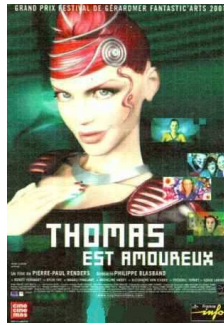


## Thomas est amoureux de P.-P. RENDERS



**RENDERS, Pierre-Paul.** *Thomas est amoureux* : 1 DVD, 97 min. Belgique : Cinéart, 2000. Disponible à la Médiathèque locale de Verviers, sous la cote **VT2679 – A Verviers**

Avant d'être amoureux, Thomas est surtout agoraphobe. Cloîtré dans son appartement, il passe sa vie devant son ordinateur, incapable du moindre contact humain direct. Son psy, avec qui il communique par visiophone, lui conseille de s'inscrire dans un club de rencontres informatiques. Peu à peu, des femmes apparaissent sur son écran, sans soulever chez lui un quelconque intérêt. Jusqu'au jour où Mélodie le contacte.

Révélation belge de l'année 2000, Pierre-Paul Renders confirme avec ce premier long métrage son aptitude à se frotter à la science-fiction, tout en racontant avant tout une histoire humaine (ce qu'il avait déjà fait dans le court métrage "La Tendresse" en 1992). Le parti-pris formel est risqué (tout le film est centré sur l'écran d'ordinateur de Thomas) et peut parfois lasser, mais cela ne gâche pas la réussite d'un premier film original et techniquement innovateur. Par ailleurs, la Médiathèque et deux ASBL partenaires, Media-Animation de Bruxelles et Loupiote de Heusy ont réalisé pour ce film un dossier documentaire, mis en ligne sur son site, sous son Éducation, dans la section « Film à la fiche » - Voir : [http://www.lamediatheque.be/ext/thematiques/films\\_a\\_la\\_fiche/FichePDF/VT2679.pdf](http://www.lamediatheque.be/ext/thematiques/films_a_la_fiche/FichePDF/VT2679.pdf)

### Avec :

Benoît VERHAERT, *Thomas*  
Aylin YAY, *Eva*  
Magali PINGLAUT, *Magali*  
Micheline HARDY, *La mère*  
Alexandre VON SIVERS, *L'assureur*  
Frédéric TOPART, *Le psy*  
Serge LARIVIÈRE, *Le téléphoniste*

## Un échange sur le thème de :

« L'individu et la société face aux relations virtuelles »

Voici un ouvrage et des articles de presse commentés pour alimenter votre réflexion :

l'ouvrage situe le contexte de l'échange,  
les articles listés du général au spécifique actualisent l'information donnée par le volume.

N'hésitez pas à vous informer dans votre bibliothèque locale.  
Bonne lecture à vous !



**TISSERON, Serge.** *Virtuel, mon amour : penser, aimer, souffrir à l'ère des nouvelles technologies.* Paris : Albin Michel, 2008, 226 p.

Vouloir profiter des avantages de la solitude sans renoncer à un important réseau d'amis semble tout à fait paradoxal. Or, aujourd'hui, certains sites d'Internet qui bouleversent nos habitudes, nos codes relationnels et les manières d'être ensemble, rendent ce désir possible. Nous nous scotchons à un écran (TV, ordinateur, ...) à tout âge pour oublier nos préoccupations, tenter d'habiter notre ennui ou prendre de la distance avec notre solitude, notamment. Le rêve semble devenu réalité, non sans toutefois présenter des risques certains, puisque le désir, le rapport à soi et aux autres, la perception du réel ne sont plus les mêmes. La rencontre concrète cesse de plus en plus d'être la référence de la relation ou s'avère souvent difficile à mettre en place. Par ailleurs, les enfants, plongés très tôt dans l'univers virtuel, se forgent une personnalité aussi par ce canal. Ce mécanisme échappe souvent à leurs parents, peu ou mal préparés à les

