Frédéric Tordo

Séduire à l'ère du numérique : une séduction polymorphe à l'adolescence

La séduction est un procédé visant à susciter délibérément l'admiration, l'attirance, voire l'amour d'un individu. À l'adolescence, le numérique (Internet, réseaux sociaux, jeux vidéo en ligne, etc.) se trouve à être un révélateur des différentes formes de la séduction. La plupart du temps, l'adolescent séduit l'autre, ou est séduit par lui, par une image (photo, avatar, etc.), mais il est aussi régulièrement trompé par un autre qui se présente autrement que ce qu'il est, jouant avec les outils caractéristiques de la communication numérique (anonymat, déguisement, travestissement, etc.). Aussi, le numérique féconde la séduction en son sens double : attirer l'autre vers soi – c'est l'image qui fascine –, emmener soi-même ou autrui à l'écart, conduire ailleurs, tromper ou détourner – c'est l'image qui dévie. Elle est alors polymorphe dans ses expressions, dans la mesure où elle est gouvernée par des logiques différentes : sexuelle, amoureuse, mais aussi traumatique et narcissique. Nous verrons que ce polymorphisme participe également d'exigences psychopathologiques différentes : la séduction numérique adhère la plupart du temps au travail de la virtualisation psychique (Tisseron, Tordo, 2014), tandis que l'adolescent-limite est surtout un « séducteur narcissique ».

Frédéric Tordo, psychologue clinicien, psychanalyste, docteur en psychologie clinique, cofondateur de l'IERHR (Institut pour l'étude des relations homme robots).

La séduction numérique à l'adolescence

À l'image de la séduction numérique

L'émergence à l'adolescence de la génitalité a une double conséquence : d'un côté, les parents ne peuvent plus être les objets de satisfaction immédiate, de l'autre, l'individu doit se tourner vers un inconnu dont le désir reste une

énigme (Marcelli, 2012). C'est pourquoi l'adolescent use, voire abuse, de l'Internet : il peut s'y isoler des parents, pour obtenir une relation de séduction privilégiée avec une machine (ordinateur, tablette, smartphone, etc.), mais aussi avec des pairs, voire avec des inconnus, avec lesquels il entretient une communication à distance. Cette communication numérique (réseaux sociaux, forums, *chats* de jeux vidéo en ligne, etc.), qui va déterminer les modalités relationnelles de la séduction, présente deux principales caractéristiques à l'adolescence.

D'une part, si, chez l'adulte, l'usage des technologies numériques se concentre sur quelques fonctionnalités centrales (usage du texte, principalement), les contacts des adolescents se caractérisent par des modes d'interactions qui convoquent un nombre plus important de canaux d'échanges (texte, photos, voix, vidéos, émoticône, logos, fichiers). Parmi tous ces canaux d'échanges, c'est l'image qui est privilégiée par l'adolescent, dans la mesure où il est très important pour lui de paraître, c'est-à-dire aussi de se montrer. En effet, à l'adolescence, la question de base reste : suis-je vrai ? Ou : ce que je crée est-il vrai ? (Gutton, 2008). Ainsi, l'expressionnisme ou l'exhibitionnisme adolescent qui passe par l'image, est encouragé par une inclination du sujet à chercher « du vrai » à l'intérieur de lui-même. Les représentations imagées numériques sont donc privilégiées, avec l'utilisation de photos et de vidéos – *via* des applications comme *Snapchat* ou *Instagram* par exemple –, sans être exclusives – le texte reste une modalité importante de communication –, sur les autres modes de symbolisation psychique. Dès lors, à l'adolescence, l'image (matérielle et psychique) devient un moyen essentiel d'appropriation des expériences, de soi comme du monde, au même titre que les représentations de mots. L'adolescence renoue alors avec le destin de la fabrication des premières images psychiques. En effet, si l'homme, dès la naissance, s'engage dans la consommation d'images, c'est aussi parce qu'il est lui-même un dispositif d'images, le premier auquel il ait eu affaire : « Ce sont les relations que l'homme établit avec les images qu'il produit à l'intérieur de lui qui constituent le prototype des relations qu'il tente ensuite d'établir avec toutes celles qui l'entourent. Et pour cela, il fabrique des dispositifs qui créent autour de lui des objets-images avec lesquels il peut entretenir les mêmes relations qu'avec ses images du dedans » (Tisseron, 2008, p. 51).

