

Culture Net

Au-delà du jugement

●●● **Antonio Spadaro s.j.**, Rome

Rédacteur, professeur à l'Université pontificale grégorienne

En 2003, on s'en souvient, débutait *Second Life*. Un moment crucial pour Internet qui, à partir de cette date, s'est transformé graduellement d'un « instrument à utiliser » en une « ambiance à vivre » (digitale/virtuelle) grâce aux *avatars*. Ces alter ego virtuels, qui bougent sur l'écran d'un ordinateur, évoluent dans des contextes semblables à ceux de la vie de tous les jours (un bar, une plage, un cinéma, une exposition, une école, un commerce, un quartier, etc.). Chacun, dans cette « seconde vie », peut changer non seulement d'âge, d'identité sexuelle et de caractéristiques physiques, mais également d'habitudes et d'objets usuels - par exemple, de voiture.

S'agit-il de la réédition virtuelle d'un célèbre roman, *L'étrange cas du Docteur Jekyll et de Mister Hyde*, de Robert L. Stevenson ? Non, l'*avatar* n'est pas Edward Hyde, la partie secrètement mauvaise d'un être humain. Ni la victime d'un système qui le garderait dans l'ombre de qui il est en réalité et qui le ferait vivre dans un monde fictif, comme l'était le protagoniste du film *The Truman Show*. *Second Life* n'est pas du tout une question de dédoublement. Les sphères existentielles qui coïncident dans ce phénomène sont en réalité au nombre de trois !

La « première vie » est la dimension de la vie réelle et concrète, c'est-à-dire non virtuelle et *off line*. La « seconde vie »

est celle de l'*avatar* dans le contexte de simulation qui est justement une *Second Life*. Et la « troisième vie » est l'ensemble des activités d'un sujet qui agit dans ce contexte de simulation par l'entremise de l'*avatar*.

Une personne réelle qui agit dans un contexte de simulation comme *Second Life* devient pour sa part une sorte de *cyborg* (*cybernetic organism* ou organisme cybernétique). A lui s'offrent des perspectives d'action au moyen de « prothèses » analogiques et virtuelles, constituées de l'*avatar* et évidemment de l'ordinateur et du clavier. La « troisième vie » est donc celle qui prend forme au moment où le sujet fait interagir les deux précédentes. Elle entrecoupe deux plans de la réalité : celui du réel et celui du virtuel. Voilà l'homme dont il convient de s'occuper au moment où l'on réfléchit à *Second Life* et aux phénomènes qui en émergent.

Mirages

L'*avatar* est une extension virtuelle du sujet qui vit et agit dans la « première vie », et non un être autonome ou une partie tronquée de lui-même. Toute la liberté et la responsabilité de l'homme de la « première vie » sont encore attribuées à son *avatar* car ce sont elles qui le motivent. Est-ce alors un monde

société

Le Net fait partie de la vie quotidienne. Si, il y a quelque temps encore, on le percevait comme un outil technique demandant des compétences spécifiques et sophistiquées, il est devenu un lieu à fréquenter pour rester en contact avec des amis qui habitent au loin, pour lire les nouvelles, réserver un voyage ou partager des idées. En fait, la Toile est en train de changer notre mode de vie, d'apprentissage et de relation. L'Eglise est appelée à apprivoiser cet espace culturel.

« simulé », donc faux ? Il y a là en jeu des éléments contradictoires.

La vie dans *Second Life* est de fait anonyme, dans le sens où chacun peut faire croire qu'il est ce qu'il n'est pas au niveau de son âge, de son sexe ou de son tempérament ; on y dialogue et agit à partir de ce qu'on a envie d'être et non de ce qu'on est ou semble être. Le niveau de la relation y est donc très confidentiel car il permet de parler et d'agir d'une manière autre que celle mise en place (éventuellement avec difficulté) dans son quotidien réel. Cependant, si on peut avoir dans *Second Life* une ouverture complète et un grand niveau d'authenticité, on peut aussi tomber dans le spontané illimité et sans pudeur. Reste que cette « simulation » ne rime pas automatiquement avec « fausseté ». Un autre aspect crucial concerne le rapport entre la réalité et l'imagination. Le leitmotiv de *Second Life*, c'est *Your World. Your imagination*. L'identification entre imagination propre et monde propre risque d'enfermer la vie dans les limites d'un labyrinthe mental personnel. L'imagination ne doit pas devenir une forme d'aliénation qui fait abstraction du rapport à la réalité.

