

## « CLAVARDONS... OU QUAND L'AMANT, C'EST BIEN L'ORDI ! »<sup>1</sup>

Camille LABAKI<sup>2</sup>

(...) Il y avait quelque chose, dans le jeu de la jeune fille, qui commençait à l'irriter (...).

(...) ce n'était pas l'âme d'une autre, surgie on ne sait d'où, qui s'était insinuée sous sa peau; celle qu'elle incarnait ainsi, c'était elle-même; ou au moins la part de son être qu'elle tenait habituellement cachée sous les verrous mais que le prétexte du jeu avait fait sortir de sa cage (...). (...) le jeu la fascinait; il lui procurait des sensations toutes nouvelles (...). (...) devenue l'auto-stoppeuse, elle pouvait tout; tout lui était permis; tout dire, tout faire, tout éprouver.

(...) Ce qui se produisait maintenant, c'était ce qu'elle avait toujours redouté plus que tout au monde, ce qu'elle avait toujours anxieusement évité : l'amour sans sentiment et sans amour. (...) À peine, dans un recoin de son esprit, éprouvait-elle une sorte d'effroi, à la pensée qu'elle n'avait jamais éprouvé un tel plaisir et autant de plaisir que cette fois-ci – au-delà de cette frontière<sup>3</sup>.

Dans les années 1980, Michel Polnareff<sup>4</sup> chantait : « Quand l'écran s'allume, je tape sur mon clavier, tous les mots sans voix qu'on dit avec les doigts ». Et aujourd'hui... Quand ce sont les touches azerty qu'elle caresse, quand c'est devant l'écran qu'il est aux anges, quand c'est avec l'ordi que l'un ou l'autre du couple passe ses nuits... Quand c'est lui qu'il rejoint dans une pièce éloignée ou qu'amoureusement elle porte en s'éloignant, celui-là si léger et qui prend tant de place... Quand c'est dedans l'écran qu'il ou elle se fond, quand celui-ci devient l'âme sœur, le secret, le privé, l'intérieur... Parce qu'à lui il sourit, qu'avec lui elle

1 De larges extraits de cette intervention ont été publiés dans : SIMÉON M. & LABAKI C. (2008), « Quand l'amant, c'est l'ordi... », in *Thérapie familiale*, 29 (1).

2 Psychologue, psychothérapeute systémicienne, formatrice en thérapie de couple au CEFORES, Centre Chapelle-aux-Champs de l'Université catholique de Louvain (Belgique). <camillelabaki@hotmail.com>

3 KUNDERA M. (1970), « Le jeu de l'auto-stop », in *Risibles amours*, Paris, Gallimard.

4 POLNAREFF M. (1989), *Goodbye Marylou*.

s'émeut, que par lui elle jouit, qu'à travers lui il se crée ses réseaux, ses amis ou, dans un univers parallèle, un autre lui-même...

« Quand l'amant, c'est l'ordi... », c'est le titre que nous avons choisi, Maggy Siméon et moi, pour un atelier lors des dixièmes Journées franco-phones de Thérapie Familiale Systémique de Lyon en mai 2007<sup>5</sup>. Nous avons réfléchi, avec intérêt et avec plaisir, à ce qui était pareil et à ce qui était différent dans notre clinique avec des couples qui consultaient avec un amant-ordi dans leurs bagages. Nous avons décidé délibérément de prendre, Maggy Siméon, la position « ce n'est pas la même chose » et, moi, la position « c'est la même chose » mais, bien entendu, c'est dans l'entre deux – parfois plus d'un côté, parfois plus de l'autre – que nous nous situons, compte tenu de la singularité de chacune des histoires.

Pour illustrer ce que je fais de pareil, dans ma clinique, que l'amant soit réel ou virtuel, j'avais choisi de parler de couples connus de tous – Marianne et Johann des *Scènes de la vie conjugale*<sup>6</sup> de Bergmann pour illustrer la notion de « danse à deux », George et Martha de *Qui a peur de Virginia Woolf*<sup>7</sup> pour illustrer la notion de « fonction », Cantat et Trintignant pour illustrer celle de « contexte », et Edith et François du film *Les Sentiments*<sup>8</sup> pour parler des « sacs à dos individuels ». Cela que je ne ferai pas ici... mais je veux simplement souligner l'importance de ces notions qui permettent de ne pas « se fixer » sur le « symptôme », qu'il s'agisse d'une panne de désir, de violence, d'infertilité ou d'autres choses... ou qu'il s'agisse d'amants réels ou virtuels. Dans mon travail avec les couples où « l'amant, c'est l'ordi. », c'est à partir de ces mêmes notions que je travaille.

« Quand l'amant, c'est l'ordi... » Qui dit « amant » dit « couple ». Mais qu'est-ce qu'un couple ? Je dois bien avouer d'emblée que ce que je sais – avec certitude – c'est que je ne sais pas ce qu'est un couple. Ce n'est pas une boutade et je vais réellement, avec chaque couple que je reçois, à la recherche de leurs définitions. Au pluriel. Il arrive d'ailleurs, bien souvent, que nous les découvriions ensemble.

