

Sept cents millions de sites web, et moi et moi et moi...

PAR EMMANUEL VERGÈS

Certes, sept cents millions de sites web, c'est un peu exagéré... Mais cette rengaine de Dutronc des années soixante-dix est terriblement actuelle quand on pense au web-: des millions de sites, de documents, d'informations, de photos, de services accessibles de tout point de la planète. Maintenant, en ligne, on peut acheter, vendre, écouter, regarder, parler...

Où suis-je dans cette multitude, dans ce flot permanent-? Je suis chez moi, au bureau, dans un cybercafé, à contempler l'écran clignotant, fasciné par la succession de signes et de pixels multicolores qui surgissent des profondeurs immatérielles du réseau. Fasciné par la puissance du réseau, non pas à proposer la multitude, mais à permettre de m'y fondre.

Où suis-je-? Dans le réseau-! Un parmi *n* et anonyme. Numérisé par les mots que j'y envoie, les clics de souris qui me font passer d'une page à une autre. Qui suis-je alors-? Certains ont décrié au tout début de l'Internet la dérive individualiste que l'écran du web pouvait entraîner auprès des utilisateurs. Le web était, selon eux, dangereux car il pouvait induire un isolement des individus, ou une évolution vers une société fractionnée, uniquement reliée par les câbles et les écrans. Socialisation, individualisation, appartenance, reconnaissance, les effets du web concerneront certainement plus les aspects humains que technologiques. C'est la question de l'identité qui évolue ainsi de manière très intéressante avec le web, et particulièrement dans toutes ses applications de communication, comme le *chat* ou les jeux en réseau.

Un *chat* sur Internet est une "discussion" en direct¹, accessible à partir de sites dits de communautés (comme *Nomade*, *Multimania* ou *Yahoo*). S'il

est devenu si en vogue auprès des adolescent(e)s du monde entier, c'est qu'il permet d'une part d'éprouver la simultanéité de la communication, et d'autre part de s'essayer à jouer un rôle. En effet, pour entrer sur un *chat*, il faut s'identifier par un pseudonyme. On retrouve ainsi en ligne moult Superman, Cartman², Madonna, Sexyboy ou Sexygirl. La conversation s'effectue en mode texte, les doigts sur le clavier remplaçant la voix. Un nouveau langage voit le jour, proche de celui employé pour les *Textos* ou *SMS*³.

Une conversation sur un *chat* donne, à peu près, ceci-:

Sexygirl >-hello tou le monde

Sexyboy >-hello

Cartman >-hello *Sexygirl*-!-!-!-!

Madonna >-hello

Sexygirl >-*Sexyboy* — >-ASV

Sexyboy >-22/M/Marseille, et toa

Sexygirl >-22/F/Paris, keski te branche ds la vie-?

Sexyboy >-le dernier album des red hot c 2 la balle non-?

Sexygirl >-j'm pa, je prefere Killie

Traduction-: après avoir salué tout le monde à son entrée dans le *chat*, *Sexygirl* s'adresse particulièrement à *Sexyboy* et s'informe de sa personne. *ASV* lui exprime clairement qu'elle veut en savoir un peu plus sur son *Age*, son *Sexe* et la *Ville* où il vit. *Sexyboy* lui répond qu'il est un garçon de vingt-deux ans habitant à Marseille. En fait, c'est un jeune adolescent de quinze ans vivant à Lyon, qui veut paraître plus mûr devant ce qu'il pense être une jeune parisienne de bonne famille du quinzième arrondissement. Il imag-

ine qu'il vaut mieux lui faire croire que lui-même vit dans le Sud, à deux pas de la mer, dans une *movida* permanente. Il demande à Sexygirl de s'identifier à son tour. Sexygirl commet un petit péché ce soir: elle vient de fêter son vingt-huitième anniversaire dans sa ville natale de Chaumont. Elle inaugure sa nouvelle ligne ADSL⁴, qui lui permet de se connecter jour et nuit au réseau, et donc éventuellement de lier virtuellement connaissance avec d'autres internautes avides de discussions à bâtons rompus. S'engage ensuite un débat sur les qualités musicales des Red Hot Chili Pepper et de Kylie Minogue, que chacun des participants a pu écouter en avant-première sur des sites web de bootleg⁵ ou télécharger avec des logiciels d'échanges de fichier...

De quoi penser que le réseau Internet ne véhicule qu'un ensemble de clichés, de stéréotypes et de fantasmes...

Hormis la présence physique, qu'est ce qui différencie cette banale discussion en ligne d'une non moins banale conversation lors d'une soirée où deux personnes décident de faire connaissance? Rien, sinon l'apparence et la représentation que le corps, la figure et les habits entraînent comme interprétation dans l'esprit de l'autre. Mais cette différence est de taille: elle désinhibe les sujets dans leur rapport concret à l'autre. Tout cela grâce au (ou à cause du) virtuel.

Internet serait-il un nouvel espace social, les prémices d'une nouvelle société? Les machines, les programmes, les réseaux nous emmènent -il vers une réalité virtuelle?

Patrick Schmoll, dans un travail d'étude sur le virtuel, les jeux et leurs implications sur les individus⁶, définit la réalité virtuelle comme "un système informatique capable de simuler, à travers des images de synthèse stéréoscopiques, des mondes tridimensionnels artificiels dans lesquels, par sollicitation de plusieurs de nos sens, on peut s'immerger et se déplacer avec des sensations corporelles". Il considère que "la réalité virtuelle relève de la simulation du réel par l'image et de l'invention de monde inactuel, qui a de tout temps préoccupé l'espèce humaine". Il renvoie aux références de la littérature de science-

fiction et d'*heroic fantasy* comme *Le Seigneur des anneaux* de Tolkien. Le virtuel ne serait-il alors que l'expression de notre imaginaire? Rien de plus? On peut à tout le moins penser que c'est un peu plus complexe depuis l'arrivée des machines informatiques qui permettent de donner un *corps* à notre imaginaire.