La séduction passe alors ordinairement par le biais d'images que les adolescents partagent entre eux. L'utilisation de l'application numérique *Tinder* en est un « séduisant » exemple. Il s'agit d'une application de « réseautage social », c'est-à-dire un outil numérique qui sert à relier des personnes physiques entre elles, très prisée des adolescents pour nouer de nouvelles relations amoureuses et sexuelles. L'adolescent y fait défiler des profils d'utilisateurs proches de son âge, ou un peu plus âgés, avec des critères restreints : le sexe, la position géographique (personne proche ou éloignée de l'utilisateur), mais aussi et surtout les photos qui accompagnent le profil. Celles-ci sont minutieusement choisies pour plaire, pour

attirer, bref pour séduire. L'adolescent doit alors indiquer s'il aime ou non la photo, et lorsque l'attirance est réciproque, les deux adolescents peuvent commencer à échanger des messages, pour ensuite éventuellement se lier. Bien entendu, les adolescents se montrent sur ces photos sous leur meilleur jour, voire les « truquent » complètement, de sorte que les déconvenues sont grandes lorsqu'il s'agit de se rencontrer « pour de vrai ». Aussi, l'image numérique trompe, de la même façon que les tentatives de séduction qui lui sont liées.

L'effet de désinhibition numérique

La seconde caractéristique de la communication numérique concerne l'« effet de désinhibition » de l'Internet, qui est d'autant plus important que l'adolescent contrôle difficilement son impulsivité. C'est John Suler (2004) qui a décrit pour la première fois cet effet. Suivant celui-ci, les internautes disent des choses dans le cyberespace qu'ils ne diraient pas dans le monde physique. Ils s'expriment plus ouvertement, mais ils sont aussi plus facilement désinhibés.

La désinhibition sur Internet est liée à plusieurs facteurs, qui interagissent entre eux. Il y a d'abord l'anonymat, qui met l'identité sous le sceau du secret. Il est alors plus facile de parler, d'agir son pulsionnel, son agressivité, voire sa malveillance, le tout clivé d'une partie de son individualité. Ensuite, il y a l'invisibilité (physique). Sur Internet, en effet, les internautes, le plus souvent, ne peuvent pas se voir, de sorte qu'ils n'ont pas à se soucier de la réaction non-verbale de leur interlocuteur. Or la « régression » est facilitée lorsque le langage corporel ou l'expression faciale n'apparaissent pas. Un autre facteur participe de l'effet de désinhibition, ce sont les réactions retardées. Sur Internet en effet, les relations sont asynchroniques, dans la mesure où les individus peuvent prendre le temps qu'ils souhaitent pour répondre. Ne pas avoir à considérer la réaction immédiate de l'autre produit également de la désinhibition. Suler parle aussi d'« introjection solipsiste » pour qualifier cette impression de fusion soi-autre des identités en ligne. En lisant les messages d'un autre, on peut avoir le sentiment d'être habité, intra-psychiquement, par cet autre, comme s'il faisait partie maintenant de notre identité en propre. En quelque sorte, comme si nous avions un dialogue auto-empathique (Tordo, 2014), avec le risque bien entendu de dire des choses à un autre comme on pourrait se les dire à soi-même. Un dernier facteur concerne la neutralisation des statuts : sur Internet, l'idéologie égalitaire (« nous devons tous être égaux ») réduit la perception de l'autorité. Lorsqu'un individu a l'impression de parler à une autre personne sur un pied d'égalité, il a davantage tendance à parler avec franchise, sans tempérance.

Nous voyons combien l'effet de désinhibition numérique porte les clivages adolescents : clivage entre le « vrai-*self* » et le « faux-*self* » (anonymat), clivage entre le corporel et le psychique (invisibilité), clivage

entre l'actuel et le virtuel (réactions retardées), clivage soi-autre (introjection solipsiste) et clivage soi-autorité (neutralisation des statuts). Mais, par ailleurs, cette caractéristique de la communication numérique, engendre – en particulier chez l'adolescent-limite –, une séduction plus directe, moins inhibée, voire « massive » et débridée, avec une intimité (amicale, amoureuse ou sexuelle) qui se développe rapidement, et avec le risque de fins prématurées des relations responsables d'effondrements narcissiques. La séduction devient dès lors une sorte de « pouvoir sans autorité » (Marcelli, 2012). Mais, paradoxalement, les effets de la séduction peuvent être faiblement ressentis, dans la mesure où le numérique se propose dans le même temps comme un espace de temporisation des conflictualités internes : les parents sont éloignés (« ils n'y comprennent rien ! »), ainsi que le corps en prise avec la génitalité (le contact avec autrui n'est pas direct, mais médié par une machine).

