

UNE NOUVELLE CULTURE DES IMAGES¹

Serge Tisseron

À la culture du livre se substitue peu à peu celle des écrans. Or le livre ouvert à une seule page impose un modèle dans lequel les choses sont ou ne sont pas et où les contraires s'excluent, tandis que le monde des écrans impose un modèle où les choses peuvent à la fois être ou ne pas être et où les contraires coexistent. La société du « ou bien, ou bien » laisse ainsi la place à la culture du « à la fois, à la fois ». C'est pourquoi la pratique des technologies contemporaines centrées sur les images ne bouleverse pas seulement notre rapport aux images, mais aussi à nous-mêmes et au réel.

L'image de soi : le miroir des métamorphoses

Grandir autrement : le stade des écrans

Tout enfant n'a plus seulement affaire, aujourd'hui, à une image de lui-même, mais à deux : celle que continuent à lui renvoyer tous les miroirs qui l'entourent – qui est inversée ; et celle que lui renvoient les photographies et les films faits par ses parents et visionnés sur la télévision et l'ordinateur familial – qui sont, elles, « redressées ». À tel point que le traditionnel « stade du miroir » décrit par Jacques Lacan pourrait bientôt être remplacé par un « stade des écrans », les miroirs plans

1. Ce texte résume quelques-unes des considérations développées dans mon ouvrage *Virtuel, mon amour* (Paris, Albin Michel, 2008).

n'étant que l'une des diverses variétés d'écran parmi d'autres. Mais, pour l'enfant qui grandit dans un tel environnement, tout est bouleversé. En grandissant avec deux images inverses de lui-même, il pense facilement qu'il pourrait en avoir beaucoup plus. Et quand les représentations de soi se multiplient, l'identité ne s'attache plus à aucune. Sous l'effet de la généralisation de la photographie familiale et des nouvelles technologies, les jeunes rattachent ainsi beaucoup moins leur intimité et leur identité à la représentation visuelle d'eux-mêmes. Cela a deux grandes conséquences : ils jouent avec les images qui les représentent, et ils proposent volontiers des images fantaisistes d'eux-mêmes sur Internet afin d'en tester la validité auprès des autres internautes.

L'effet de cette révolution est déjà bien visible au Japon. Les traditionnelles cabines de Photomaton ont cédé la place à des dispositifs comportant trois pièces : la première pour se maquiller et se déguiser, la seconde pour se photographier, la troisième pour transformer son image à l'aide de trucages numériques. L'image, finalement, est celle qu'on a choisi de fabriquer de soi. L'apparence n'est plus un repère identitaire, mais plutôt une sorte de balise sur un territoire qui en comporte plusieurs.

Jouer avec son image : les avatars et les blogs

Ce jeu avec les images de soi, apparu bien avant Internet, trouve sur la Toile aujourd'hui deux applications de choix : les jeux en réseau et les blogs.

Dans les jeux en réseau, comme *World of Warcraft*, chaque joueur intervient avec un « avatar ». Ce mot, qui désigne dans la religion hindouiste les diverses incarnations du dieu Vishnou sur terre, sert de terme générique pour les diverses figurines chargées de nous représenter sur nos écrans. L'avatar peut être réduit à une sorte de logo ou enrichi d'un grand nombre de détails personnels, mais, dans tous les cas, il est aussi indispensable pour entrer et interagir dans les espaces virtuels que notre carte bancaire pour retirer de l'argent à un distributeur !

Or les adolescents ne se fabriquent pas un avatar mais plusieurs qui leur permettent de faire valoir plusieurs identités. Dans *Second Life*, le joueur peut même changer d'apparence à volonté à tout moment. L'identité sous laquelle un joueur de jeu vidéo en réseau intervient n'est ainsi jamais exclusive d'autres. Chacune appelle des souvenirs, des projets et des fantasmes différents. Aucune n'est fausse, mais aucune n'est

absolument vraie non plus. Aucune n'incarne le joueur dans sa totalité, mais chacune figure une partie de ce qu'il est vraiment². C'est pourquoi, lorsqu'un adulte voit un enfant jouer à un jeu vidéo avec un certain avatar (par exemple un chevalier ou un sorcier, mais tout aussi bien un soldat allemand ou américain), il peut lui demander s'il a d'autres personnages pour entrer dans le même jeu et comment il choisit de jouer avec l'un plutôt qu'avec l'autre.