Des psys, j'en lis parfois, ici ou là, qui savent ce qu'est un couple. Certains parlent de (je cite) « l'exclusivité de l'usage (des) organes sexuels »<sup>9</sup> ! Pour d'autres, on le définit par sa durée. Ou encore par la

5 23-26 mai 2007.

6 BERGMANN I. (1974), *Scènes de la vie conjugale*, (*Scener ur ett äktenskap*), Suède.

7 ALBEE E. (1964), *Qui a peur de Virginia Woolf*?, tr. Cau J., Paris, Robert Laffont.

8 LVOVSKY N. (2003), *Les Sentiments*, France.

9 NEUBURGER R. (2002), *On arrête?... on continue ?*, Paris, Payot, p. 74.

cohabitation, la procréation, la sexualité... Sans parler de la stigmatisation des solitaires. Ni des mots courants qui continuent de courir judéo-chrétiennement à travers les siècles.

Toutes choses, toutes définitions du couple qui peuvent être, bien entendu, celles qu'un couple particulier se donne pour lui-même, mais qui deviennent violence moralisatrice et prise de pouvoir – prise de savoir ! – lorsqu'elles proviennent d'un(e) psychothérapeute de couples. Toutes choses, toutes définitions qui, au même titre que bien d'autres, doivent pouvoir advenir dans un espace de travail vierge des nôtres.

« Ce qu'est un couple », c'est donc d'une définition qu'il s'agit. Et définir, c'est déterminer, c'est fixer, c'est fermer. Mais cent, mais mille définitions... c'est un impératif d'ouverture, une nécessité de liberté. Cela devient un devoir d'ignorance.

Je propose souvent aux formants de représenter métaphoriquement ce qu'est pour eux un couple sous forme de blason<sup>10</sup>. Il suffit d'alors les « afficher » pour qu'apparaissent les différentes nuances, les différences. Habituellement, lorsque je parle de couples et de définitions de ce qu'est un couple, je parle de ces blasons et les montre.

Le mois dernier, j'ai visité au Grand Palais à Paris, une très belle exposition de *tags*<sup>11</sup> où la consigne donnée aux cent cinquante artistes était de réaliser une double toile de 60 cm de haut sur 180 cm de large qui recueillerait sur la gauche la signature de l'artiste et sur la droite sa vision illustrée de l'amour. Comme les blasons évoquent les couples, ces *tags* parlent d'amour. Qu'il s'agisse de « mes » blasons ou de ces *tags*, tant de richesse et de complexité. Et l'on voudrait réduire, enfermer, définir!

Y aura-t-il bientôt un DSM V qui nous y guiderait ? Nous n'aurions plus alors qu'à remplir des cases « oui », « non », « X fois », « Y ans », « Z enfants » etc., et la réponse que – scientifiquement – nous pourrions donner apparaîtrait. Vite fait, bien fait. Sans tortueux détours dedans les génogrammes, à la quête – ensemble – du sens. Sans sinueux méandres dedans le lien, en quête – ensemble – de ce qu'il est. Mais nous n'en sommes pas encore là aujourd'hui. Heureusement. Et je peux encore parler de l'ignorance, et de sa nécessité. Car c'est bien elle qui participe à ce que l'espace de travail des couples que l'on reçoit soit entièrement

10 LABAKI C. (2007/3), « Le blason, sens dessus dessous », in *Thérapie familiale*, 28 (3), pp. 249-263.

11 Le *TAG* au Grand Palais, collection Gallizia, 25 mars-26 avril 2009.

vierge, ce qu'il doit être, à ce que cet espace soit un réel espace de liberté et de créativité.

Les amants « classiques », les amants « en chair et en os », nous les connaissons et fréquentons depuis... toujours. Et il arrive, par exemple, qu'à l'opéra on les tue, comme dans *La Tragédie Florentine* d'Alexander von Zemlinsky, où Oscar Wilde qui en a écrit le livret, après que le mari ait tué l'amant en fin d'opéra, fait dire à Madame s'adressant à son époux « Je ne savais pas que tu étais si fort » et à Monsieur « Je ne savais pas que tu étais si belle ». Oscar Wilde parle bien ici de la fonction qu'a eue l'amant pour ce couple.

L'amant ordinateur, on le connaît un peu moins bien, on le fréquente depuis moins longtemps et plutôt de loin en loin, on s'en méfie vaguement. Or, ce nouveau type d'amant présent dans nos espaces de travail est devenu – assez souvent – « le troisième » dans notre pratique clinique de psychothérapeutes de couples.