Séduction et virtualisation

Ainsi la séduction adolescente passe par un grand nombre d'outils numériques qui permettent, dès les premiers échanges, qu'elle se noue à l'anticipation d'une rencontre possible. Une adolescente m'expliquait en séance qu'elle n'avait pas besoin d'imaginer les autres adolescents avec qui elle flirtait sur Internet, puisqu'ils lui apparaissaient pour « de vrai » (« je les vois, on s'échange nos photos, des vidéos, et parfois on échange par Skype ! »). Ainsi, paradoxalement, ce que l'on appelle dans le langage courant « phase de séduction » de la rencontre amoureuse, est régulièrement shuntée chez les adolescents. Parfois même, la logique de séduction s'inverse, le « sexuel » intervenant avant toute « trouvaille sentimentale ». Une autre adolescente me parlait un jour en séance de sa stratégie pour séduire d'autres garçons. Elle montrait d'abord son corps en Webcam à plusieurs d'entre eux, mais elle ne s'attachait qu'à celui qui serait respectueux du partage de son intimité ! Ainsi, régulièrement, l'adolescent séduit un autre adolescent, qu'il connaît ou non dans le monde physique, dans le cadre d'une rencontre effective. Il peut d'autant mieux l'anticiper, c'est-à-dire avoir une idée de qui il est, qu'il le voit à l'écran (*via* des photos, des vidéos, etc.). Autrement dit, le numérique favorise une « séduction virtuelle numérique », dans la mesure où la séduction qui s'y révèle est du registre du virtuel. C'est ce que nous appelons le virtuel psychique, une disponibilité psychique qui permet d'anticiper l'autre aussi bien que soi (Tisseron, Tordo, 2014).

On retrouve cette dernière dimension « virtuelle » de la séduction dans les jeux vidéo de rôle en réseaux, où les adolescents ne se rencontrent que par avatars interposés. En effet, lorsqu'un adolescent interagit avec un autre adolescent par l'intermédiaire d'un avatar qui le représente, il a affaire à deux types de représentations : celle qu'il s'imagine, et anticipe, de cet autre adolescent, autant qu'à celle de la créature numérique. Or, si l'adolescent ignore qui est derrière cet avatar qui s'affiche et interagit avec lui,

il a alors principalement affaire aux préconceptions qu'il associe à la créature numérique qu'il voit, même s'il sait que derrière elle se trouve un interlocuteur réel. Aussi, les anticipations de cet autre adolescent s'organisent principalement à partir de l'avatar qu'il voit, qui peut être très différent de l'interlocuteur réel. Du coup, l'apparence des avatars est de la plus haute importance pour les adolescents joueurs : l'avatar est choyé, comme son double, pour renvoyer une bonne image de soi à l'autre. Que ce soit son propre avatar (notre « corps numérique ») ou les avatars des autres internautes. La séduction passe alors surtout par l'aspect des avatars, de sorte que les *skins*, c'est-à-dire les habillages de l'avatar, sont particulièrement investis par les adolescents En effet, les différents éléments qui composent un avatar ont le pouvoir d'éveiller le désir. L'avatar est une collection d'objets partiels numériques (chevelure, expressions émotionnelles, posture, etc.), et c'est pourquoi « les objets partiels jouent, dans les espaces virtuels, un rôle sans commune mesure avec celui qu'ils ont dans la vie réelle. Ils sont l'alpha et l'oméga des désirs, le lieu où ils s'embrasent et celui où ils sont appelés à mourir » (Tisseron, 2009, p. 170). Or, dans la mesure où il n'est pas question de toucher un avatar – dans les mondes numériques, tout est visuel –, celui-ci n'est pas seulement le point de départ du désir, il est aussi son point d'arrivée. Le désir éveillé par l'avatar est censé se satisfaire dans l'avatar. Cette « partiellisation » des objets, et son corollaire la circonscription des pulsions qui voudraient s'y satisfaire, rassure l'adolescent dans l'apprentissage de la séduction avec autrui. Il faut pouvoir se contenter de ce que le regard peut saisir – l'avatar n'ira jamais plus loin que l'écran ! –, et l'adolescent de n'être ainsi jamais en risque d'être menacé par le toucher. Ainsi, également, les commentaires que l'adolescent reçoit des autres joueurs sur son avatar sont toujours moins impactants que ne le seraient les commentaires qui pourraient s'exprimer à propos de sa véritable apparence. Aussi, cette transformation à loisir de son avatar participe du processus adolescent, où tout est en mouvement : elle contribue à l'apprentissage de la séduction dans le monde physique, mais elle permet également dans le même temps de « mettre à l'écart » les éprouvés corporels agoniques liés à des regards ressentis potentiellement comme persécuteurs. L'adolescent craint la séduction, car elle est pleine d'incertitudes. Au contraire, les rencontres en ligne par avatars interposés sont de nouveaux moyens pour rendre visibles les attitudes de l'autre, pour marquer un territoire, autant d'éléments qui permettent d'identifier la motivation des uns et des autres à rencontrer quelqu'un dans le cadre d'une « séduction douce ».