C'est la même chose avec les blogs. Les jeunes ne s'en créent pas un seul, mais plusieurs en parallèle. L'adolescent qui se sent plusieurs facettes reste obligé de tenter de les concilier dans la réalité, mais pas dans les mondes virtuels ! Cette attitude correspond non seulement aux flottements des identifications à l'adolescence, mais aussi à la logique des nouvelles technologies numériques.

Le désir d'« extimité » : être remarqué plutôt qu'aimé

Enfin, la relation différente des jeunes à leur propre image les incite à proposer sur Internet des identités excessives ou fantaisistes afin de les faire valider. Ils ne demandent plus seulement aux écrans ce qu'ils doivent penser du monde, mais aussi ce qu'ils doivent penser d'eux-mêmes. Ils pianotent sur leur clavier à la recherche d'interlocuteurs qui leur disent qui ils sont. La question : « Qui suis-je ? » est celle qu'ils se posent avant : « Est-ce qu'on m'aime ? » Ils mettent donc sur la Toile des fragments de leur intimité, physique ou psychique, afin d'en éprouver la validité auprès des autres internautes. J'ai désigné ce désir sous le terme d'« extimité³ ». Il est inséparable de l'intimité, dont il constitue en quelque sorte l'autre facette.

2. Un autre signe de cette rupture se trouve dans le discours tenu aujourd'hui par des jeunes nés de parents immigrés. Alors que leurs parents se sentaient souvent écartelés entre deux cultures et deux appartenances, au point de vivre cette situation dans la honte et le silence, eux revendiquent ce clivage comme constitutif de *leurs identités*, et justement plus de *leur identité*. Ils se disent « multi-identitaires ». *D'une place à l'autre*, vidéo sur le thème de l'identité et de l'appartenance réalisée par un groupe de jeunes dans le cadre des activités de la maison de jeunes Le 88 à Marolles (avril 2004). Marolles (Belgique) en avril 2004.

3. Serge Tisseron, *L'Intimité surexposée*, Paris, Ramsay, 2001, réédition Paris, Hachette, 2002. Comme l'extimité n'existe que médiatisée à travers une expression visible, la tentation a été de penser qu'elle serait « médiatique » par essence, ce qu'elle n'est pas forcément. Mais ce désir ne doit pas être confondu avec la recherche de la célébrité, même si les deux peuvent être associés.

Il est aussi distinct de l'exhibitionnisme. L'exhibitionniste prend toujours soin de ne montrer de lui que ce qu'il sait pouvoir séduire ou fasciner. Au contraire, celui qui met sur la Toile une partie de lui dont la valeur publique n'a pas encore été approuvée prend toujours un risque. L'exhibitionniste est une sorte d'acteur cabotin et répétitif, tandis que l'internaute est un expérimentateur de lui-même.

Ce désir d'extimité n'a pas attendu les nouvelles technologies pour exister, même s'il est poussé en avant par leur explosion. Mais il a longtemps été masqué par les conventions familiales : l'expression de l'intimité de chacun était réservée aux conversations d'alcôve ou aux pratiques de boudoir, et la famille considérée comme un lieu de secrets à préserver.

C'est paradoxalement la reconnaissance d'un droit à l'intimité qui l'a encouragé tout autant que la multiplication des écrans. Car l'intimité de chacun, aussi bien psychique que physique, lui devient vite ennuyeuse s'il est le seul à en profiter. L'intérêt que je me porte ne se nourrit que de celui que les autres me manifestent. Ma nudité face au miroir, pour ne prendre que cet exemple, m'apparaît sous un jour radicalement différent à partir du moment où un regard désirant, ou simplement curieux, se porte sur elle. Le droit à l'intimité, en reconnaissant à chacun un espace où il est protégé de l'intrusion des regards d'autrui, lui permet de rechercher le regard privilégié par lequel il se sentira enfin exister. Bref, sans la possibilité d'une intimité reconnue, le désir d'extimité ne viendrait pas à la conscience, tandis que sans le sel de l'extimité, l'intimité serait rapidement synonyme d'ennui.

