

## LE CORPS, LE SOI ET INTERNET<sup>1</sup> ENTRE RÉCIT DE SOI ET STORYTELLING

Dans un texte datant de 1977, « La lumière du Sud-Ouest », Roland Barthes évoque ses voyages en « auto » vers son cher Sud-Ouest. Il y souligne combien la lumière qui baigne son trajet dès qu'il dépasse Angoulême le projette déjà vers le pays de son enfance :

je « lisais » déjà le Sud-Ouest, je parcourais le texte qui va de la lumière d'un paysage, de la lourdeur d'une journée alanguie sous le vent d'Espagne, à tout un type de discours social et provincial. Car « lire » un pays, c'est d'abord le percevoir selon le corps et la mémoire, selon la mémoire du corps<sup>2</sup>.

Il semble que l'on pourrait élargir cette idée à tout espace, et lire un espace serait donc le percevoir selon le corps qui à la fois prélève des indices sensibles et reconnaît, se remémore ce qu'il a déjà perçu. Roland Barthes, en effet, place le corps au centre d'une relation entre l'espace et le récit : il n'est de récit d'espace, selon Barthes, que selon le corps. Ainsi, en 1978, soit un an après avoir écrit « La lumière du Sud-Ouest », il opère un renversement, dans un article intitulé « Encore le corps », et instaure un nouveau rapport d'autorité puisque ce n'est plus le corps qui permet l'écriture de l'espace mais la littérature qui permet l'écriture sur le corps : « Mais ce monde de la subtilité et de la fragilité du corps humain, pour moi, il n'y a que la littérature qui puisse en rendre compte<sup>3</sup>. »

C'est donc à partir de cette relation triangulaire entre corps, espace et récit, et de la posture singulière du corps comme interface entre l'espace et l'écriture, que l'on va investir la question du récit de soi numérique. En effet, Internet comme espace numérique est souvent qualifié d'espace virtuel comme s'il s'agissait d'un monde d'irréalité ; or il induit plus exactement un nouveau rapport à l'espace et au monde, et impose, plus que tout autre encore peut-être, d'être pensé à partir du corps. Dans la mesure où les phénomènes relevant du numérique se situent dans un « au-delà perceptif », ils « ne se manifestent pas à nous dans l'expérience sensible<sup>4</sup> », remarque Stéphane Vial. On considère alors ces phénomènes, en tant que matière calculée, comme des noumènes, des phénomènes sans phénoménalité : il leur faut un appareillage technique, des interfaces, pour pouvoir apparaître, pour leur donner une phénoménalité. Il convient donc de reconnaître combien l'espace numérique avec Internet modifie notre expérience du monde en tant que corps situé et perceptif. Stéphane Vial explique, dans son ouvrage *L'être et l'écran*, qu'« en un sens philosophique [...] nous avons changé de structures perceptives (au sens des structures techno-perceptives) » et que la technique numérique relève d'une « révolution ontophanique<sup>5</sup> ». En effet, dans la mesure où « notre rapport-au-monde, comme rapport phénoménologique aux “choses mêmes”, est fondamentalement conditionné par la technologie », il s'agit de considérer les dispositifs techniques numériques comme de nouvelles « conditions de possibilité du réel » ; Vial considère alors ces dispositifs comme des « matrices ontophaniques<sup>6</sup> » dans le sens où elles changent notre rapport perceptif au monde. Dans le contexte numérique, « le fait d'apparaître

---

1 Le titre de l'article de Francis Jauréguiberry (« Le moi, le soi et Internet », in *Sociologie et sociétés*, vol. 32, n° 2, 2000, p. 136-152) a inspiré celui de cette contribution, titre qu'il avait tiré lui-même de la lecture d'un ouvrage de Georges Herbert Mead, *L'esprit, le soi et la société* (Paris, PUF, 1963).

2 Roland Barthes, « La lumière du Sud-Ouest » (1977), *Communications*, 36, 1982, p. 125-129.

3 Roland Barthes, « Encore le corps » (1978), *Œuvres Complètes V*, Seuil, 2002, p. 561.

4 Stéphane Vial, *L'être et l'écran*, Paris, PUF, 2013, p. 188.

5 *Ibid.*, p. 15 et p. 149.

comme une chose est un processus phénoménotechnique [...] [qui] induit une qualité particulière de se sentir-au-monde<sup>7</sup> ». Aussi peut-on considérer le corps autant que les appareillages numériques comme des interfaces qui permettent de percevoir l'espace numérique d'Internet.