Mais d'abord une blague. Des Anglais discutent entre eux du genre du mot « ordinateur ». Les femmes prétendent qu'il est du masculin parce qu'il est rempli d'infos inutiles, que lorsqu'on en choisit un... deux mois plus tard, il y en a un meilleur sur le marché, et qu'il faut les « allumer » pour qu'ils marchent ; les hommes du groupe assurent que c'est un mot féminin car personne ne sait vraiment comment ça marche, que quand on en choisit un, on finit par dépenser une fortune en accessoires et que lorsqu'on fait une gaffe, elle s'inscrit dans le disque dur... et vous pète dans la gueule – parfois longtemps après – quand on s'y attend le moins !

En compagnie de cet amant-là et sur son clavier, avec de deux à dix doigts selon son habileté, on joue, on clavarde, on voyage, on rencontre... on jouit aussi. Dans le numéro de *Marie-Claire*<sup>12</sup> d'avril 2009, une lectrice raconte sa *hot story*, comme elle l'appelle, avec un homme « rencontré » sur *Facebook*. Elle est infirmière, chef de service et, recherchant un amour de jeunesse nommé Marco, elle tombe sur cet autre Marco et raconte leurs rencontres, quotidiennes et virtuelles pendant deux mois. Elle écrit:

Le soir, à la maison, il y avait mon mari, alors j'ai téléchargé *MSN* sur mon téléphone portable. Donc, le soir, quand tout le monde dort chez moi, je m'isole dans une pièce et je le rejoins sur *MSN* (...). Toutes les nuits, nous nous retrouvons avec des discussions, comment dire, pas pornos mais

12 « Ma *hot story* avec un top model », in *Marie-Claire*, avril 2009, pp. 154-155.

limite. Nous ne parlons que de ça. Il me demande ce que je préfère : « Tu aimes la fellation ? ». Toutes les nuits. Ça dure des heures comme ça. (...). J'arrive à connaître un premier orgasme virtuel, un vrai, sans contact, sans me caresser, rien du tout, juste en lisant. Je n'aurais pas cru ça possible.

Il s'agit donc bien là d'un amant virtuel et de « clavardage », si joli néologisme canadien datant de 1997. L'amant virtuel de cette histoire-ci – « virtuel » également dans son premier sens : « qui est en puissance, qui est à l'état de simple possibilité » – deviendra, par la suite, un amant « réel ».

L'amant ou l'amante « en chair et en os », on les retrouvait à l'extérieur du domicile conjugal. L'amant-ordi, c'est à l'intérieur de ce même domicile qu'on le rejoint. Et parfois même dans le lit conjugal, tout près du conjoint endormi.

Bernard Gochet, architecte et enseignant à St-Luc Tournai, abordait lors d'un séminaire<sup>13</sup> la question des « mutations spatiales générées par les évolutions technologiques » et « leurs effets sur le brouillage des limites privé/public ». Il me semble que c'est bien de cela – « une mutation spatiale » – dont il s'agit ici. En effet, face à son ordinateur, chacun est entouré d'une invisible et néanmoins infranchissable muraille qui l'extrait du lieu où il se trouve physiquement et de ceux qui physiquement l'entourent, et le relie à un ou des autres physiquement éloignés (ou très éloignés) dans une invisible et néanmoins intense proximité.

En avril 2009, *FaceBook* comptait 200 millions d'utilisateurs dans le monde ! Et il n'y a pas que *FaceBook*, bien sûr. Des communautés virtuelles, il y en a des quantités ! On trouve sur le *net* des annuaires de communautés virtuelles classées par catégories : professionnelles, styles de vie, démographiques... et il y a même une catégorie « inclassables » ! Dans un article publié en ligne<sup>14</sup>, Christine Balagué distingue quatre grands types de communautés virtuelles dans lesquelles les internautes sont en lien plus ou moins intenses : les communautés de transactions (sites de vente), les communautés d'intérêt, les communautés d'expérience (maladie, par exemple) et ce qu'elle appelle les communautés d'imagination, celles regroupant les joueurs virtuels. Les premières

13 Séminaire de rencontres pédagogiques : questionnements et domaines de recherche dans l'enseignement de l'architecture.

14 BALAGUÉ C., « Facebook : nouvel outil marketing des entreprises ou effet de mode ? ». Disponible sur Internet : [www.nonfiction.fr](http://www.nonfiction.fr) : *le portail des livres et des idées*, – *Facebook : le quotidien des livres et des idées*. Consulté le 30 novembre 2007.

auxquelles se sont intéressés les psys sont sans doute ces communautés de jeux. Je vais m'y attarder un instant.

La première fois qu'un ami m'en parla, il y a quelques années, je n'y connaissais rien. Ce que je savais, c'est qu'il avait eu un accident cérébral et que c'est lors de sa longue convalescence qu'il commença à jouer sur son ordinateur. C'est avec lui que j'ai appris que le personnage que l'on se crée pour jouer s'appelle un « avatar ». Pour moi, avatars, c'était un pluriel et c'était lié à des malheurs, à des mésaventures. J'ai mis du temps à intégrer l'autre sens du mot. Un avatar, nous dit le *Petit Robert*, c'est, dans la religion hindoue, chacune des incarnations du dieu Vishnou et, au figuré, c'est une métamorphose, une transformation.