Dans la simulation, en particulier, l'homme tend à s'identifier à son propre mythe, à l'histoire qu'il voudrait vivre, à ses désirs. On perçoit là les bases qui maintiennent une césure radicale entre la vie ordinaire et celle de l'imaginaire. Cette césure peut se traduire par une sorte d'annulation de l'expérience et par sa réduction à un essai. La simulation bat la réalité parce qu'elle offre une plus large potentialité et un plus bas niveau de risque, ce qui a des conséquences émotives et affectives préoccupantes. Dans un monde qui fait peur, tout ce qui est simulé, qui peut rester réversible et sous contrôle a bonne presse. Le vrai problème réside donc dans la réduction

de la réalité à sa représentation manipulable et réversible, par laquelle l'expérience est réduite à une simulation, un jeu interactif, un produit de l'imaginaire. Plus la simulation est gratifiante et engageante, plus elle crée une dépendance. Et plus on dépend de la simulation, plus les rapports s'évaporent et, partant de là, toute forme de relation réelle avec ce qui est différent de l'ego et porte au-delà de nos désirs ou craintes. En résumé, les relations vaudraient à la fin plus que les personnes avec lesquelles elles sont engagées.

Le triomphe de la relation

De 2003 à 2004, c'est-à-dire en l'espace d'une seule année, on a vu apparaître *Facebook*. Ce phénomène domine aujourd'hui Internet. Si *Second Life* met en scène un *avatar*, une représentation de soi, *Facebook* en revanche est le prototype de ces plates-formes qui requièrent de l'utilisateur qu'il se révèle et partage avec les autres sa vie réelle. Les dynamiques ambiguës de *Second Life* se transfèrent là dans un environnement où le voile tombe et où l'on se présente comme on est, avec sa propre *face*, son vrai visage.

Une chose est ainsi clairement confirmée par *Second Life* et par *Facebook* : il est ingénu de penser que le Net est nécessairement un lieu de dépersonnalisation. C'est un environnement qui, malgré tous les risques possibles d'aliénation, permet d'expérimenter de nouvelles formes de contacts, de relations et d'expression personnelle.

Facebook est la pointe de l'iceberg d'une réalité plus vaste et qui a comme plates-formes *Myspace*, *Flickr*, *YouTube*, *LinkedIn*, *Anobii*, *Ning*, *Plaxo*, *Hi5*, *Baidu Space*, *Orkut*, *Friendster*, *Bebo*, *Netlog*, *Imeem*, tous des forums d'agrégation

sociale (parfois de secteurs) importants et fréquentés.

Avant l'apparition de ces plates-formes, Internet était substantiellement un réseau de pages et de contenus et non pas d'individus. Les personnes pouvaient se contacter entre elles et se réunir dans des *newsgroups* et autres *mailing lists*, mais les relations humaines en tant que telles étaient invisibles sur le Net. *Facebook*, dans le fond, incarne une utopie : celle de rester toujours proche, d'une manière ou d'une autre, des personnes que nous aimons et d'en connaître d'autres qui sont compatibles avec nous.

Facebook est en train de jouer un rôle spécifique dans cette longue évolution de l'histoire des communications humaines : faire qu'Internet devienne avant tout un réseau de personnes.¹ Cette évolution croissante a généré ce qu'on appelle le *Web 2*. Il n'y a plus de publications de « pages », mais une participation à des contenus interpersonnels. Le sens de la publication, c'est la participation, c'est-à-dire le partage. Le centre de ce réseau, ce sont les contenus qui sont changés à l'interne d'un *social network* et qui construisent ou consolident les réseaux relationnels. En ce sens, *Facebook* est, pour le moment, une plate-forme importante parce qu'il est le paradigme d'un plus large *lifestreaming* (flux de vie vécue) qui est, d'une manière ou d'une autre, diffusé et donc partagé avec ses propres contacts, en maintenant un certain niveau d'intimité, du moins apparent. Les applications sociales qui font partie du *lifestreaming* fournissent une chronique détaillée et ponctuelle des expériences quotidiennes des utilisateurs. Au fond, tout ceci

est une sorte d'abolition contrôlée de l'espace privé. Fondamentalement, *Facebook* sert à entrer dans la vie des autres et à permettre aux autres d'entrer dans la sienne.