À partir du prisme du corps comme articulation entre le récit et l'espace numérique, nous proposons de mettre en évidence la singularité de la pratique du récit de soi numérique. Nous entendons la notion de pratique de soi dans un sens foucauldien comme pratique éthique, mode de gouvernementalité et processus de subjectivation ayant pour vocation un devenir-sujet<sup>8</sup>. Dans la lignée des exercices spirituels caractérisés par Pierre Hadot, le récit de soi se définit « comme une méthode de formation à une nouvelle manière de vivre et de voir le monde, comme un effort de transformation de l'homme<sup>9</sup> ». À travers le récit de soi, le sujet-écrivain manifeste donc un « sentiment d'appartenance à un tout » dans le dépassement d'un moi narcissique et il vise « une nouvelle manière d'être-au-monde<sup>10</sup> ». Le corps, en tant qu'interface perceptive, apparaît comme la clé de voûte des pragmatiques de soi, et des pratiques de soi numériques en particulier, car pour accéder à un processus de subjectivation, il faut que le corps manifeste, au sens phénoménologique, une présence au monde *actuel*.

L'idée de pratique du récit de soi numérique va recouvrir, dans notre analyse, des pratiques de soi narratives sur Internet, au format long de type blog, ou sur des réseaux sociaux comme Facebook, laissant cours à une *mise en intrigue* possible et nécessaire dans le cadre du récit de soi, et qui a pour vocation, selon Ricœur, de donner une unité de signification. Nous mettrons donc de côté les dispositifs trop contraignants qui imposent un format court sur le modèle de Tweeter, Snapchat. Il s'agira de mettre en lumière ce qu'Internet comme espace numérique de rapport à soi impose comme changements dans la pratique du récit de soi et dans notre perception du réel. On s'intéressera aux processus de subjectivation/désobjectivation propres aux pratiques de soi, dans l'espace numérique d'Internet afin de considérer que l'enjeu de ce souci de soi réside dans le corps propre. La problématisation que nous proposons se situe donc aux lisières de la question des rapports entre récit de soi et storytelling, et c'est donc dans un mouvement de synthèse conclusif, en l'ayant abordé par le détour, que nous la retrouverons.

## Entre processus de subjectivation et de désobjectivation

Dans un article datant de 2000, « Le moi, le soi et Internet », Francis Jauréguiberry s'interroge, comme l'avait fait précédemment Georges Mead dans son ouvrage *L'esprit, le soi et la société* (1963), sur les possibilités d'expérimentation de soi. L'espace que constitue Internet permet effectivement d'accéder à de nouvelles pratiques de soi puisqu'il « ouvre des "espaces" physiquement non situés, dans lesquels peuvent se déployer des échanges anonymes entre individus désincarnés<sup>11</sup> ». Il s'intéresse alors au problème de « la

---

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 24 et p. 23. L'idée d'ontophanie est alors empruntée par Vial à Mircea Eliade et signifie que « quelque chose se montre à nous ».

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 110.

<sup>8</sup> Michel Foucault développe son analyse sur les pratiques de soi antiques dans son cours au Collège de France sur *L'herméneutique du sujet* (Paris, Gallimard/Seuil, 2001) et dans le tome 3 de *L'Histoire de la sexualité : Le souci de soi* (Paris, Gallimard, 1984).

<sup>9</sup> Pierre Hadot, « Exercices spirituels », *Exercices spirituels et philosophie antique*, (1993), Albin Michel, 2002, p. 71.

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 326 et p. 330.

