

Perspectives Sociétales

MONDE VIRTUEL ET LIEN SOCIAL

PRÉAMBULE

Les nouvelles technologies permettant de concevoir des mondes virtuels, de les animer et de les développer agissent sur la construction de l'être humain, le lien social et l'organisation des sociétés. Notre objet n'est pas la nature du virtuel mais son incidence sur le lien social.

Est généralement considéré comme virtuel : ce qui est en puissance, potentiel, non en acte. Les technologies numériques font émerger, entre autres applications, une conception nouvelle du virtuel, elles permettent de créer ces mondes que l'on qualifie de virtuels.

Dans le vaste champ spéculatif qu'ouvre le monde virtuel, notre étude s'est limitée à l'utilisation d'Internet.

LE MONDE VIRTUEL

Le monde virtuel est un monde sans matérialité dont le mode d'existence se situe sous forme de mémoire dans un système informatique.

Il peut héberger des communautés d'utilisateurs sous la forme d'avatars ayant la capacité de s'y déplacer et de les faire évoluer. Il est un espace important de liberté.

Il peut reproduire le monde réel et interagir avec lui en respectant ses lois physiques et les valeurs humaines ou s'en détacher et créer ses propres lois.

Le plus souvent, les mondes virtuels se concrétisent au travers de jeux mono utilisateurs ou multi joueurs en réseau, et de simulateurs de mondes (sans véritablement de règles) tels « *Seem City* » ou « *Second Life* » ... Certains éléments ou facteurs créés dans ces mondes virtuels peuvent se traduire en acte dans le monde réel.

LE LIEN SOCIAL

Le lien social recouvre l'ensemble des relations personnelles, des normes et des règles communes qui relient les individus entre eux et les groupes sociaux. On distingue un lien social horizontal : domaine des rapports de chacun avec les autres, des plus proches aux plus éloignés, et un lien social vertical : ensemble des hiérarchies et institutions produites par la société.

LE VIRTUEL AGIT SUR LE LIEN SOCIAL ET RÉCIPROQUEMENT,

- En contribuant à modeler l'individu dans sa construction, à modifier la constitution de son identité, la formation de son savoir, et son propre rapport à la réalité. Le virtuel change nos modes de penser et sollicite notre imaginaire. Il participe à la création d'une intelligence collective. Par ailleurs, le virtuel est porteur d'ambivalence : d'un côté, il permet à l'individu

- d'exprimer les multiples facettes de sa personnalité, de s'épanouir dans une totale liberté d'expression et dans la convivialité de la communication en réseau ; de l'autre, il le soumet à des risques : addiction, isolement, perte de sens du réel, des notions de temps et d'espace,
- En modifiant sa relation à l'autre. Sur l'axe horizontal, le virtuel crée de nouveaux espaces de socialisation et débouche parfois sur des rencontres et des échanges réels. Sur l'axe vertical, il donne la possibilité de faire abstraction du statut social et peut modifier les relations institutionnelles hiérarchisées classiques,
- En transformant sa relation à la société ainsi qu'au monde sur les plans politique et juridique.

Ainsi, l'utilisation des technologies numériques qui permettent la création des mondes virtuels, peut avoir des effets contraires. La question n'est certainement pas de la rejeter mais de chercher à la mettre au service de l'intérêt général, de la formation des hommes, de leur rapprochement comme de celui des peuples, et à leur compréhension mutuelle.

Plus une technique est innovante et puissante, plus elle présente des facteurs importants de risques. Aussi doit-elle être soumise à des valeurs éthiques, des règles sociales et politiques, des normes juridiques. Nos propositions visent à assurer un bon usage des mondes virtuels conforme aux valeurs et principes que défend le Droit Humain: liberté, égalité, fraternité, solidarité, justice, laïcité, tolérance...

SEPT PROPOSITIONS DE LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DU DROIT HUMAIN :

1. **Développer la vigilance critique et une réflexion éthique** portant sur l'usage de cette technologie, sur la signification de l'humain, la notion de respect de l'autre et les changements induits dans les modes d'élaboration de la pensée. Cette réflexion est à élargir aux outils et instruments du XXI^e siècle (biotechnologies, nanotechnologies, finances...) à leur évolution, à leurs relations ainsi qu'aux transformations sociales et culturelles qu'elles impliquent.
2. **Éduquer et informer sont deux priorités.** Tant à l'école que dans les associations, il s'agit de faire prendre conscience à chacun de ses responsabilités au regard des potentialités et des risques que présentent ces mondes virtuels. Le rôle des enseignants, moniteurs, éducateurs, est ici déterminant. Il faudra donc les former de telle sorte qu'ils puissent assumer ce rôle de médiateur entre l'outil et l'enseigné. Enfin, il faudra veiller à ce qu'à la faveur des moyens financiers mis en œuvre, l'école et les associations ne soient pas assujetties aux entreprises et aux lobbies.
3. **Poursuivre l'utilisation de l'outil informatique et renforcer l'apprentissage lié aux techniques de l'information et de la communication (T.I.C)** à l'école et au collège, dans un esprit critique et civique. Permettre à chaque élève et étudiant d'accéder à leur utilisation dans les locaux scolaires, universitaires et à domicile. Intégrer les nouvelles possibilités d'enseignement à distance.
4. **Éviter toute forme d'exclusion** en garantissant à chacun l'égalité d'accès à ces technologies, à leur maîtrise et à celle de leurs évolutions, car elles facilitent les relations individuelles et professionnelles. Faire que l'espace virtuel devienne un espace de solidarité :
 - pour former et équiper les demandeurs d'emploi, en particulier les plus défavorisés,
 - pour promouvoir la formation des anciens et faciliter leur accès à divers services en ligne,
 - pour faciliter les rencontres entre générations et entre catégories socioprofessionnelles.
 Répartir l'effort de financement à tous les niveaux de responsabilité territoriale et nationale.
5. **Favoriser les lieux virtuels d'échange et de partage** ainsi que les circuits d'entraide sur des projets humanistes et humanitaires ; créer des alternatives à la marchandisation de la société.
6. **Imaginer des dispositifs** afin de protéger l'homme de toute manipulation.
7. **Instituer une régulation nationale et internationale** :
 - Définir des Chartes ou Codes de Déontologie des créateurs de sites et forums en renforçant les compétences de la CNIL.

- Créer une instance permanente de veille mondiale, européenne et nationale qui garantisse un équilibre entre protection et liberté.

À l'ère du virtuel et du village planétaire, l'enjeu est bien de former un citoyen capable de vivre selon les valeurs humanistes.

Relever ce défi implique d'en maîtriser les risques, de maintenir et développer le lien social et les bonnes conditions du vivre ensemble tout en réalisant les promesses de ces technologies.