De la communication à la narration

Twitter, pour sa part, a radicalisé et simplifié cette tendance. Il permet de partager sa vie, même dans ses moments les plus insignifiants qui répondent à la question de base : que suis-je en train de faire (ce que je suis en train de manger, de lire...) ? Des millions de personnes partagent ainsi leur vie, minute après minute, créant ce qui peut être défini comme une « intimité virtuelle ». Celle-ci se développe à partir de petits points narratifs d'existences propres qui sont comme les pièces d'un puzzle qui se développerait progressivement et qui fournirait une expérience psychologique interpersonnelle particulière.

Le lien dont on parle est généré par une communication qui répond à un besoin de participer aux histoires. Dans une époque où l'on a de la peine à penser en termes de grandes sagas, de visions amples, d'horizons partagés et communs où l'on se reconnaîtrait, les micro-récits de *Twitter*, qui portent en eux des traces spécifiques de la chaleur d'une intimité de type émotionnel, aident à se sentir partie prenante d'une histoire, de l'histoire d'autres personnes. Plus le partage est lié à des faits minutés, privés, particulièrement insignifiants, plus le sens de la participation et du partage devient profond car, justement, quotidien.

Twitter, avec ses petits gazouillis,² conduit des gens au cœur de la vie et de l'histoire d'autrui, en créant un « milieu » qui offre la chaleur d'une narration. Dans

1 • Ce processus avait connu avec les *blogs* une autre de ses étapes fondamentales en 2005.

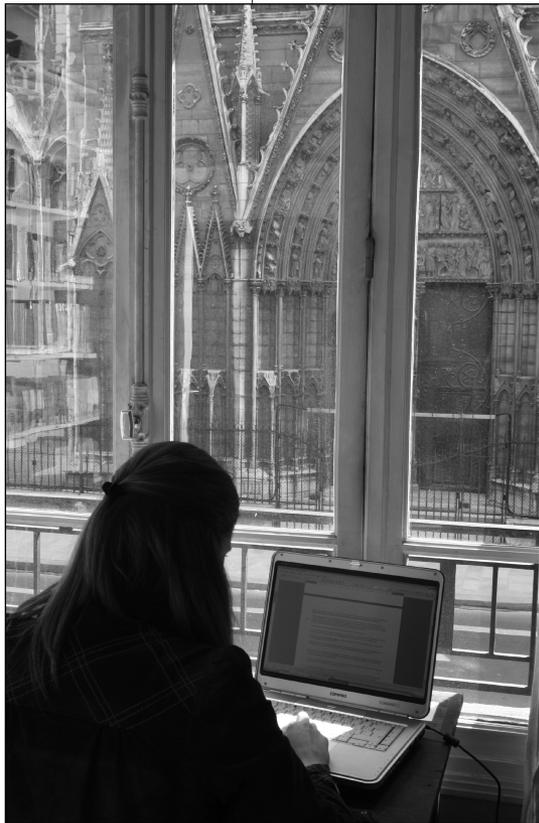
2 • *Twitter* signifie gazouiller. (n.d.t.)

société

un monde toujours plus étouffé par les rythmes frénétiques de la vie et par une mentalité calculée et pragmatique, le besoin de raconter et de s'entendre raconter via *Twitter* ce qu'on est en train de manger ou tout autre trivialité peut, paradoxalement, devenir une possibilité de témoigner du sens de notre vie qui se « joue » sur des petites choses et sur leur partage quotidien.

D'autre part, il est aussi vrai que les *twitters*, avec leurs brefs cui-cui, partagent des nouvelles dont la pertinence est plus ample, prenant part à une sorte de grand commentaire *live* de l'histoire du monde, par exemple lors des élections étasuniennes ou iraniennes. *Twitter* est donc aussi une manière de faire partie des macro-récits.

Une réalité à explorer,
Ecole cathédrale (Paris)



Si toutes ces plates-formes de *social network* offrent une aide potentielle pour consolider les relations (par exemple, en cas de distance géographique), elles les menacent également. Car la relation humaine n'est pas un jeu, elle demande du temps et une connaissance directe. La relation par le Net est donc nécessairement tronquée si elle ne se réalise pas dans la réalité.

A bien y réfléchir, nous ne sommes pas devant quelque chose de radicalement nouveau, même si Internet est une révolution, mais face à la réplique d'antiques formes de transmission du savoir. La vraie nouveauté, c'est que l'on ne considère plus le contenu qui se partage avec les autres comme un « produit » fermé, mais comme un « nœud » d'une grande toile qui relie entre eux de multiples contenus et en décuple ainsi le sens.