<sup>11</sup> Francis Jauréguiberry, « Le moi, le soi et Internet », *Sociologie et sociétés*, Volume 32, n° 2, Automne 2000, p. 136.

manipulation identitaire » qui selon lui procède du « relatif “décollement” des internautes au regard des lieux, corps et statuts<sup>12</sup> » et constate que ces pratiques de soi mènent aussi bien à des « actes créatifs » qu'à des « abandons identitaires<sup>13</sup> » qui permettent, tous deux, de « jouer » une fonction sociale à travers l'instance du soi, au sens où l'entend Georges Mead. En effet, Jauréguiberry reconnaît à la manipulation identitaire une vertu de « re-création (l'internaute devenant démiurge d'une part de lui-même qui n'existe que dans son imaginaire) » et de « récréation (l'internaute échappant quelques instants aux règles [...] et jouant à ce qu'il veut<sup>14</sup>) ». Cependant il est à craindre que celle-ci n'évolue aussi vers « une dissolution de l'individu dans sa réalité virtuelle<sup>15</sup> » ou vers une « dépersonnalisation, un oubli de soi<sup>16</sup> ». Ce texte, s'il a été écrit voilà quinze ans déjà<sup>17</sup>, durée relativement longue dans l'existence d'Internet, a pour mérite de poser le problème d'une expérimentation de soi sur Internet et d'une possible manipulation identitaire à partir des notions de subjectivation et désobjectivation. Nous proposons donc de réinvestir ces notions à l'aune de la pensée de Michel Foucault.

Certes, la manipulation identitaire peut comporter certains effets nocifs liés à la désobjectivation comme le précise Jauréguiberry. Cependant, dans le cas d'une « dissociation identitaire », elle peut relever, au contraire, d'un processus maîtrisé d'expérimentation de soi, à la fois créatif et constructif. Ainsi, l'espace numérique donnerait à expérimenter des pratiques de soi, à partir de processus de désobjectivation. Or, Michel Foucault, dans son étude des techniques de soi antiques, considérait les pratiques de soi comme des processus de subjectivation qui permettaient d'échapper à certaines formes d'assujettissement. La singularité de l'expérience de soi numérique sur Internet, mettrait donc en évidence un possible processus de subjectivation à partir d'une désobjectivation ainsi qu'une forme de désassujettissement. Échapper « aux images de soi imposées par la société »<sup>18</sup>, pourrait constituer un postulat de base pour une pragmatique de soi sur internet : « C'est — affirme Alain Milon — la construction d'une gigantesque bulle dans laquelle chacun mettrait en scène son propre effacement<sup>19</sup>. » Dans la mesure où l'espace numérique d'Internet échappe au réel actuel, la vérité sur soi ne recouvre plus la même réalité, la même « scène des corps<sup>20</sup> ».

Si l'on reprend, plus précisément, l'idée de désobjectivation que Michel Foucault définit dans un entretien qu'il donne en 1978, sur la philosophie de Blanchot, Nietzsche et Bataille, il s'agit de la considérer comme une expérience qui « a pour fonction d'arracher le sujet à lui-même, de faire en sorte qu'il ne soit plus lui-même ou qu'il soit porté à son anéantissement ou à sa dissolution<sup>21</sup>. » Cette expérience limite, que Foucault associe aussi à l'expérience de la prise de drogue et aux pratiques sadomasochistes, vise selon lui à s'empêcher « d'être le même » et a pour but une « altération, transformation du rapport que nous avons à nous-mêmes et au monde<sup>22</sup> ». Fred Turner remarque à ce propos que les personnes qui ont évolué

---

12 *Ibid.* Jauréguiberry précise que « la manipulation de soi dans Internet nous parle de la souffrance ou de la difficulté de l'individu contemporain à être un sujet capable de relever le défi de la gestion de son identité » (p. 149).

13 *Ibid.*, p. 149.

14 *Ibid.*, p. 139.

15 *Ibid.*, p. 140.

16 *Ibid.*, p. 142.

17 À l'heure où nous rédigeons cette étude, en 2015.

18 *Ibid.*, p. 147

19 Alain Milon, *La réalité virtuelle — Avec ou sans corps ?*, Paris, Autrement, 2005, p. 22.

20 Arianna Sforzini, *Michel Foucault, une pensée du corps*, Paris, PUF, 2014, p. 153.

21 Michel Foucault, « Entretien avec Michel Foucault » (1978) dans *Dits et écrits*, Tome 4, Gallimard, 1994, p. 43.

22 *Ibid.*, p. 46.