secondaire et rapidement dépassés par les nouvelles compétences de leurs rejetons. C'est pourquoi, il nous incombe d'inventer de nouveaux repères, centrés sur la revalorisation du corps et des sens, absents des relations électroniques, et de développer notre goût du jeu pour pouvoir prendre une distance critique. La formule citée par Serge Tisseron « Le lointain devient proche et le proche devient lointain » (p. 8) est éclairante pour caractériser ces nouveaux modes relationnels : nous entrons en contact de plus en plus facilement, semble-t-il, avec des inconnus, mais nous sommes de moins en moins capables d'entretenir des relations valorisantes avec nos proches ! « Les mondes numériques ne bousculent pas seulement le couple et la famille. Ils créent aussi de nouvelles dynamiques sociales autour des images, de l'intimité et de la connaissance » (p. 62). L'auteur consacre ainsi la première partie de son ouvrage à étudier les modalités de certaines de nos relations avec des proches — il parle longuement du téléphone-doudou, de la différence de notre image sur un miroir de celle sur un écran et de notre façon de jouer avec notre identité —, tandis que dans la deuxième, il analysera les propriétés de ce lointain auquel nous prétendons où l'utilisateur est invité à se faire connaître des autres. Dans la troisième partie, il tente de comprendre ce qui incite un grand nombre de personnes à passer une partie de leur vie devant le petit écran. C'est là un ouvrage très concret où Serge Tisseron donne des pistes à ses lecteurs pour les aider à se retrouver dans des relations virtuelles qui ressemblent volontiers à une jungle inhospitalière, s'ils ne les pratiquent pas régulièrement.



**GARNEAU, Jean.** « Les relations sur Internet » : [on-line]. In : *La lettre du psy*, Outremont (Québec) : Ressources en Développement, juin 1999, n° 6.  
<http://www.redpsy.com/infopsy/webrelations.html> [DV. 25/11/2011]

L'auteur de l'article, psychologue canadien, précise d'entrée de jeu son objectif : fournir des balises pour guider ceux qui veulent échapper au piège de la désillusion due à l'intensité des relations établies par la voie électronique au moment où les relations virtuelles doivent devenir des relations en face à face, quelle que soit la nature de la relation (amoureuse, amicale ou professionnelle). C'est pourquoi il conçoit son apport de manière claire, bien hiérarchisée et très pratique, quasi directement utilisable par le lecteur pour mener sa réflexion. Il s'attache d'abord à définir les ingrédients essentiels d'une relation réussie, qu'il fait suivre des contraintes liées à la communication par Internet et en montre les conséquences sur les relations. Dans la foulée, il précise les raisons pour lesquelles il est toujours difficile de transposer la relation dans la réalité « ordinaire », mais aussi pourquoi les interlocuteurs désirent presque toujours se rencontrer « en personne ». De ce fait, il propose au lecteur une petite synthèse qui, bien qu'elle date de 1999, présente toujours aujourd'hui un intérêt certain, parce qu'elle offre une base de réflexion très sûre. Mais inutile cependant d'en attendre des conseils. A chacun d'adapter les modalités de ses relations virtuelles en fonction de ce qu'il aura pu intégrer des caractéristiques mises en évidence...



**LARDELLIER, Pascal.** « Rencontres sur l'Internet : l'amour en révolution » : [on-line]. In : *Sciences humaines.com*, Auxerre : Hors-série n° 50, septembre 2005  
[http://www.scienceshumaines.com/rencontres-sur-internet-l-amour-en-revolution\\_fr\\_14037.html](http://www.scienceshumaines.com/rencontres-sur-internet-l-amour-en-revolution_fr_14037.html) [DV 25/11/2011]