« Armés de bâtons, nous pourchassons des dragons pour faire quelque chose de nos frustrations, de nos incomplétudes », écrit le psychanalyste Michael Stora<sup>15</sup>. En effet, l'avatar de cet ami très amoindri physiquement suite à sa maladie, était une danseuse! Son estime de soi trouvait comme une réparation dans cette identification. Chaque joueur peut se créer plusieurs avatars avant d'en choisir un... ou deux. Et il est, bien sûr, toujours utile en thérapie de questionner les avatars choisis.

L'amalgame est vite et souvent fait entre images télévisuelles et jeux sur Internet. « Il passe sa journée devant l'écran » peut évoquer des journées sensiblement différentes. Devant la télé, le téléspectateur consomme passivement. Devant son jeu, le joueur est actif ; il a un pouvoir sur ce qui se passe sur l'écran. Il est acteur et non spectateur de la scène qu'il regarde. Et quand bien même on a précisé qu'il s'agissait de l'écran de son ordi, on n'a toujours pas dit grand-chose du joueur, si l'on ignore le jeu auquel il joue. Il existe, bien sûr, différents types de jeux. Et différents types de joueurs. Et tout comme au cinéma ou dans les librairies, le meilleur et le pire se côtoient.

Il y a, d'abord, les jeux *off line* où le joueur n'est pas connecté. C'est le cas des *Sims* qui est le jeu le plus vendu au monde. C'est un jeu de simulation de vie où l'on se crée un personnage – au hasard : grande blonde avec des jambes à la Françoise Hardy et championne de saut en parachute, par exemple ! –, on choisit un métier, on s'invente une famille etc. et on les fait évoluer tout au long de leur vie. Dans cette même série, je ne résiste pas à l'envie de citer *Singles*, un peu plus *hot*. Les concepteurs du jeu annoncent qu'il s'agit de « la première simulation amoureuse sans tabous ! » et nous proposent, à nous filles – car il y a un jeu pour les filles

15 STORA M. (2005), *Guérir par le virtuel*, Paris, Presses de la Renaissance, p. 9.

et un jeu pour les garçons – de mettre en avant nos meilleurs atouts afin que Mike tombe éperdument amoureux de nous ! Lorsque c'est chose faite et que nous emménageons « en colocation dans le très bel appartement de Mike, c'est le bon plan, nous disent-ils, mais il va falloir désormais s'entendre sur tout, notamment la façon de vivre ensemble », nous proposant, pour cela d'ajouter « un peu de notre folie et de notre sensualité » et « d'oser des situations de plus en plus coquines ». *Singles* propose également des *kits* pour relations homosexuelles.

Un autre type de jeux se joue à plusieurs : ce sont les *MMORPG* (*Massive multiplayer online role playing game* ou « jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs »). Il s'agit de jeux de rôles dans lesquels les personnages progressent ensemble dans ce que l'on appelle des « mondes persistants ». Cela signifie que le jeu continue... pendant que le joueur dort (même s'il ne peut rien arriver à son personnage, si j'ai bien tout compris) et où il est, bien sûr, possible de « chatter » avec des inconnus. En un second temps, les joueurs peuvent décider de « sortir » de leur avatar et de dire qui ils sont, en réalité. Un ami me disait que le clavardage permet, à la fois, d'éviter le délit de sale gueule et de communiquer avec des personnes à qui l'on n'aurait jamais parlé dans la vie « réelle ». Concernant les jeux multi-joueurs, *World of Warcraft* est probablement le plus connu d'entre eux ; il compte 8 millions de joueurs (deux fois la population de mon autre pays : le Liban !). Il s'agit donc là d'un gigantesque terrain de rencontres, par avatars interposés, qui se déroule dans un univers fantastique semblable à celui du *Seigneur des Anneaux*.

Lorsqu'on parle de cyberaddiction, elle concerne plus particulièrement ces *MMORPG* car l'univers sans fin de ces jeux peut, peut-être plus que les autres, mener à l'addiction. La définition de l'addiction sur laquelle on s'accorde aujourd'hui, c'est lorsqu'il y a rupture du lien social. Parenthèse : parfois c'est la dépendance au couple qui entraîne rupture du lien social. On parle, en effet, de dépendance lorsque la personne ne peut se passer de quelque chose et que ce « quelque chose » passe avant tout autre chose. On peut penser que ce qui, peut-être, préserve de la dépendance... réside dans un pluriel. Peut-on encore parler de dépendance lorsqu'il y en a plusieurs ?

