



contribution par le fait que sa main (ou son doigt) agit sur l'écran. Par l'action de sa main qui exécute ce qu'il ordonne en pensée, le sujet prend une part active.

### Image interactive

Et le sentiment d'immersion est amplifié par le fait que l'image est aujourd'hui interactive. Pouvoir indéniable de l'image pour le monde du soin tel que le souligne Serge Tisseron (2008a). C'est-à-dire qu'à tout moment, j'ai la possibilité d'interagir avec d'autres personnes que je ne vois pas, certes, mais qui, comme moi, se trouvent derrière leur écran et sont reliées à moi par cette interface que constitue le réseau numérique. L'on y est sans cesse confronté à un autre, à la fois absent (puisque le corps sexué est le grand absent du monde numérique) et présent (par ses actions et ses échanges avec moi), mais réel. C'est-à-dire que ma présence, mes déplacements et mes actions dans ce monde vont devoir tenir compte de la présence de l'autre et, en retour, les autres devront tenir compte de mes actions. Ce que j'y fais a un impact et modifie l'environnement de l'autre, et, réciproquement, mon environnement est modifié par l'action-réaction de l'autre.

L'on comprend alors la capacité de transformation que l'image interactive produit. Dans le monde numérique, je me fais une idée de ce à quoi je m'attends (c'est l'objet virtuel) et cette idée va devoir se confronter à la réalité virtuelle, c'est-à-dire évoluer de manière différente de ce à quoi je m'attendais : elle va s'actualiser.

C'est un processus identique à celui de notre monde intérieur (Tisseron, 2012a). Nous nous faisons une représentation des choses, des objets, avant de les voir pour de vrai : ce sont nos objets virtuels. Elles sont d'abord anticipatrices de la rencontre réelle avec l'objet avant d'être confrontées à la réalité. Ce qui nous amène à modifier ces représentations en fonction de la réalité, c'est-à-dire à les actualiser avant de recommencer. Nous sommes donc sans cesse confrontés à un jeu de va-et-vient entre virtualisation et actualisation qui nous permet de posséder des représentations qui soient toujours en transformation. C'est le cas, par exemple, lorsque je décide d'acheter sur le Net un vêtement, disons une veste. À l'écran, elle m'apparaît d'un noir intense, d'une texture soyeuse et cintrée. Je me fais alors une représentation de ce qu'elle sera. Lorsque je la reçois enfin, je constate que le noir est délavé, la texture rêche et la coupe uniforme. Je suis déçue par la réalité de ce que je vois. Je décide de la renvoyer et d'en commander une autre : mais, cette fois, je fais attention, je lis le descriptif et la composition des matières. J'ai actualisé mes représentations en fonction de la réalité.

Il en est de même de nos relations aux autres. Nous anticipons toujours la rencontre avec un autre et la chargeons de nos désirs et de nos attentes avant de nous confronter à la réalité de sa présence qui va modifier nos rapports à notre représentation.

Alors, dans le monde numérique, je me trouve en situation d'être face à un autre dont la rencontre réelle ne se fait pas, mais qui, pourtant, interagit avec moi. Je ne peux donc pas confronter l'idée que je me fais de notre relation à la réalité de sa présence, mais, pourtant, je suis face à ses réactions qui influent donc sur mes représentations virtuelles. Il y a donc bien actualisation de mes représentations par les autres intervenants qui sont reliés au même espace que moi. Et qui m'obligent à un travail constant de construction et de déconstruction de mes objets virtuels.

Je suis donc en permanence face à une relation d'objet virtuelle avec un interlocuteur réel qui va me permettre d'actualiser mes objets virtuels. Nous nous situons à un carrefour entre virtuel et actuel (Tisseron, 2013). Un peu comme dans mon monde intérieur, à ceci près que mon interlocuteur n'est pas imaginaire mais réel. C'est pourquoi les mondes numériques reproduisent si bien les conditions de notre monde intérieur.

Dans cette situation, l'on imagine le pouvoir immense de la réalité virtuelle qui nous permettrait alors d'actualiser nos représentations sans nous soucier de la rencontre réelle : ce peut être ici un territoire d'expérimentation et de création immense. Le monde numérique peut ainsi nous convier à construire et à transformer nos représentations au sein de scénarios d'action qui les dérouleraient. L'image numérique deviendrait alors un support de représentation et de mise en sens des conflits internes.

### LE VIRTUEL ET SON POUVOIR D'ATTRACTION CHEZ LES ADOLESCENTS

Nous avons déjà beaucoup parlé de la réalité virtuelle et nous pouvons peut-être déjà en appréhender les qualités qui résonnent avec les problématiques des adolescents : exister dans le virtuel, c'est exister dans un monde sans corps réel, qui se situe loin des parents, qui permet de vivre des sensations toujours plus fortes, de choisir son identité et d'être parmi les autres.

### Exister dans un monde sans corps réel

Le corps de l'adolescent prend une place considérable durant cette période faite de changements, de transformations physiologiques dues à la puberté et qui viennent marquer réellement le corps : apparition de poils pubiens, premières règles, premières éjaculations... →