Professeur en sciences de l'information et de la communication, Pascal Lardellier évoque la problématique des relations amoureuses nées grâce à la Toile, à la manière d'un sociologue plutôt que comme celle d'un psychologue. Son regard est donc fort différent de celui d'un Serge Tisseron ou d'un Jean Garneau, mais n'en est pas moins intéressant pour la cause. En effet, comme il retrace l'évolution des nouvelles relations amoureuses — il se limite à ces relations-là — en repartant de l'existence des agences matrimoniales pour en arriver aux sites de rencontres, il aide le lecteur à percevoir comment ces nouvelles modalités d'entrée en contact sont devenues possibles grâce aux nouvelles technologies et comment chacun peut devenir son propre « cyberagent matrimonial ». Son propos permet aussi de comprendre en quoi la tyrannie (pathologique ?) du branchement est sans doute plus présente chez les adultes que chez les adolescents. Il n'hésite cependant pas à pointer la différence fondamentale qui existe entre les attentes des hommes et des femmes, avec les risques de malentendus et de désillusions. L'article est clair, aisé à lire, mais sa hiérarchisation n'est sans doute pas idéale si l'on veut se faire rapidement une vue de synthèse de la question. Il n'empêche... Cet angle d'attaque de la question précise celui des psychologues. Et c'est précieux !

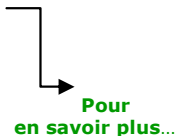


**PARENTS...** « Les parents face aux réseaux sociaux : du pédagogue au réfractaire » : [on-line]. In : *Trends*, Bruxelles, 14 décembre 2010  
<http://trends.levif.be/economie/les-parents-face-aux-reseaux-sociaux-du-pedagogue-au-refractaire/article-1194888376028.htm> [DV 25/11/2011]

Ce communiqué du magazine *Trends* rapporte les résultats d'une enquête menée par la société commerciale française Profil Technology, sur la perception qu'ont les parents de l'usage fait par leurs enfants des réseaux sociaux. Cette analyse amène ainsi les chercheurs à dégager cinq profils parentaux qu'ils explicitent brièvement. Ce communiqué est forcément très succinct, en raison de sa nature même. Il n'empêche. Il peut aider des parents, voire des enseignants ou des animateurs, à se situer et à réfléchir plus avant à leur façon d'envisager la relation que l'entourage dont ils ont la responsabilité, entretient avec la toile. Plus d'informations sur la société commerciale française Profil Technology sur le site : <http://www.profiltechnology.com/fr/index.aspx>

**DELPERDANGE, Laurence.** « Les ados font constamment le passage entre l'actuel et le virtuel » : entretien avec Serge Tisseron : article. In : *Psychologies magazine*, Lasne : novembre 2011, p. 72-75