La réalité virtuelle technologique, entendue comme la simulation imagée de monde, mise en œuvre sur le réseau Internet permet, selon Patrick Schmoll, d'induire "des formes nouvelles de socialité" qui "préfigurent peut-être une mutation du lien social". Le virtuel est souvent considéré, de façon négative, comme une dimension déconnectant l'homme de la réalité parce qu'il modifie profondément notre notion de ce qu'est la représentation de la réalité, les images étant devenues centrales dans nos sociétés. En approfondissant les conséquences du virtuel, c'est la notion même d'espace qui est remise en cause. L'espace est la première étape qui permet de créer un lien entre soi et les objets qui nous entourent, ou entre soi et les autres. Le virtuel, et la nouvelle conception de l'existence qu'il engendre de fait, nous questionne sur notre place d'individu dans le monde.

Francis Jauréguiberry, dans un article d'analyse sur "le moi, le soi et Internet", prolonge la réflexion de Patrick Schmoll sur notre rapport à l'espace, et donc sur nos rapports aux autres: "Internet ouvre des *espaces* physiquement non situés, dans lesquels peuvent se déployer des échanges anonymes entre individus désincarnés. Ce relatif *décollement* des internautes en regard des lieux, corps et statuts, va permettre l'apparition d'un type d'action totalement inédit, celui de la manipulation à laquelle un individu va pouvoir se livrer en superposant une identité virtuelle à son identité réelle, une identité fantasmée à son identité sociale⁷."

On constate ce type d'effets de *désincarnation* ou de *changement d'identité* auprès des utilisateurs de *chat*, de *newsgroups* (forums asynchrones) et de jeux en réseaux. Mais cet effet peut être comparé à celui que produit le théâtre lorsqu'il s'agit d'*interpréter un rôle*, de se *glisser dans un rôle*.

Dans le courant des années soixante-dix sont apparus le théâtre forum et l'évolution de la place de l'acteur afin d'amener le public à entrer dans la peau d'identités multiples. Théâtre dans les prisons, théâtre thérapeutique, il prend différentes formes pour inscrire le public dans une implication sociale et rendre possible pour chacun une *autre* posture et une *autre* manière de vivre l'altérité au sein d'une société éclatée.

Il existerait donc une voie alternative permise par le réseau, entre fuite et régression dues au virtuel, qui pourrait aussi nous aider à nous re-situer dans le monde et la société, nous aider à reconstruire les frontières et les ponts entre notre *soi* et celui des autres. D'autant plus qu'il semble logique de considérer que c'est bien parce que les rôles ne peuvent être complètement joués dans la société qu'ils le sont sur Internet, et inversement. Avec le virtuel, nous pourrions devenir un démiurge d'une part de nous-même pour nous offrir une récréation sociale, et nous employer à détourner la langue, les usages et les codes, pour chacun mieux participer à leurs évolutions.

1 *Chat* trouve son origine dans le verbe anglais *to chat*: discuter.

2 Référence à *South Park*, un dessin animé américain pour adultes mettant en scène une bande de joyeux drilles adolescents et déjantés.

3 SMS pour *Short Message Service*, services de messagerie mis en place par les opérateurs de téléphonie mobile et utilisés pour envoyer des messages écrits entre téléphones portables.

4 ADSL est un nouveau mode de connexion au réseau Internet, qui permet d'augmenter de manière importante le débit (la rapidité) de la connexion.

5 Le *bootleg* est un enregistrement pirate ou non officiel (son ou vidéo) d'un concert de musique.

6 Cf. "Le statut anthropologique de l'image à l'ère du virtuel", in *Korrespondenzblatt des Ludwig-Uhland-Institut der Universität Tübingen*, Tübingen 2002-; "Les mondes virtuels, entre imagerie et imaginaire", in *Sociétés*, n° 70, 2000-; «Les Je on-line, l'identité du sujet en question sur Internet», in *Revue des sciences sociales*, n° 28, 2001.

7 "Le moi, le soi et Internet", in *Sociologie et société*, vol. XXXII, 2, automne 2000.

CRITIQUE DE SITES

The DotComics

dotcomics.marvel.com

Marvel, le célèbre éditeur de *comics* américain, racheté par Panini, propose sur son site web l'ensemble des "biographies" de ses superhéros (Spiderman, Hulk, Les Quatre Fantastiques...) ainsi qu'une lecture intéressante de ses dernières parutions. Le site propose de consulter sur l'écran les pages des livres, comme si vous les teniez dans la main et comme si la souris suivait le chemin de vos yeux: zoom sur les différentes vignettes, pages qui se tournent... Le livre sur le web comme vous en rêviez. Le résultat est techniquement intéressant et la consultation des magazines est gratuite, mais cela ne parvient pas à créer une véritable BD en ligne. Un manque d'imagination que pallie, avec brio, *The Killer*.

The Killer

www.submarinechannel.com:8093/killer/chan_kil/leader3.htm

The Killer est un petit bijou de BD sur le web. Une histoire toute simple comme un bon polar de série B qui narre les aventures d'un tueur avec un graphisme, proche de la qualité de planches imprimées, augmenté d'une interactivité avec le récit très inventive. Tout est fait pour accrocher le lecteur: ambiance, lumière (un vrai travail de dessinateur, trop rare sur le web), et fiction déambulatoire issue d'une réflexion poussée sur ce que les écritures hypertextes peuvent produire d'innovant aujourd'hui. La bande sonore électro ne gâche en rien la qualité de l'ensemble.