

Flambées numériques

Sur Internet, « c'est toujours à toi de trouver dans le foin des résultats l'aiguille de ce qui fait sens pour toi. »[1]

27 février 2018 : les médias annoncent que l'émission « *The Push* » animée par l'illusionniste D. Brown – déjà diffusée sur la télévision britannique depuis 2016 – sera disponible sur la plate-forme internet *Netflix*. « *The Push* » – en français « Pousse au crime » – met en scène un sujet manipulé par le mentaliste et ses complices pour l'inciter à commettre un meurtre. Beaucoup de jeunes se sont abonnés pour l'occasion... D. Brown[i] n'en est pas à son coup d'essai : il s'est fait un nom dans ce genre d'émission ! « *The Push* » transforme en télé réalité ce que Milgram[iii], chercheur en psychologie sociale à l'Université de Yale, essayait de comprendre, après-guerre, dans son laboratoire : comment l'humain peut se soumettre à une autorité qui semble légitime au point de tuer ? Les médias s'indignent des dangers de « *The Push* » auprès d'un jeune public dans un contexte où le pouvoir des *fake news* fait par ailleurs scandale, propagation de fausses nouvelles qui poussent à des jugements de masse erronés. Dans ce contexte, « *The Push* » fait consister un maître mot : *manipulation mentale*.

Il y a vingt ans, la fusillade meurtrière de Columbine par deux adolescents, dans leur lycée, avait marqué les esprits. Ce drame très médiatisé mettait en cause l'impact des jeux-vidéos de tir, largement commercialisés depuis quelques temps, sur les comportements violents des jeunes. L'époque voyait éclore les théories des addictions et son envers : les conduites à risques. Une question insistait : y a-t-il des frontières entre le jeu et la réalité ? Lorsque ses parents font la morale à K., 18 ans, adepte des jeux de tir en réseau, il se révolte : « Nous ne sommes pas tous des psychopathes ! » La diffusion à échelle mondiale sur *Netflix* de l'émission « *The Push* » est un pousse à faire la guerre et à une contamination de chacun à grande échelle par le numérique. Quand leur enfant fait du numérique un *usual-partner*, les réponses des adultes varient des recommandations aux mises en garde et sanctions : droit de regard qui s'impose sur les activités numériques de l'enfant ou coupure autoritaire d'internet, intrusions ou amputations qui touchent au corps et conduisent à des réactions agressives de leur enfant.

Le thème de la prochaine Journée de l'Institut de l'Enfant « Enfants violents » offre la possibilité de s'enseigner de la vie des enfants et adolescents qui baignent quotidiennement dans le numérique. Aujourd'hui, la psychanalyse « permet de désintoxiquer. [...] L'écoute particularisée permet d'entendre de nouveau les signifiants tous seuls qui traversent l'éther du bruit-internet[iiii] ». Comme Y., 13 ans, qui se met à l'abri des moqueries de ses camarades concernant une acné flamboyante et hameçonne, caché derrière l'écran, des filles avec les mots, caution d'une nouvelle identité de « *serial lover* ». Il s'agit de s'intéresser, au cas par cas, aux connexions de la pulsion avec ces objets du numérique, aux nouveaux rapports au corps, à la sexualité, au groupe, à la langue et aux disputes des enfants et

adolescents sur la toile, pouvant devenir préjudices, ainsi qu'aux « flambées à l'essence [\[iv\]](#) » numériques, parfois violentes.

[\[i\]](#) D. Brown a déjà animé une émission appelée « Héros à bord », qui pousse par exemple un grand phobique de l'avion à se dépasser et faire atterrir un avion en chute libre.

[\[ii\]](#) Dans ce contexte d'après-guerre, S. Milgram – comme Hannah Arendt – cherchait à comprendre les mécanismes psychologiques ayant conduit des milliers d'hommes à torturer et tuer des millions d'autres. Cf Hannah Arendt, [Eichmann à Jérusalem](#). *La banalité du mal*, Gallimard, 1966.

[\[iii\]](#) E. Laurent, *Jouir d'Internet, La Cause du désir*, Navarin, n° 97, novembre 2017, p. 16.

[\[iv\]](#) J. Lacan, *Le Séminaire*, Livre xvii, *L'envers de la psychanalyse*, Paris, Seuil, 1991, p.83.