Psychiatre et psychanalyste, Serge Tisseron qu'interviewe, dans cet article, la journaliste Laurence Delperdange, s'est notamment spécialisé dans l'étude des relations jeunes-médias-images. Il examine à la loupe depuis bon nombre d'années, les effets de l'usage des écrans pourvoyeuses de textes et d'images sur tout un chacun et sur les jeunes en particulier. Et contrairement à ce que nous pourrions imaginer, ses conclusions sont loin d'être négatives, à partir du moment où l'usage que nous faisons, que les jeunes font de la toile est un usage réfléchi. L'intérêt du présent article réside dans l'essai que fait Serge Tisseron de préciser la limite au-delà de laquelle le ticket de la « bonne » utilisation n'est plus valable : à partir de quand, s'interroge-t-il, l'usage du net n'est-il plus très... net ? Et cette frontière — le lecteur l'apprendra au fil de sa lecture — appartient plus à l'ordre du qualitatif qu'à celui du quantitatif, même si Serge Tisseron en profite pour rappeler la règle des « 3-6-9-12 » : pas d'écran avant 3 ans, pas de console de jeu personnelle avant 6 ans, pas d'Internet non accompagné avant 9 ans et à partir de 12 ans, Internet seul, oui, mais cadré dans le temps et pas la nuit. Pour mieux faire percevoir cette limite, le spécialiste répartit les jeunes utilisateurs de l'Internet en trois groupes distincts : ceux qui cherchent un monde complètement coupé à la fois de leur réalité psychique et de leur réalité sociale et qui ne veulent rien savoir de la réalité des autres joueurs ; ceux qui le fréquentent comme un monde coupé de la seule réalité sociale, mais pas de leur vie psychique et qui y mettent, de ce fait, en scène leurs conflits intérieurs ; ceux, enfin, qui en font une utilisation spécifique, alors qu'ils ne sont ni coupés de la réalité sociale, ni de la vie psychique. Ces derniers effectuent un passage sain entre l'actuel et le virtuel. Et Serge Tisseron de conclure cette partie de sa réflexion en mettant l'accent sur le fait qu'Internet n'est jamais qu'un accélérateur de particularités préexistantes, bonnes ou mauvaises. Après cette analyse des comportements des utilisateurs, où le troisième groupe illustre le comportement le plus sain, alors que les deux autres peuvent présenter dans certaines mesures, des usages pathologiques d'Internet — le spécialiste refuse de parler d'addiction ou de dépendance, sur lesquels il n'y a pas de consensus — Serge Tisseron propose aux parents, aux éducateurs, des recommandations qui sont, elles, sans doute plus prévisibles : éviter de comparer son adolescence avec celles des jeunes générations, s'informer pour savoir avec quelle réalité ils entrent en contact avant d'interdire car les jeunes sont en général plus souvent producteurs d'Internet que consommateurs et, à ce titre, se laissent moins piéger que des personnes âgées. Ce qui ne doit pas empêcher la vigilance car l'adolescent reste fragile. Mais il précise — et cela nous paraît capital dans le cadre d'activités d'éducation permanente — que tout le monde y a sa part de responsabilité : les parents, certes, mais également les écoles, les collectivités publiques, les maisons de jeunes...(p. 75). N'hésitons donc pas tous à balayer devant notre porte ! Par ailleurs, l'article rédigé par Laurence DELPERDANGE, sur base son l'interview de Serge Tisseron, renvoie à une étude belge qui pourrait intéresser plus d'un lecteur : *Les usages problématiques d'Internet et des jeux vidéo : synthèse, regard critique et recommandations*, publiée par l'Institut wallon de la santé mentale, av. Henri Lemaître 78 à 5000 Namur. <http://www.iwsm.be/institut-wallon-sante-mentale.php?id=1>



### **Deux ouvrages supplémentaires : un documentaire...**

**STORA, Michael.** *Les écrans, ça rend accro.* Paris : Hachette littératures, 2007. (Ça reste à prouver), 116 p.

Prenant le contre-pied des reproches faits aux images et à la réalité virtuelle, le psychanalyste démontre qu'elles permettent une re-création du réel. Il invite à mieux connaître leurs codes, leurs règles et leur langage afin de construire son image de soi et de comprendre ce qu'elles révèlent de chacun, de son histoire personnelle, de son inconscient et de la société.

### **... et un roman pour la jeunesse, les parents, les enseignants :**

**ANCION, Nicolas et VAN DER ELST, André.** *J'arrête quand je veux !* : roman. Paris ; Bruxelles : Jourdan jeunesse, 2009. (Réussis lecture), 222 p.

Le livre de Nicolas Ancion « *J'arrête quand je veux !* » raconte l'histoire de Théo, un fan de jeux vidéo. Il jouerait bien tout le temps s'il n'y avait pas l'école et les parents. Jusqu'au jour où il découvre un jeu en ligne bien plus passionnant que tous les autres. Théo se lance alors sans retenue, au point d'en oublier ses amis, la jolie Yaëlle, l'école et tout le reste. Parviendra-t-il à quitter le jeu pour revenir dans notre monde ?

Le site duquel est tiré ce résumé propose aux jeunes lecteurs d'en découvrir davantage sur l'histoire de Théo. Les enseignants et les parents pourront trouver divers outils et informations utiles pour aborder le sujet des jeux vidéo. Voir : <http://www.jarretequandjeux.org/fr/accueil>.