dans la mouvance du *Whole Earth Catalog*, célèbre catalogue de la contre-culture aux États-Unis, dans les années 1960 et jusque dans les années 1990, « nous ont appris à imaginer les ordinateurs comme des outils de transformation personnels, comme l'avait été le LSD avant eux<sup>23</sup> » : ainsi, les pratiques de drogues ont pu servir de modèle pour le développement de l'usage personnel de l'ordinateur comme outil de pratique de soi. Aussi le récit de soi, dans le cas d'une manipulation identitaire, procéderait-il d'une expérience de désobjectivation, mais il peut néanmoins relever d'un devenir-sujet dans la mesure où cette expérience de désobjectivation n'est que temporaire et transitoire : l'espace numérique constituerait alors un espace transitionnel, un espace éthopoiétique<sup>24</sup> de transformation de la vérité en *ethos*, qui permettrait d'élaborer, comme Foucault l'analyse dans les pratiques de soi, une nouvelle esthétique de l'existence. Ainsi, l'espace numérique en tant qu'espace autre permet à l'internaute de développer des pratiques de soi dans l'écart, dans l'entre-deux qui favorise un « décalage à soi<sup>25</sup> ». Ce décalage à soi met donc en lumière la possibilité d'une existence dédoublée, dans deux espaces réels. Le principe de double vie a toujours existé mais l'espace numérique le rend d'autant plus accessible et si l'on reprend la question du « décolllement » qu'évoquait Jauréguigerry précédemment, c'est bel et bien à partir du corps qu'il s'agit de la poser. Le corps propre est en effet l'élément commun aux deux espaces puisque seule l'identité peut être falsifiable ; il devient le point d'articulation qui permet d'assurer en quelque sorte la continuité entre l'expérience de désobjectivation numérique et le processus de subjectivation. En effet, il est à la fois, comme le suggère Foucault dans le « Corps utopique », « le lieu absolu, le petit fragment d'espace avec lequel, au sens strict, je fais corps<sup>26</sup> », mais il est aussi cette interface perceptive nécessaire à l'avatar résultant de la manipulation identitaire, dans l'espace numérique. Certes, d'autres techniques, l'écriture en premier lieu, ont pu proposer une expérience similaire d'immersion. Mais jamais il n'y a eu coexistence et possibilité de concurrence de cette expérience entre deux espaces réels, l'un virtuel, l'autre actuel, de façon concomitante<sup>27</sup>. Ainsi, le corps confronte le sujet-écrivain à la gageure que constitue la notion d'identité dans un espace numérique, identité qui peut être falsifiée, mais la présence de mon corps, elle, comme le suggérait Foucault dans le *Corps utopique*, est toujours là où je suis et me ramène/rappelle à l'espace corporel.

## La présence du corps : du corps utopique au corps virtuel

---

23 Olivier Alexandre, « Des médias de masse à la révolution numérique. Entretien avec Fred Turner », *La Vie des idées*, 13 mars 2015. ISSN : 2105-3030.

URL : <http://www.laviedesidees.fr/Des-medias-de-masse-a-la-revolution-numerique.html>. Consulté le 5 novembre 2015.

24 Michel Foucault emprunte l'idée de fonction éthopoiétique comme « opérateur de la transformation de la vérité en *ethos* » à Plutarque (« L'écriture de soi », *Corps écrits*, n° 5, février 1983, p. 6). Sherry Turkle précise effectivement que ce processus de désobjectivation peut être vécu comme un « entraînement à la vie réelle », et mené comme une « exploration de l'identité » et une « réflexion sur soi » (Sherry Turkle, *Seuls ensemble*, Paris, L'Échappée, 2015).

25 Francis Jauréguiberry, « Le moi, le soi et Internet », *Sociologie et sociétés*, Volume 32, n° 2, Automne 2000, p. 147. On ne peut associer cet espace aux non-lieux de Marc Augé, il s'apparente davantage à ce que Victor Turner définit comme un « lieu liminaire », aux marges de la société (*The Ritual Process. Structure and Anti-Structure*, Chicago, Aldine, 1969).