Spectateur et acteur des nouvelles images

Il est beaucoup question aujourd'hui des effets du paysage audiovisuel sur les comportements. Mais, en même temps, la nouvelle génération est invitée à être créatrice très tôt dans ses propres images. Commençons par ses pratiques, dont témoignent des espaces comme *You Tube* et *Daily Motion*.

Happy slapping et machinima

Les médias se font régulièrement l'écho du *happy slapping*. Cette expression – qui signifie littéralement « gifle joyeuse » – désigne le fait

d'agresser un camarade, un enseignant ou un inconnu pour filmer la scène. Le but est en effet de pouvoir ensuite en montrer les images dans son collège, sa cité, voire sur Internet. Le *happy slapping* n'est donc pas une agression filmée, mais une agression perpétrée avec intention de la filmer pour la montrer ensuite à d'autres. C'est, bien entendu, une stratégie destinée à « en imposer ». Mais cette stratégie révèle vite son point faible. Elle suppose que ceux à qui les agresseurs montrent les images y croient comme si elles étaient *forcément* un reflet de la réalité. Bref, les jeunes qui filment des agressions réelles pour en mettre les images sur Internet – ou simplement les diffuser dans leur établissement scolaire – n'ont pas compris que toute image est aujourd'hui une construction et que les représentations les plus impressionnantes de la violence ne sont pas celles qui correspondent à une violence agie mais à une bonne mise en scène.

Pour certains d'entre eux, les choses sont même encore plus graves. Leur monde intérieur est tellement perturbé qu'ils ne peuvent même pas avoir des représentations de leur propre violence. À défaut de s'en donner une image mentale, ils peuvent être tentés d'agir cette violence dans la réalité tout en la filmant ou en la faisant filmer de manière à en avoir une image.

Heureusement, la majorité des jeunes, aujourd'hui, ne confondent pas la réalité et ses images. Ils s'intéressent aux trucages et se demandent comment elles ont été fabriquées. Un nombre important d'entre eux produit d'ailleurs ce qu'on appelle des « machinima ». Il s'agit de courts métrages fabriqués à partir de séquences de jeux vidéo – notamment du jeu *Movies* –, d'images prises avec leur téléphone mobile et de textes composés par eux⁴.

Une évolution de plus en plus précoce vers l'extrême

Aussitôt qu'on aborde la question des images violentes, on pense aussitôt à leurs effets en termes de violence des comportements⁵. Il n'est pas question de nier cet aspect. Mais les mêmes images violentes

4. Le plus célèbre de ces petits films est celui qu'a réalisé un jeune de la banlieue parisienne sous le titre *Démocratie française*.

5. C'est à cet aspect des choses que sont consacrés la plupart des travaux américains, notamment l'étude menée en 2002 à la Columbia University par Johnson et ses collègues, qui montre que les enfants qui regardent beaucoup – c'est-à-dire plus de quatre heures par jour à l'âge de cinq ans – la télévision présentent cinq fois plus de chances

peuvent aussi, selon la personnalité et l'environnement de chacun, avoir des conséquences bien différentes⁶.

Tout d'abord, certains jeunes ont un monde intérieur si terrifiant qu'ils sont soulagés par les images violentes. S'il s'agit de fiction, ils s'aperçoivent que d'autres qu'eux peuvent les imaginer, et s'il s'agit d'actualités, ils découvrent que certains adultes peuvent accomplir les actes correspondants dans la réalité. Pour eux, les images violentes ont une véritable fonction calmante. Le problème est qu'elles contribuent malheureusement aussi à banaliser la violence et à favoriser le recours à elle dans des situations quotidiennes.

La deuxième catégorie de jeunes est constituée par ceux qu'on peut définir comme craintifs et insécurisés, là encore pour des raisons qui ont tout à voir avec leur histoire et leur personnalité, et pas grand-chose avec les images qu'ils partagent avec leurs camarades. Ces enfants-là sont volontiers défaitistes. Il existe pour eux aussi un risque de la banalisation de la violence, mais qui fonctionne en sens contraire. Ici, la banalisation engage ces enfants vers une confirmation de leurs angoisses. Ils deviennent encore plus défaitistes, résignés aux risques d'agression qui les menacent et persuadés du caractère inéluctable d'une évolution catastrophique du monde. À la limite, ils ne voient leur salut que dans une autorité forte susceptible de les protéger. Autant dire qu'ils courent un grand risque de devenir plus tard des adultes non seulement défaitistes sur l'environnement d'images et sur le monde, mais également sur le caractère inéluctable d'une évolution totalitaire.