Le clavardage entraîne-t-il une addiction au clavardage ? Et peut-on dire – pirouette – que le couple entraîne une addiction au couple ? L'ordinateur peut mettre au jour des conduites addictives latentes. Le couple aussi, peut-être... Mais il peut également avoir, à un moment, de l'histoire d'un couple, une fonction pour le « personnage » couple. Tout

comme un amant ou une maîtresse « réels ». Il arrive même, en effet, que seule l'évocation de l'amant ait une fonction utile. Comme dans le roman d'Alberto Moravia, *L'amour conjugal*<sup>16</sup>, dont on se dit, à le lire, que tout est bien dans les livres, je veux dire dans ceux des écrivains. Moravia écrit<sup>17</sup> :

Léda savait que lorsqu'elle racontait l'une de ses (anciennes) aventures à son mari, le léger malaise habituel qu'éveillaient chez lui ces évocations lui faisait l'effet agréable d'un cordial revigorant quand on défaille, (...) que ces évocations étaient, pour lui, comme un de ces poisons qui, à petites doses, redonnent de la vie au patient.

Face à l'ordinateur et dans ce domaine du clavardage, hommes et femmes sont probablement à égalité. Ici, on joue souvent à être un autre. Et on ose un langage que l'on ne se risquerait pas à utiliser en face à face. Mais le danger réside dans le fait qu'on ne sait pas non plus qui est l'autre avec lequel on « chatte » ! Cela ressemble en quelque sorte aux bals masqués d'antan où nul ne pouvait être reconnu. Et les bals masqués, on le sait bien, relient les projections des uns et des autres... comme elles le sont aujourd'hui, dans le cyberspace. Dans les communautés virtuelles, le clavardage permet donc, lui aussi, de n'être pas reconnu. Il permet même parfois de ne pas se reconnaître. On peut y oser ce que l'on ne s'autorise pas dans la vraie vie ou ce qui nous fait peur. Bien sûr, étant donné qu'on peut aujourd'hui y ajouter le son... l'elfe peut avoir la voix d'un homme de cinquante ans !

Le clavardage est sans doute LE lieu des infidélités virtuelles les plus courantes, et tout un chacun peut s'y exercer à loisir.

De plus, le succès du *chat* réside sans doute à ce qu'il permet de dévoilement prudent et d'intimité. « Le *chat*, écrit Stora, pallie beaucoup de frustrations et représente un outil de toute-puissance face au sentiment d'incomplétude »<sup>18</sup>. Pour lui, il peut servir à soigner les blessures narcissiques considérables que notre société a créées. Et c'est souvent ainsi que débutent les rencontres virtuelles... Sur *Meetic*, par exemple.

C'est en 2002 qu'est mis en ligne le site de rencontre *Meetic*. Joli jeu de mots entre *to meet*, rencontrer, et « mythique » qui signifie imaginaire, légendaire ou irréel. Sur la page d'accueil, les concepteurs du site annoncent que *Meetic* est *leader* européen (mesuré en « trafic le plus impor-

16 MORAVIA A. (1973), *L'amour conjugal*, Paris, Denoël, coll. Folio.

17 *Ibidem*, pp. 133-134.

18 STORA, M., *op.cit.*

tant ») de tous les sites de rencontre en ligne et ce quel que soit l'institut de mesure d'audience. Selon *Wikipédia*, *Meetic* compte aujourd'hui plus de 42 millions de profils et 11.000 témoignages de couples qui s'y sont rencontrés depuis 2005.

Quarante-deux millions de « profils », ce sont 42 millions de personnes qui montrent... leur meilleur profil. Ce sont autant de pseudos mûrement choisis – au hasard : « Baroudeur », « Intime », « Arc », « Pégase », « Astérisquepéril » et même un « Etbienjetrouvepas » ! – et autant d'annonces où l'on parle de soi ou de l'être recherché, où l'on fait plus ou moins de fautes d'orthographe sur cinq à dix lignes, où l'on glisse ou pas une photo, de l'humour, de la « culture » ou de l'ennui et où l'on répond à certaines des questions à réponses prédéfinies proposées par le site telles que son statut marital (jamais marié, marié, séparé, divorcé, veuf), son aspect physique (un vrai canon!, très agréable à regarder, plutôt agréable à regarder, dans la moyenne, pas terrible, ce n'est pas à moi de le dire, est-ce vraiment important ?), ce que la personne pense avoir de plus attirant (sa bouche, sa nuque, ses cheveux, ses fesses, ses jambes, ses mains, ses muscles, ses pectoraux, ses pieds, ses yeux, son nez, son sourire, le plus beau n'est pas dans la liste), son « degré » de romantisme (très romantique, assez romantique, peu romantique, pas du tout romantique), ainsi que son poids, sa taille, ses revenus, son niveau d'études, ses loisirs etc. Et, bien sûr, air pur du temps l'exige : « fumeur » ou « non fumeur » ou encore... « fumeur occasionnel », nouvelle race censée sans doute regrouper ceux qui ne fument plus que cachés.