26 Michel Foucault, *Le Corps utopique* suivi de *Les Nouvelles Hétérotopies*, Paris, Éditions Lignes, 2009, p. 9.

27 Nous renvoyons notre lecteur à la distinction qu'établit Gilles Deleuze entre réel actuel et réel virtuel : « Ce qu'on appelle virtuel n'est pas quelque chose qui manque de réalité, mais qui s'engage dans un processus d'actualisation en suivant le plan qui lui donne sa réalité propre » (Gilles Deleuze, « L'immanence : une vie... », *Deux régimes de fous*, Paris, Minuit, 2003, p. 363). Cette concomitance d'expériences ne peut avoir lieu, en effet, en raison de la dimension temporelle de notre existence puisque, nous le savons, en un même moment on ne peut être, dans un même espace réel, en deux lieux différents.

C'est donc vers la notion de corporéité, les différents sens et fonctions dont est investi le corps dans le cadre de l'expérience du récit de soi numérique, que nous porte notre analyse qui va placer la philosophie de Merleau-Ponty au cœur de notre réflexion.

Tout d'abord, le résultat de la manipulation identitaire que nous venons d'évoquer s'incarne dans la figure de l'avatar. C'est une représentation créée par l'internaute, représentation dans le double sens du terme où la figuration dessine une nouvelle apparence mais aussi au sens où elle « vaut pour » ce qu'il est, elle est mise « à la place de » l'internaute, au moins à l'état de trace : cependant, c'est par la présence matérielle du corps, par son truchement, que cette double fonction de la représentation peut se faire. L'avatar n'est qu'une manifestation de l'effet de désobjectivation. La notion de corporéité n'a donc ici, pour ce qui est de l'avatar, qu'une valeur esthétique : elle in-forme, elle donne une forme à l'internaute dans l'espace numérique, et elle donne aussi à voir, elle renseigne sur un choix esthétique. On retrouve ici en quelque sorte le « Corps utopique » que Foucault décrit, dans la mesure où il relève d'un espace réel virtuel qui n'est pas sans rappeler l'espace fictionnel sur le mode du « faire comme si », ou l'espace utopique. Voilà ce qu'en dit Foucault :

L'utopie, c'est un lieu hors de tous les lieux, mais c'est un lieu où j'aurai un corps *sans corps*, un corps qui sera beau, limpide, transparent, lumineux, véloce, colossal dans sa puissance, infini dans sa durée, délié, invisible, protégé, toujours transfiguré<sup>28</sup>.

On voit bien que le corps utopique de l'avatar ne relève d'une corporéité que figurée et souvent transfigurée : le corps ici n'est plus qu'une mémoire du corps, un corps à l'état de trace<sup>29</sup>.

En revanche, le sort du corps comme interface perceptive dans le cadre de l'expérience numérique du récit de soi révèle un intérêt majeur. Le philosophe Mathieu Tricot, dans son étude sur « Les corps du jeu vidéo », note qu'il s'agit « d'abord d'accepter pour son corps un certain régime de mobilité réduite, de focalisation sur les perceptions visuelles et auditives<sup>30</sup> ». Dans le cadre d'une pratique de soi narrative qui ne relève donc pas d'un jeu vidéo, le degré de mobilité est moindre et les perceptions sont essentiellement visuelles. Le degré d'implication du corps est en ce point aussi peu important que dans une activité de lecture, d'écriture, car le sentiment d'immersion réduit la mobilité du corps qui se recentre sur ses facultés d'imagination. Cependant, cet état de veille corporelle est déterminant dans la mesure où l'internaute se projette dans un corps utopique mais réel, propre à l'espace numérique où il réduit la présence perceptive du corps. Intéressons-nous à cet état particulier, cet « état virtuel », selon Mathieu Tricot, qui relève d'un « état de conscience modifié<sup>31</sup> », état que l'on peut rapprocher de celui dans lequel le corps se trouve pendant l'hypnose. Selon François Roustang, l'état de veille paradoxale permet à la fois d'être « en contact, dans le plus extrême retrait<sup>32</sup> ». Cependant, dans le cadre de l'hypnose, l'état de veille paradoxale donne accès « au pouvoir de configurer le monde » par le fait même de « prendre corps », c'est-à-

---

28 Michel Foucault, *Le Corps utopique*, *op. cit.*, p. 10.

29 Pour approfondir la question du corps de l'avatar comme corporéité figurée, nous renvoyons aux ouvrages d'Adam Boellstorff, *Un anthropologue dans Second Life. Une expérience de l'humanité virtuelle*, Paris, L'Harmattan, 2013 ; de T. L. Taylor, *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*, Cambridge, MIT Press, 2006 ; Sherry Turkle, *Life on the Screen. Identity on the Age of the Internet*, New York, Simon and Schuster, 1995.