Enfin, un troisième groupe de spectateurs est constitué par ceux qui développent au contact des images violentes des réflexes constructifs et réparateurs. Ce sont ceux qui disent, après avoir vu des images violentes : « Si ça m'arrivait, j'irais chercher mes parents pour essayer de nous réconcilier », « Je protégerais ma sœur le mieux que je pourrais »,

risques d'adopter des comportements violents à l'adolescence – pour les garçons – ou à leur majorité – pour les filles. Jeffrey G. Johnson, Patricia Cohen, Elisabeth M. Smailes, Stéphane Kasen et Judith S. Brook, « Television viewing and aggressive behavior during adolescence and adulthood » (Consommation télévisuelle et comportement agressif à l'adolescence et à l'âge adulte), *Science*, vol. 295, n° 5564, 29 mars 2002, p. 2469-2471.

6. Selon ma propre étude menée entre 1997 et 2000 pour le compte des ministères de la Famille, de la Culture et de l'Éducation nationale (*Enfants sous influence. Les écrans rendent-ils les jeunes violents ?*, Paris, Armand Colin, 2000, rééd. 10/18, coll. « Fait et cause », 2002).

« J'irais demander de l'aide à mon grand frère », « J'essaierais de comprendre ce qu'ils me veulent », « J'essaierais de m'expliquer »... Ces jeunes sont nombreux. La preuve en est que les moins de vingt-cinq ans sont massivement représentés dans tous les mouvements en faveur du commerce équitable ou d'une planète plus juste et plus propre.

Ainsi, au contact des images violentes de la télévision, ceux qui ont plutôt une mentalité de chasseur développent des comportements prédateurs accentués, ceux qui ont une mentalité de chassés deviennent de plus en plus inquiets, et ceux qui sont portés à la compassion développent le désir de s'engager dans des activités diplomatiques ou réparatrices afin de réduire la violence.

Nous voyons que rien ne permet de dire que « les jeunes seraient de plus en plus violents », mais nous avons au contraire de bonnes raisons de penser que ceux qui ont des tendances réparatrices et créatrices sont incités de plus en plus précocement à agir.

Pourtant, comme toujours lorsqu'il s'agit des comportements d'un enfant, ceux-ci ont besoin d'être encouragés par les adultes. Pour faire en sorte que le paysage audiovisuel mobilise des attitudes d'entraide chez le plus grand nombre, il faut rapidement encourager cette attitude le plus tôt possible chez les jeunes qui nous sont proches. Pour cela, il est essentiel de valoriser ce qu'on pourrait appeler les « aspects positifs » des catastrophes, qu'elles soient guerrières ou naturelles. Valoriser l'entraide, la protection des victimes, mettre l'accent sur les entreprises réparatrices, et permettre aux enfants de s'y engager. La réalité est souvent inhumaine, mais il est toujours possible d'y réagir de façon humaine. Tel est le message que devraient avoir à cœur de transmettre les pédagogues et les éducateurs.

Tout cela ressort d'objectifs pédagogiques et éducatifs dont il est urgent de prendre conscience.

Bandes et communautés

Le nouveau paysage audiovisuel insécurisant n'a pas seulement pour conséquence de pousser la plupart des jeunes vers des positions extrêmes. Il a aussi un impact important sur l'organisation en petites bandes, et cela dans tous les milieux sociaux.

Le mécanisme est simple : ceux dont les médias accroissent le sentiment d'insécurité cherchent la protection de ceux qui seraient susceptibles de les protéger... même si c'est au risque d'être soi-même les

premières victimes de leur violence. Car, bien souvent, ce sont d'abord les éléments les plus fragiles de leur propre groupe que les plus combattifs agressent. La bande fonctionne ainsi comme un dispositif de persécution tout autant que de protection. Les enfants qui ont des tendances craintives acceptent l'autorité, voire les violences de certains autres. C'est pour eux le prix à payer pour se sentir protégés. Tandis que les jeunes portés à agir la violence trouvent un plaisir sadique à imposer leur autorité sur les plus craintifs. D'ailleurs, dans nombre de faits divers, la victime a été martyrisée par ceux – camarades et amis – par lesquels elle pouvait se croire protégée...