J'ouvre ici une parenthèse sur les sites pornos où j'ai appris qu'il existe une catégorie « fumeuses » dans les diverses catégories proposées aux visiteurs. Fumer est donc bien, aujourd'hui, une transgression côtoyant quelques autres dans une liste dictée par la demande des consommateurs.

Concernant la pornographie, je reprends la distinction que fait Michela Marzano entre érotisme et pornographie lorsqu'elle écrit:

Là où l'érotisme est une représentation en mots ou en images de la rencontre sexuelle et de tout ce que cela implique en termes de peurs, d'attentes, de désirs, d'espoirs, de frustrations, de failles, etc., la pornographie est plutôt une représentation qui prétend montrer l'acte sexuel en tant que tel, indépendamment de l'avant et de l'après (...)<sup>19</sup>.

19 MARZANO M. (2006), *Malaise dans la sexualité*, Paris, Lattès.

Compte tenu de la multitude de types de pornographies proposées, les choses devraient être précisées car, ici encore, il me semble essentiel de savoir ce qui est regardé – connaître l'objet de la quête pornographique – pour approcher la motivation de celui qui regarde. Les clavardages pornographiques permettent des « rencontres » sexuelles, une sexualité dégagee de toutes les complexités, de toutes les exigences et de tous les risques d'une réelle intimité sexuelle. Rencontres différentes donc des rencontres réelles mais différentes également des masturbations solitaires car il y a là, derrière l'écran, un autre. Un autre regardé et qui vous regarde. Et l'écran de l'ordinateur est, ici et une fois de plus, pont et mur à la fois.

Retour à *Meetic* et aux clavardages entre meetiqueurs et meetiqueuses anonymes. Ici, les « chatteurs » ne se voient pas ; au plus, une photo « choisie » illustre le « profil », plus rarement plusieurs. Chacun fantasme donc d'emblée ! Fantasme et réalité s'emplafonneront ou pas lors de la rencontre hors virtuel, si elle a lieu.

Un dimanche de printemps – pendant que je préparais cette intervention – en fin d'après-midi, plus de 50 000 personnes étaient connectés à *Meetic*, dans 107 pays. Il serait intéressant d'analyser les particularités de ce gigantesque terrain de rencontres dont, sans doute, la première est que l'on sait d'emblée que l'on s'y trouve... pour « rencontrer » et que, de plus, homos et hétéros y sont clairement séparés. Pas de confusion ni de déception possible ici, à ce niveau-là.

Je pense à ce qu'écrit, par exemple, David Lodge dans son roman *Un tout petit monde*<sup>20</sup> lorsqu'il décrit les rencontres d'universitaires chevronnés lors de colloques et de congrès... où les rencontres amoureuses ou sexuelles ne viennent que « de surcroît », l'explicite étant – bien entendu ! – l'échange d'idées, même si chacun sait qu'il s'agit, là aussi, d'un terrain de rencontres privilégié et pas seulement intellectuelles.

Autre particularité des terrains de rencontres virtuelles : l'excitation des débuts d'histoire, plusieurs fois par semaine ou même par jour, puisqu'il est possible de mener plusieurs dragues simultanément dans ce qu'on appelle ici des « fenêtres », fenêtres hermétiques les unes aux autres mais nécessitant néanmoins une certaine forme de vigilance pour ne pas se tromper de destinataire lorsque plusieurs clavardages ont lieu simultanément. Sur ordinateur, polygamie et polyandrie sont choses courantes, dans le sens où les relations virtuelles simultanées et les

20 LODGE D. (1991), *Un tout petit monde*, Paris, Rivages.

premières rencontres menées en parallèle sont fréquentes. Et ce d'autant plus que, tout comme dans les immenses magasins de jouets il est si difficile pour l'enfant de choisir celui qu'il veut « le plus », sur *Meetic*, il y en a encore et encore... et peut-être un ou une « encore mieux » !

À ce propos, dans le *Nouvel Observateur*<sup>21</sup> du 23 au 29 avril 2009 dont la couverture annonçait « Dis-moi comment tu aimes... je te dirai qui tu es », sous le titre « Mecs en rayon », on trouvait quelques lignes sur un site né fin 2007, *adoptunmec.com*, « le site de rencontres qui monte », où l'inscription est gratuite pour les hommes qui, alignés dans des rayons, y sont nommés « produits », et où l'on peut dénicher des « promos du jour » à glisser, nous les femmes, dans des caddies virtuels ! Et comme pour toute consommation où l'on prend et jette, les ruptures sur Internet peuvent être assez aisées, et les clavalargages<sup>22</sup>, par conséquent, parfois vite faits bien faits.

