour vous ?
-) Avez vous déjà réalisé des projets sur internet ? Qu'est-ce qui a motivé ces réalisations ?

Virtuellement vôtre : Vertiges et vertus d'Internet - 8/8

INTERNET DANS VOTRE SITE

-) Anecdotes, expériences, contacts, rencontres marquantes !
-) Comment le net s'intègre-t-il dans votre vie ?
-) Choix de votre pseudonyme ? Que représente-t-il ?

LOISIRS

-) Quels sont vos autres loisirs ?
-) Votre rapport à la lecture, l'écriture, au téléphone ?

BON COURAGE et MERCI !