Enfin ces bandes, d'abord organisées sur le principe de l'affinité, peuvent se chercher des signes distinctifs : couleur de peau, origine ethnique, religion ostensiblement affichée... C'est ainsi que l'organisation en bande constitue un prélude à la revendication communautariste. Il est vrai que les adolescents détournent partiellement vers la possession de vêtements et de chaussures de marque ce désir de se reconnaître dans des communautés...

« Ma famille, c'est Internet »

La famille élargie au virtuel

L'influence des mondes virtuels ne porte pas seulement aujourd'hui son empreinte sur les bandes. Elle affecte aussi la famille. Par exemple, Rayan, qui a quatorze ans, déclare à ses parents : « Vous êtes moins vrais pour moi que les inconnus que je fréquente sur Internet ! C'est eux, ma vraie famille ! » Sa remarque est évidemment provocatrice, mais elle est pourtant juste si on prend le mot « famille » dans son sens figuré, comme un ensemble de personnes ayant des caractères communs. Telle est en effet la grande nouveauté de la famille aujourd'hui. Les personnes liées entre elles par le mariage, la filiation ou l'adoption y coexistent avec d'autres qui partagent les mêmes goûts et les mêmes centres d'intérêt. Les premières se rencontrent dans un espace réel, celui de l'appartement ou de la maison familiale, et les secondes dans un espace virtuel.

Ces communautés virtuelles sont parfois plus réelles pour ceux qui les partagent que leur environnement proche. « Internet m'apporte beaucoup de choses : de l'amitié, de l'amour, vivre en communauté »,

déclare un internaute. C'est ce qu'on pourrait appeler le *troisième âge des médias*.

Leur premier âge a correspondu à la radio et à la télévision : la famille était invitée à écouter ou à regarder ensemble. Puis la multiplication des chaînes et des postes de télévision dans les différentes pièces de la maison a changé les termes du problème. Nous sommes entrés dans le deuxième âge des médias : chacun était invité à retrouver des familles imaginaires avec lesquelles il communiquait le temps de ses programmes préférés, qu'il s'agisse de matchs de foot ou d'émissions littéraires. Mais ces « familles » restaient non interactives. Aujourd'hui, la troisième phase est arrivée : Internet ne permet pas seulement de se rêver une famille, il invite chacun à se la créer et à interagir avec ses autres membres... parallèlement à sa famille réelle.

Le professeur Cheng et les nouveaux maîtres virtuels

Avec les Pokémon, pour la première fois, un jeu a pris acte du fait que les adultes qui entourent l'enfant ne constituent pas des guides suffisants pour qu'il puisse déjouer ses difficultés. Ainsi est apparu le « professeur Cheng », le nouveau tuteur virtuel de nos enfants. C'est lui qui expliquait les règles au nouveau joueur à l'intérieur même du jeu, et lui que l'enfant était invité à retourner voir à chaque nouvelle difficulté. Depuis, les jeux se sont considérablement compliqués, mais le principe demeure le même. Des maîtres divers interviennent dans le jeu pour guider le joueur. Ils l'encouragent, le conseillent et évaluent son évolution d'une façon qui s'apparente à une véritable initiation.

Mais tous les maîtres sollicités dans les jeux vidéo ne sont pas virtuels. Par exemple, Christophe me déclare qu'il aime beaucoup les jeux en réseau « parce qu'on y rencontre des gens plus mûrs que soi ». Pourtant, cet adolescent sait bien que les compétences des jeux vidéo n'ont rien à voir avec celles de la « vraie vie ». Un garçon de treize ans peut par exemple avoir un grade très élevé tout en étant par ailleurs totalement inexpérimenté dans la vie, tandis qu'un cadre de cinquante ans, plein d'expérience, peut jouer les éternels seconds dans un jeu ! Mais Christophe a envie de croire que son maître sur son jeu préféré est enviable en tout et qu'il est plus mûr que lui... alors qu'il est peut-être âgé de douze ans.