Jouer, clavarder, naviguer sur Internet... c'est très majoritairement seul, dans sa chambre, dans son bureau ou dans un coin aménagé dans la cave que l'un ou l'autre du couple s'adonne à ces nouveaux plaisirs virtuels, à ces virtuelles infidélités. Sans cris et sans hurlements, juste une porte fermée, juste un nêtre pas là... quand on y est. Pour l'autre du couple, cela peut être vécu comme une violence. Une subtile violence.

Le portable, c'est chacun le sien. Et l'ordi, c'est parfois l'amant. Car chacun des partenaires sait bien qu'il sert à combler les lacunes de la vie de couple, qu'il permet pour certains de rester là – là, dans le couple – et de s'évader.

J'ai lu (en naviguant sur la Toile, bien sûr !) qu'un divorce sur vingt aux États-Unis, en 2006, était dû à une relation extraconjugale virtuelle, dont la moitié était liée aux jeux multi-joueurs tels que *World of Warcraft* évoqués ci-dessus. J'y ai également lu qu'un contrat de mariage pouvait être rompu si le temps passé sur l'ordinateur empêche l'un des époux de remplir son « devoir conjugal » (*sic*)<sup>23</sup>.

Avant de conclure, j'aimerais illustrer mon propos par deux petites histoires de couples tirées de ma pratique.

21 Le *Nouvel Observateur*, n° 2320, du 23 au 29 avril 2009.

22 Si joli néologisme créé par un être cher à qui j'en parlais !

23 Sur [www.blog.splitgames.fr/tag/world\\_of\\_warcraft/](http://www.blog.splitgames.fr/tag/world_of_warcraft/) (consulté le 1<sup>er</sup> mai 2009).

### Première histoire

Ils se connaissent depuis l'école secondaire. Ils vivent en couple depuis très longtemps. Et Monsieur passe ses nuits avec l'ordi à faire des jeux, me disent-ils lors du premier entretien, lors de l'analyse de la demande.

En relisant mes notes, je le savais – parce que je sais que je ne « colle » jamais au symptôme – et je l'ignorais – parce que ne plus en parler, à ce point-là, c'est tout de même particulier ! – en relisant mes notes donc, je constate que la deuxième et dernière fois que ce mot d'« ordinateur » fut prononcé dans notre espace de travail, c'était un peu plus de trois mois plus tard et seulement pour en dire que Monsieur avait résilié, le matin même, son abonnement au jeu auquel il jouait ! La séance précédente (quinze jours auparavant), ils m'avaient dit « ça va mieux, mais on ne sait pas comment ni pourquoi ». Il avait donc fallu que le couple « aille mieux » avant que Monsieur n'arrête de jouer à l'ordi.

Qu'avions-nous travaillé pendant ces trois mois ? Le cycle de vie. Celui de « partenaires depuis longtemps » devenus « parents depuis peu ». Celui de l'achat récent d'une maison en commun. Les blessures d'enfance où leur quotidien venait « cogner ». Histoires de contrôle pour l'un, de reproches et de jugement pour l'autre. Qu'avons-nous travaillé après ? Leur danse à deux. À partir des métaphores relationnelles<sup>24</sup> que je leur avais proposé de construire : la représentation métaphorique que chacun a de l'autre, comment il ou elle s'y représente, le bon changement pour la relation et les risques à ce bon changement.

Nos rencontres, en fin de travail, se sont espacées. Et le blason de leur couple qu'ils dessinèrent au dernier entretien accueillait toute leur créativité. Il évoquait un processus en cours et non figé. Il présentait un espace blanc dans lequel des choses à venir, des choses à créer, pouvaient se déposer. Peut-être tout cela justement que Monsieur scrutait dedans l'écran. Tout cela qui était bien là, mais auquel tous deux n'avaient plus accès. Et que l'écran cachait.

24 Sur cette « technique » créée par Edith Tilmans-Ostyn, cf. LABAKI C. & DUC MARWOOD A. (à paraître en 2009-2010), *Contes et métaphores dans la rencontre thérapeutique, sur les traces d'Edith Tilmans-Ostyn*. Signalons simplement ici la richesse inouïe du langage métaphorique en thérapie de couples.

## Deuxième histoire

Michael Stora écrit, en 2006 :

Dans l'avenir, on peut tout à fait imaginer que les deux membres d'un couple jouent, chacun avec son ordinateur, à des jeux *on line* et qu'ils se retrouvent dans le jeu pour s'affronter et exprimer quelque chose de leur rapport de force à l'autre à travers écran interposés<sup>25</sup>.

Nous étions en 2007 et ma deuxième histoire est celle d'un couple où justement les deux partenaires jouaient ensemble. Ils jouaient ensemble depuis plus de deux mois, *non stop* disaient-ils. Lors de notre premier entretien, ils me font part du fait que leur « plus gros problème, c'est un rapport de force ». Madame disait : « Je joue pour apprendre à me connaître et connaître les autres ». Monsieur disait qu'il se créait deux avatars « par peur de se tromper ». Plus tard, ils ont pu dire que le jeu leur permettait de « sortir de l'imbroglie » dans lequel leur couple se trouvait, que le jeu leur avait permis de « cesser un temps de parler » tout en se disant des choses par personnages interposés.

