

# RHIZOME

*RHIZOME n.m. (gr. rhyza)  
Tige souterraine vivante,  
souvent horizontale, émettant  
chaque année des racines  
et des tiges aériennes.*



#61

Septembre 2016

## Des mondes virtuels ?

**Christian Laval**

### Édito

Il y a encore deux décennies, le rapport entre mondes virtuels et mondes réels n'était pas une préoccupation majeure dans le champ de l'intervention psychosociale. Tout du moins, le virtuel se confondait avec l'imaginaire et pouvait intéresser à ce titre des professionnels du champ de la santé mentale. Ce qui est « nouveau » c'est que le virtuel est paradoxalement objectivable : c'est internet, les nouveaux moyens de communication, la réalité virtuelle...

Ainsi les outils informatiques sont présents dans l'ordinaire de nos activités. Leurs applications (au double sens du mot) sont quotidiennes et potentiellement infinies. La dite « révolution numérique » a transformé les pratiques. Jouant avec le temps et l'espace selon des possibilités démultipliées, les dispositifs numériques favorisent la réalisation - parfois illusoire - d'une utopie d'ubiquité aussi

# Sommaire

- 3 > 4 *Du virtuel psychique au virtuel numérique*  
Serge Tisseron
- 5 *Petit point de vue clinique d'une psychiatre sur la vie numérique aujourd'hui*  
Sylvie Zucca
- 6 > 7 *Psychoactif, la réduction des risques à l'heure d'internet*  
Pierre Chappard
- 8 *Keskesex ?*  
Xavier Vanderplancke
- 9 *L'atelier numérique au CHRS ALC-Réso à Antibes*  
Jérôme Stefani
- 10 *Quand le chez soi est chez lui ou la question de la «bonne distance»*  
Christian Laval
- 11 *Virtualité et psychiatrie*  
Sadeq Haouzir
- 12 > 13 *Histoire d'un hikikomori occidentale*  
Philippe Le Ferrand
- 14 *Cybercriminalité : du virtuel au réel*  
Marie-Noëlle Petit
- 15 > 16 *Entretien avec Isabel Colón de Carvajal, linguiste*  
Isabel Colón De Carvajal
- 17 > 18 *Qu'est-ce que la cyberpsychologie ?*  
Stéphane Bouchard
- 19 *Lorsque les réseaux sociaux servent l'humanitaire*  
Manon Filali
- 20 *Actualités*

vieille que l'humanité. Riches de potentialités, de possibilités, d'occasions multiples, ces nouveaux miroirs et écrans contribuent à redéfinir des bornages sociaux et psychiques entre virtualité et réalité.

Leurs frontières s'enchevêtrent pour tisser de nouvelles formes d'interactions, de liens, de jeux, d'identifications entre nous et les autres, entre soi et le monde. Comment imaginer que les champs conjoints de la santé et de l'accompagnement social ne soient pas, à leur tour, saisis par cette (r)évolution? La croissance irrésistible et parfois incontrôlée de la e-santé et de la télémédecine, des consultations et des expertises à distance en est la manifestation la plus visible.

Dans ce qui apparaît comme une expérience collective sans antécédent, soulignons ici deux figures illustratives des évolutions à l'œuvre : celle du modérateur et de l'avatar. Chacune de ces figures pose des questions de jeu social et de (bons) liens à inventer ou réinventer sur « sites ».

## Un espace à modérer ?

Sur la toile, les sites d'accompagnement à la santé, qu'ils soient animés par des professionnels ou des usagers, convoquent la figure déjà courante sur les forums généralistes, du modérateur. Entre besoin d'informations, de témoignages des participants, le modérateur supervise les interactions et équilibre les échanges. Sa présence témoigne du fait que la dite réalité virtuelle ouvre un espace en excès à la mesure de l'attente de participation à un bien commun : documenter, créer des nouveaux liens entre professionnels du soin et usagers, réduire les risques de telle ou telle pratique « illicite » et potentiellement dangereuse, rompre l'isolement... Ici le modérateur représente celui qui régule les dérèglements de la passion, qui traque les invectives, débusque les souffrances, bref module un espace d'échange civil donc de jeu social. Sa fonction est politique, voire citoyenne.

## L'avatar ou les jeux de l'identité

Dans les jeux en ligne, un avatar se définit comme un personnage virtuel qui représente graphiquement un joueur. Ici on aborde les rivages de la santé mentale. L'identification des joueurs à l'avatar, telle qu'elle est attestée ordinairement par l'analyse linguistique, ouvre la voie à des constats inquiétants de la part des psys sur certaines dérives comportementales associées ou non à une souffrance subjective. Comme dans le roman *Parasites* de Ryû Murakami, où tout commence lorsqu'une mère offre à son fils, reclus dans son appartement, un ordinateur portable... histoire japonaise? Que nenni! La dépendance, la criminalité, le harcèlement ont aussi leur déclinaison dans le monde virtuel et deviennent aussi « cybers ».

La notion de virtualité psychique telle que nous la propose Serge Tisseron permet de ne pas sombrer dans un autre excès qui serait celui du rejet technologique. Au fond, passer sans encombre de la réalité virtuelle au monde physique mobilise des processus internes à connaître, que les cybernautes devraient mieux discerner pour saisir la différence entre connexion et captation.

L'apprentissage de ce discernement bouscule les hiérarchies générationnelles et dépasse les déterminations sociales et culturelles. Ainsi on découvre dans ce numéro que les dits migrants, avec l'aide d'activistes, utilisent les nouveaux moyens de communication pour sécuriser leur migration ; par delà les frontières...

Bonne lecture papier ou virtuelle...