30 Mathieu Tricot, « Les corps des jeux vidéos », dans Serge Tisseron (dir.), *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*, Paris, Dunod, 2013, p. 112.

31 *Ibid.*, p. 121.

32 François Roustang, *Qu'est-ce que l'hypnose ?*, (1994), Paris, Minuit, 2003, p. 166.

dire « de faire vivre dans le présent et d'y accentuer la présence<sup>33</sup> ». Dans le cadre de l'expérience numérique, l'attention étant portée à l'espace numérique, à Internet, nous sommes en droit de nous demander s'il est encore possible de « prendre corps » ou si, au contraire, nous sommes face à un oubli du corps, comme si la veille paradoxale dans l'expérience numérique favorisait non pas une présence, mais une absence du corps, un oubli de la conscience du corps, du sentiment de corporéité.

En effet, elle semble donner lieu à une proprioception du corps *a minima*. Le sentiment de corporéité est ainsi réduit ; or, si l'on a une conscience moindre de son corps, on perd dans le même mouvement la perception de l'espace dans lequel on se trouve :

si détachement il y a [précise Stéphane Vial], plutôt que d'un détachement d'avec le corps, c'est un détachement d'avec la résistance des choses dont il s'agit, quoique celle-ci soit traditionnellement associée aux corps et à la matérialité... Le phénomène numérique libère d'une part importante de la capacité de la réalité à nous résister<sup>34</sup>.

Aussi pourrait-on dire que l'oubli du corps tombant dans une mobilité réduite et happé dans un état de veille paradoxale, qui implique une vigilance projetée essentiellement dans l'espace numérique, facilite la déprise de soi du réel. C'est en quelque sorte une fêlure dans le sentiment de corporéité, et plus exactement dans « le toucher des choses » qui est, selon Merleau-Ponty, « le sentiment passif du corps et de son espace<sup>35</sup> ».

L'espace numérique n'est plus le même entre le visible et le tangible. Or, dit Merleau-Ponty, « il faut nous habituer à penser que tout visible est taillé dans le tangible<sup>36</sup> ». L'implication de l'internaute dans un espace numérique fragilise l'idée de chair, le chiasme que constitue le sentiment de corporéité chez Merleau-Ponty, et remet en question l'expérience corporelle de l'espace. En effet, précise le philosophe :

[l]e corps nous unit directement aux choses par sa propre ontogenèse, en soudant l'une à l'autre, les deux ébauches dont il est fait, ses deux lèvres : la masse sensible qu'il est et la masse du sensible où il naît par ségrégation et à laquelle comme voyant, il reste ouvert. [...] mon corps est d'un seul coup corps phénoménal et corps objectif [ou « corps sentant » et « corps sensible<sup>37</sup> »].

Ainsi, cette brèche dans le sentiment de corporéité, qui induit aussi une rupture dans la perception et l'ouverture au monde, n'affecte pas tant le corps sentant que le corps sensible. Le déplacement de l'attention de l'internaute vers l'espace numérique annonce ainsi l'oubli du corps et marque une implication de l'attention et de la perception dans un espace qui lui échappe corporellement. Mathieu Triclot explique cela dans le cadre des jeux vidéo : « Le rapport au virtuel qui s'ouvre dans les jeux vidéo suppose ces engagements du corps propre, un corps qui s'oublie dans l'activité pour mieux s'ouvrir à de nouvelles puissances<sup>38</sup> ». L'expérience numérique de soi marque ainsi, par la différence de perception du phénomène numérique liée à la technique numérique, et par l'écart qu'elle induit dans notre sentiment de corporéité, une nouvelle étape vers une perte du rapport immédiat à soi et au monde.

## Entre récit de soi et storytelling numériques

---

33 *Ibid.*, p. 180.

34 Stéphane Vial, *L'Être et l'Écran*, Paris, PUF, 2013, p. 240.

35 Maurice Merleau-Ponty, *Le Visible et l'Invisible*, Gallimard, 1964, p. 174.

36 *Ibid.*, p. 175.