Ils se connaissaient depuis sept ans et ils avaient, deux mois avant de commencer à jouer, abordé la question des bébés. L'horloge tournait, comme ils disaient... et je crois bien qu'ils avaient essayé de l'arrêter, de suspendre un temps ce temps qui passait. Ils jouaient à deux toute la nuit et... « il est temps qu'on se réveille », comme ils disaient. L'irritation aujourd'hui l'emportait sur le plaisir de jouer. Un jour, trois mois après le début de la thérapie, ils ont jardiné ensemble. Un autre, ils sont allés à une expo. Ils ont osé.

Nous abordions leurs modes de fonctionnement durant ces sept années. Et c'est de l'un à l'autre qu'ils passaient, se dégageant de l'un pour aller dans un autre, alternativement : le mode « fusion » et le mode « liberté ». Etouffant dans l'un et souffrant dans l'autre. Fusion et liberté. Il semblerait que ni l'un ni l'autre de ces deux modes ne leur convenait pour faire un bébé... Mais, au fond, la fusion, n'est-elle pas une sorte de dépendance maximisée ? Et la liberté une autonomie surdéveloppée ?

Jouer à deux, jouer ensemble leur permettait à la fois d'être plus proches – de « se re-créeer un socle commun » comme ils disaient –, de maintenir une distance et de ne pas se séparer. Le temps nécessaire, le

25 TISSERON S., MISSONNIER S. & STORA M. (2006), *L'enfant au risque du virtuel*, Paris, Dunod.

temps qu'il fallait afin de pouvoir décider du mode qui, désormais, leur conviendrait.

---

### **En conclusion...**

En conclusion, j'aimerais dire que, pour chacun des couples avec un amant virtuel que nous recevons ou pour les ménages à trois avec ordi, il me semble essentiel d'appivoiser nos peurs, de dépasser nos *a priori* face au « virtuel ».

Le virtuel est aujourd'hui le premier des loisirs. Il s'agit bien d'une culture émergente qui s'introduit dans nos espaces de travail. Et les mondes virtuels font partie intégrante de la réalité de nos patients. Les aventures qu'ils y vivent et les rencontres qu'ils y font viennent réparer, cicatriser ou dévoiler des faiblesses, des peurs, des désirs et des fêlures ; tout cela avec des risques moindres que dans l'autre vie, celle que l'on dit « vraie ». Il me semble, en effet, qu'en plus de ces fonctions évidentes, les mondes et les rencontres virtuels servent parfois de sas – dans le sens d'une pièce qui permet le passage entre deux mondes différents – ou de laboratoire – dans le sens d'un local servant à faire des expériences.

Il me semble utile de réfléchir non seulement aux risques d'addiction ou autres facettes hautement psychologisables du « cyberspace »... mais aussi à nos résistances le concernant. Lorsqu'on parle de risques d'addiction, on ne parle habituellement que du temps passé devant l'ordi. Mais là n'est pas la seule question. Et la réponse, à cette question, ne peut qu'être incomplète, insuffisamment significative. Il en est une deuxième, bien sûr. Indispensable. Celle de ce que l'on y fait. Et concernant les couples, une troisième enfin : celle de ce que cela vient faire – empêcher ou permettre – dans le couple.

Le travail de recherche, de curiosité et de découvertes où je tâtonne, ces dernières années, avec l'aide précieuse de mon petit *Mac*, m'a aidée à m'approcher de mes résistances, et à assouplir mes préjugés. Et une fois de plus, comme à chaque temps d'arrêt et de réflexion, s'ajoutent aux autres dans mon sac, quelques questions supplémentaires...

---

**Résumé :**

Les amants « classiques », les « en chair et en os », nous les connaissons et fréquentons depuis... toujours. L'amant ordinateur, on le connaît un peu moins bien, on le fréquente depuis moins longtemps et plutôt de loin en loin, on s'en méfie vaguement. Or, ce nouveau type d'amant, présent dans nos espaces de travail, est devenu assez souvent « le troisième » dans notre pratique clinique de psychothérapeutes de couples.

Face à son ordi, chacun est entouré d'une invisible et néanmoins infranchissable muraille qui l'extrait du lieu où il se trouve physiquement et de ceux qui physiquement l'entourent et le relie à un ou des autres physiquement éloignés dans une invisible et néanmoins intense proximité.

Face à ce « troisième », l'auteur invite ici à réfléchir non seulement au temps que l'un ou l'autre y passe, mais aussi à ce qu'il y « cherche », et, concernant les couples, à ce que cela vient faire – empêcher ou permettre – dans le couple.

---

**Mots-clés :** clinique – couple – ordinateur – clavardage – amant.