Les dangers en embuscade sont nombreux. Par exemple, le fait que la publicité, la violence et la pornographie (en particulier) sont des sujets faciles à insérer sur la Toile. Ou encore celui de l'atteinte à la sphère privée. Les plates-formes de partage sont pleines d'informations sensibles sur les personnes qui introduisent leur contenu. D'une manière ou d'une autre, le niveau de *privacy* garanti par les activités de la Toile est relatif. Il convient de veiller en priorité aux comportements d'entreprises comme *Google* et *Yahoo!* qui reçoivent de certains gouvernements des demandes de consigne et de traitement des informations sensibles, en vue d'une censure ou répression.

Globalement, il faut comprendre qu'Internet et ses instruments d'information, ainsi que les relations qu'ils développent, sont un fait, une réalité, avant d'être quelque chose à juger. Se retrancher derrière un refus drastique ou un jugement négatif conduirait à empêcher une bonne gestion du phénomène. Il faut, au contraire, que croisse une saine intégration entre

notre vie quotidienne et les potentialités offertes par l'environnement virtuel. En vérité, le mot *virtuel* signifie *potentiel*. S'il n'est pas conçu comme un substitut qui éloigne de la réalité, le Net est donc « vertueux ».

Dieu dans la toile

C'est dans ce sens qu'il convient d'évaluer le rapport entre Internet, la vie de foi et l'expérience ecclésiale. L'Eglise a toujours vu dans l'annonce de l'Evangile (un message) et dans les relations de communion, deux piliers fondamentaux de son être. Elle est donc naturellement présente - et est appelée à l'être - là où l'homme développe sa capacité à connaître et à nouer des contacts. Voilà pourquoi Internet et l'Eglise sont deux réalités destinées à se rencontrer.³

Bien sûr, l'Eglise n'est en aucun cas un produit de communication, ni un simple lieu de transmission, c'est-à-dire un émetteur. Elle est le lieu de communication et de témoignages vécus du message qu'elle annonce et qu'on célèbre au cœur d'une communauté humaine en chair et en os.

De même Internet n'est pas juste un instrument de communication que l'on peut plus ou moins utiliser ; c'est un environnement culturel qui détermine un style de pensée et crée de nouveaux territoires et de nouvelles formes d'édu-

cation. Il contribue à définir un nouveau mode de stimulation des intelligences et de construction du savoir et des relations. Ce ne sont pas seulement les moyens par lesquels l'homme communie qui se transforment, mais également l'homme lui-même et sa culture.

L'Eglise, pour actualiser sa mission, a donc besoin de vivre sur le Net et d'y incarner le message de l'Evangile. Des contextes et des horizons de relations jadis impensables - ou, au mieux, pressentis par des génies religieux comme Teilhard de Chardin - s'ouvrent sur la Toile. Car l'Eglise n'est pas un réseau de relations horizontales immanentes, mais a toujours un principe et un fondement « externes ». Cependant, si les relations sur Internet dépendent de la présence et du fonctionnement efficace des instruments de communication, la communion ecclésiale, au contraire, est radicalement un don de l'Esprit. L'agir communicatif de l'Eglise trouve dans ce don son fondement et son origine.

On peut voir aussi dans le Net une métaphore de l'Eglise : c'est un corps vivant dont toutes les relations internes sont vitales ; le « réseautage » des sarments de la vigne où s'écoule une même sève n'est pas si éloigné de l'image d'Internet ; ou encore, l'universalité de l'Eglise et la mission de l'annonce « à toutes les nations » renforcent la perception qu'Internet peut servir de modèle ayant une certaine valeur ecclésiologique.

En tous les cas, l'Eglise est appelée à vivre dans le monde. Elle doit pour cela en déterminer la figure concrète, historique, ainsi que ses modèles de communications possibles. Elle ne peut plus revenir en arrière.

A. Sp.

(traduction : Th. Schelling)

3 • L'Assemblée plénière de la Commission épiscopale européenne pour les médias s'est tenue du 12 au 15 novembre au Vatican, sur le thème *La culture de l'Internet et la communication de l'Eglise*. Quelles sont les implications de la présence du Net pour la mission de l'Eglise ? Quelle est la nouvelle culture véhiculée par Internet ? Comment l'Eglise peut-elle faire passer le message chrétien dans notre culture marquée par l'interactivité ? C'est sur ces questions que l'Assemblée s'est penchée. (n.d.l.r.)