37 *Ibid.*, p. 177.

38 Mathieu Triclot, « Les corps des jeux vidéos », *op. cit.*, p. 114.

Cette diffraction du sentiment de corporéité et le décollement du corps avec le monde qu'elle induit, deviennent problématiques dans le cadre de la pratique de soi dans l'espace numérique d'Internet, car les principes du storytelling peuvent être plus communément admis. En effet, si l'on reprend la définition de Christian Salmon, le storytelling

plaque sur la réalité des récits artificiels, bloque les échanges, sature l'espace symbolique de séries et de *stories*. Il ne raconte pas l'expérience passée, il trace les conduites et oriente les flux d'émotions<sup>39</sup>.

Ainsi, la mise en retrait du corps sensible facilitera d'autant plus l'adhésion aux principes de storytelling dans la mesure où le corps est déjà en retrait d'une réalité actuelle. En effet, si le storytelling constitue un des outils du *soft power* comme mode de gouvernementalité douce, Fred Turner constate que

[l]e concept de *soft power* est important, mais les chercheurs qui l'emploient n'ont pas prêté suffisamment attention à la question de la perception et des sens. Cette notion est opératoire pour évoquer les stratégies commerciales et politiques relatives à la culture en tant qu'objets, mais je pense qu'elle passe à côté de la question sensorielle, de l'attention et de son contrôle, ce qui est encore plus répandu aujourd'hui avec Internet. Le concept de puissance douce ne permet pas vraiment de conceptualiser cela<sup>40</sup>.

Aussi pourrait-on penser, avec Fred Turner, que la critique du storytelling, en focalisant son attention sur la dimension narrative de l'expérience et son détournement, laisse échapper, dans le cadre de l'espace numérique, le paramètre important que constitue le corps. Aussi proposons-nous d'ouvrir des lignes de fuite à investir pour une recherche ultérieure.

D'une part, comme le souligne Fred Turner dans son dernier ouvrage *The Democratic Surround* (2013), l'espace numérique participe d'un « virage vers un monde plus managérial du contrôle qui hante notre culture aujourd'hui<sup>41</sup> ». Ainsi, d'une société de gouvernementalité des corps, nous avons basculé vers une société de contrôle où le corps est/se désinvesti/t, et cela tout particulièrement avec les techniques numériques. Il semblerait alors que, dans la pratique numérique du récit de soi, le corps puisse devenir un enjeu et le lieu d'une nouvelle résistance et d'une ascèse afin de maintenir un rapport immédiat au monde, garant d'une réflexivité critique.

D'autre part, il semble essentiel de reconnaître que l'expérience possible de désubjectivation est enrichissante si et seulement si elle demeure temporaire et transitoire. Dans ce cas, l'espace numérique d'Internet devient un espace riche de fictionnalisation de soi au sens où, selon Foucault, « une expérience est toujours une fiction : c'est quelque chose qu'on se fabrique à soi-même, qui n'existe pas avant et qui se trouvera exister après<sup>42</sup> ». On rejoint ici l'idée de contre-fiction développée par Yves Citton comme

---

39 Christian Salmon, *Storytelling. La machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, Paris, La Découverte, 2007, p. 16.

40 Olivier Alexandre, « Des médias de masse à la révolution numérique. Entretien avec Fred Turner », *La Vie des idées*, 13 mars 2015. ISSN : 2105-3030.  
URL : <http://www.laviedesidees.fr/Des-medias-de-masse-a-la-revolution-numerique.html>. Consulté le 5 novembre 2015.

41 Fred Turner, *The Democratic Surround*, University of Chicago Press, 2013. Entretien dans *Libération*, 28 février 2015, p. 25.

42 Michel Foucault, « Entretien avec Michel Foucault » (1978), *op. cit.*, p. 45.

une unité narrative de dimensions et de substrats variables, allant du graffiti au récit littéraire, en passant par le canular et le détournement de jeu vidéo, qui *introduirait dans la réalité un décalage fictionnel* ayant pour finalité ou pour effet d'enrayer la reproduction systématique de cette réalité, afin d'en bloquer ou d'en infléchir le cours<sup>43</sup>.