Les parents auraient tort de prendre ces nouveaux tuteurs pour des ennemis et ils seraient bien inspirés de les connaître un peu mieux. Ils

prendraient ainsi conscience du désarroi où sont aujourd'hui beaucoup d'enfants. Car, contrairement aux générations précédentes, ceux-ci ne trouvent plus guère de maîtres ou de guides réels autour d'eux. Leur avenir est flou et ils perçoivent à juste titre leurs parents comme autant désarmés qu'eux face aux bouleversements du monde. Ce sont même parfois eux, les enfants, qui sont appelés à être les guides des adultes qui les entourent, notamment en termes de recettes pour continuer à paraître jeune ou de maîtrise des nouvelles technologies. C'est dire !

Des rituels d'images

Alors que le passage à l'adolescence n'est plus symbolisé aujourd'hui par aucune cérémonie ni aucun rituel, les jeux vidéo, qu'ils soient pratiqués solitairement ou en réseau, en constituent un. Le joueur est toujours engagé dans une procédure de reconnaissance, d'autant plus qu'il est parfois difficile d'être accepté par ses pairs si on n'a pas atteint un niveau suffisant dans certains jeux cultes. Non pas que tous les groupes de jeunes imposent à leurs membres de telles performances. Mais il suffit que quelques membres admirés du groupe réussissent certains jeux pour que les autres veuillent les réussir aussi afin de rivaliser avec eux.

Ces pratiques impliquent en outre de plus en plus les filles... qui les intègrent parfois dans de nouveaux rituels amoureux. En devenant habiles dans certains jeux vidéo, elles peuvent capter plus facilement l'attention des garçons, et surtout leur respect. Jouer à certains jeux devient alors pour elles non seulement une activité personnelle, mais aussi une manière de séduction. Est-ce dangereux ? Non, ce serait même plutôt rassurant ! Il vaut mieux qu'un groupe définisse ses rituels initiatiques en termes de performances sur un jeu qu'en termes d'accomplissement d'épreuves dans la réalité ! Reconnaître la valeur initiatique des jeux vidéo, et au besoin l'encourager, c'est faire porter sur une épreuve ludique les enjeux d'un rituel dont les jeunes ont de toute manière besoin.

Un rapport nouveau au réel et à ses images

La relation nouvelle des jeunes aux images est comme Janus : à deux faces. D'un côté, ils ont un sens critique incontestablement plus aiguisé que leurs parents. Mais, en même temps, ce sens critique bute vite sur

le caractère de plus en plus indécidable de la part de réalité derrière chaque image.

« Rien n'est vrai, rien n'est faux, tout est cadré »

La plupart des jeunes ne se posent plus guère aujourd'hui la question qui préoccupait si fort leurs aînés : les images sont-elles « vraies » ou « fausses » ? Ils l'ont remplacée par une nouvelle interrogation qui a l'avantage de correspondre aussi bien aux documentaires qu'aux fictions : ils se demandent dans tous les cas comment elles ont été fabriquées. D'où leur intérêt pour les *making of*, ces programmes qui accompagnent aujourd'hui la plupart des films sortis en DVD et qui expliquent les trucages et les effets spéciaux. Ce questionnement est en outre encouragé chez eux par le fait qu'ils deviennent eux-mêmes des producteurs d'images, notamment de celles qu'ils mettent sur leurs blogs. Ce n'est pas un hasard si une récente publicité à destination des ados vendait un appareil téléphonique muni d'une caméra avec le slogan : « Faites-vous vos films. » Les visuels qui accompagnaient cette campagne montraient d'ailleurs des cadrages donnant aux photographies prises des significations sans commune mesure avec la réalité située devant l'objectif. Aucune image n'est absolument vraie, aucune n'est absolument fausse, toutes sont « cadrées », autrement dit mises en scène.

« Vrai ou faux, c'est moi qui décide »

Chacun, sur Internet, peut décider du statut de ce qu'il rencontre : présence ou absence des interlocuteurs, véracité des identités, authenticité des propos, c'est l'utilisateur qui tranche. Cette attitude s'organise autour d'un paysage audiovisuel indécidable et aussi de l'effacement grandissant des corps. Lorsque le toucher est écarté, le regard peut jouer de toutes les illusions. Et l'utilisateur est d'autant plus pressé de trancher que le règne de l'indécidable risque de générer celui de l'indécision ! La fréquentation d'Internet n'a évidemment pas fabriqué cette attitude, mais elle invite incontestablement à en généraliser l'usage. Le déni y devient d'une extrême banalité : la perte y est niée d'un simple « clic », l'absence d'un être cher peut être immédiatement compensée par l'appel à un nouveau partenaire semblable au précédent, et la mort même y est toujours provisoire.

Bien sûr, le recours grandissant à ce mécanisme constitue une forme d'adaptation à tous les changements que nous avons évoqués et elle n'est pas négative en soi. Mais il est difficile de ne pas la mettre en relation, comme nous l'avons vu, avec certains phénomènes de société préoccupants comme la banalisation de la violence, même si d'autres facteurs y contribuent. En effet, comme le déni est un mécanisme difficile à tenir seul – il faut une sacrée force de caractère pour penser qu'une chose n'existe pas quand tout le monde, autour de soi, dit qu'elle existe ! –, la société du déni est forcément une société des communautés, pour ne pas dire des sectes. Lorsque André Malraux écrivait, dans les années 1950, que le *xxi*^e siècle serait religieux, il pensait probablement aux grandes religions. Sa prophétie est en train de se réaliser bien au-delà, si on prend en compte toutes les formes de religion privée que constitue l'allégeance à un groupe ou à une communauté de pensée.

Pourtant, ce monde qui nous donne l'impression de nous échapper sans cesse ne se construit pas sans nous. Des moyens de le faire évoluer favorablement existent. Certains relèvent de la famille, d'autres des collectivités publiques. Celles-ci doivent viser à valoriser les diverses créations d'images où s'engagent les jeunes, à favoriser le dialogue intergénérationnel autour des écrans et à développer des activités qui placent le corps, la parole et l'empathie au centre de leur dispositif. La mise en place d'activités de jeu de rôle autour des images vues chez eux par les enfants pourrait jouer ce rôle, et cela dès les classes maternelles⁷. Les activités qui engagent le corps et l'« imitation pour de faux » pourraient bien s'imposer bientôt comme l'antidote aux mirages des écrans.

Bibliographie

- ABRAHAM NICOLAS et TOROK MARIA, *L'Écorce et le noyau*. Paris, Flammarion, 1978.
ANZIEU DIDIER, *Le Moi-peau*, Paris, Dunod, 1985.
BOWLBY JOHN, *Attachement et perte*, Paris, PUF, 1978-1984 (3 tomes).
FREUD SIGMUND, « Au-delà du principe de plaisir », in *Essais de psychanalyse*, Paris, PBP, 1977.
KOHUT HEINZ, *Le Soi*, Paris, PUF, 1974.

7. Cette hypothèse fait l'objet d'une recherche action menée sur l'année scolaire 2007-2008 avec le soutien de la Fondation de France.

- LE BRETON DAVID, *En souffrance. Adolescence et entrée dans la vie*, Paris, Métailié, 2007.
- LÉVI-STRAUSS CLAUDE, *L'Identité*, séminaire au Collège de France, Paris, PUF, 2000.
- RICCEUR PAUL, *Soi-même comme un autre*, Paris, Le Seuil, 1990.
- STERN DANIEL N., *Le Monde interpersonnel du nourrisson, une perspective psychanalytique et développementale*, Paris, PUF, 1989.
- TISSERON SERGE, *Psychanalyse de l'image, des premiers traits au virtuel*, Paris, Dunod, 1995.
- TISSERON SERGE, « Le virtuel, une relation », in TISSERON SERGE, MISSONNIER SYLVAIN et STORA MICHAEL, *L'Enfant au risque du virtuel*, Paris, PUF, 2006.
- TISSERON SERGE, *Virtuel, mon amour*, Paris, Albin Michel, 2008.
- WINNICOTT DONALD WOODS, *Pourquoi les enfants jouent-ils ? L'enfant et le monde extérieur*, Paris, Payot, coll. « Sciences de l'homme », 1997.
- WINNICOTT DONALD WOODS, *Jeu et réalité*. Gallimard, Paris, 1971.