C'est alors une expérience créatrice de sens. Le récit de soi numérique devient une écriture émancipatrice, d'un point de vue personnel et politique, au sens du texte caché de James Scott. Seule perce la nécessité de maintenir un ancrage dans l'actuel à travers l'évidence du corps.

En revanche, dès lors que le corps comme point d'ancrage perceptif, comme corps sensible au sens merleau-pontien, est désinvesti dans une présence *in absentia* au profit d'une pleine attention à l'espace numérique, une perte de la résistance au réel est à craindre et, en conséquence, un glissement du récit de soi vers le storytelling. De même, il est à craindre que les réseaux sociaux au dispositif de format court tels que Snapchat et Tweeter constituent, dans leur structure même, des dispositifs de storytelling. Ce n'est plus le récit qui permet alors d'élaborer et de « plaquer des récits artificiels » sur la réalité, mais le principe même du dispositif qui contribue à un effet de figuration, à un effet d'image, auquel participe comme nous l'avons vu le phénomène de l'avatar : le message déposé est une réaction instantanée de soi qui laisse le sentiment d'un « avoir-été-là » barthesien. Le sens ne se manifeste donc plus par une mise en récit, ni même par un effet de montage, une association créatrice de sens, mais par un phénomène d'accumulation qui tend alors à bloquer le sens ou à le disséminer. Ce n'est donc plus la mise en récit qui devient une menace de storytelling mais la structure même du dispositif technique qui peut être considérée comme une structure de « storytelling intégré » pour reprendre une expression de Christian Salmon dans un autre contexte<sup>44</sup>. Jim Gemmell, ingénieur chez Microsoft, confirme cette tendance à travers le développement d'un logiciel, *MyLifeBits*<sup>45</sup> qui permet de consigner, d'archiver sa vie de façon globale ; il considère alors la vanité de toute mise en récit puisqu'elle est, selon lui, prise en charge par les images : « Je n'ai rien à faire, *l'histoire est déjà là*, dans ce que montrent les images<sup>46</sup>. » Nous sommes bien alors dans un processus de storytelling où le sens est bloqué par l'effet de figuration.

Enfin, — et je ne fais là qu'ouvrir un dossier — il semblerait que l'espace numérique d'Internet influe aussi sur la notion de vérité de/sur soi dans la mesure où dire-vrai est moins perçu/vécu comme une nécessité. Dans le cadre de ses derniers travaux sur les cyniques, Michel Foucault note que la *parrêsia* relève d'une forme de vérité en rupture avec la réalité et non plus d'une adéquation au réel. Ainsi dans la *parrêsia* cynique, la vérité de soi n'implique pas de dire la vérité, toute la vérité, sur soi mais d'être en vérité avec soi-même : c'est la concordance des paroles avec les actes, dans un rapport au *bios*, qui prime et engage la responsabilité du locuteur vis-à-vis d'autrui. La pratique numérique du récit de soi marque donc une nouvelle étape d'émancipation par rapport au régime de l'aveu dans les

---

43 Yves Citton, « Réalités, fictions, contre-fictions... », *Multitudes*, n° 48, Printemps 2012, p. 71. Nous soulignons.

44 Christian Salmon utilise cette expression pour qualifier l'initiative de Pierre Rosanvallon, « Raconter la vie » (<http://blogs.mediapart.fr/blog/christian-salmon/050114/le-parlement-des-invisibles-un-projet-de-storytelling-integre>. Consulté le 6 novembre 2015). Ce principe de storytelling intégré correspondrait en quelque sorte à une fonction du second degré d'un récit de storytelling primaire, à l'instar de Paul Ricœur qui définissait le mythe comme « une fonction de second degré des symboles primaires » (Paul Ricœur, *Philosophie de la volonté*, Tome 2 (1960), Paris, Seuil, « Points », 2009, p. 376).

45 Projet Microsoft *MyLifebits* : <http://research.microsoft.com/en-us/projects/mylifebits/>. Consulté le 5 novembre 2015.

46 Jim Gemmell cité par Sherry Turkle, *Seuls ensemble*, *op. cit.*, p. 467. Nous soulignons.



pratiques de récit de soi, mais cela souligne aussi de façon plus large que notre rapport à la vérité s'est quelque peu modifié.

Isabelle GALICHON  
Université Bordeaux-Montaigne