De la séduction traumatique numérique

Nous avons évoqué, concernant la séduction amoureuse, cette possibilité de virtualiser un autre adolescent, c'est-à-dire de l'imaginer différencié de soi, précipitant le temps de la rencontre. Parfois cependant, l'invisibilité et l'anonymat viennent bouleverser cet état de fait. Il existe alors une

distance importante entre ce que l'adolescent avait anticipé et fantasmé virtuellement de son interlocuteur et la réalité de celui-ci. L'adolescent anticipe une personne avec qui il échange sur Internet, mais cette personne n'existe pas vraiment. C'est précisément là que la « séduction traumatique numérique » s'engendre, quand l'écart entre la virtualisation de l'autre et sa réalité charnelle devient très grand, et traumatique par là même. En quelque sorte, cette forme de séduction rejoint la définition même de la séduction, puisque « séduire » vient du latin *seducere* qui va signifier « troubler », « détourner », « conduire ailleurs », voire dans l'erreur. Autrement dit, cette forme de séduction (traumatique) entraîne là où l'adolescent n'était pas prêt à aller. Elle conduit l'adolescent dans un chemin de traverse (Marcelli, 2012), où un autre internaute se déguise pour mieux l'abuser. La séduction est ici l'équivalent de l'exercice du pouvoir d'un autre, de son emprise (Denis, 2001).

Nous rencontrons Anaïs, une adolescente de 14 ans, victime par un garçon, il y a plus de deux ans, d'attouchements sexuels, et de tentatives sexuelles forcées, dans le couloir de son collège. Cette « séduction traumatique » est le lieu de la réminiscence, en séance, d'une autre scène de séduction traumatique. Pendant près de deux ans, elle communiquait, sur un forum privé, avec une jeune fille de deux ans son aîné, Lila. Pour Anaïs, c'était une très grande confidente, une amie, voire une « grande sœur », me dit-elle. Son soutien a été capital lors de son agression sexuelle, puisque cette jeune fille avait vécu la même chose. Lila, par sa séduction, s'imposait à Anaïs comme une personne incontournable. Seulement, voilà, cette jeune fille n'avait jamais existé ! Il s'agissait d'un homme d'une cinquantaine d'années qui, parce qu'il ne supportait plus le poids du mensonge, finit par lui révéler ce secret. Il avait toujours souhaité être une jeune femme, et il avait trouvé le moyen de l'Internet pour le devenir auprès d'elle. Anaïs, au décours de cette annonce, s'effondrera, suivant ce que l'on peut décrire comme un choc traumatique. Le choc était lié à l'écart existant entre la préconception virtuelle qu'elle avait de la « jeune fille » (« je me l'imaginais comme cela »), et la réalité de la rencontre (« je n'aurais jamais imaginé qu'il s'agissait d'un homme d'âge mûr »). La séduction traumatique trouve donc son terrain d'élection privilégié lorsque la virtualisation est contrariée, lorsque le temps de la préconception et le temps de la rencontre ne correspondent plus.

Pourtant, nous continuons de parler de Lila avec Anaïs comme d'une autre adolescente, puisque, tout ce temps, elle était investie comme telle. La représentation psychique de Lila comme d'une jeune adolescente perdure de façon résiduelle. Ramener cette représentation à la réalité serait contraire au respect de la traumatique personnelle. Car, pour Anaïs, Lila existe toujours, suivant un clivage avec déni partiel du Moi (« je sais bien que Lila n'existe que dans ma tête, mais une partie de moi ne veut pas le savoir »).

De la séduction narcissique numérique

L'adolescent se meut dans un monde où l'image règne sans partage : « il faut se montrer, se faire voir et le regard des autres devient le garant de son existence » (Marcelli, 2012, p. 221). Les mondes numériques se proposent alors comme des supports de « capitalisation narcissique », sans fin, dans la mesure où certains d'entre eux sont « sans fin » – on parle de mondes numériques persistants. L'adolescent y trouve parfois une autre personne, moins pour séduire ou être séduit par elle, mais bien plutôt pour qu'elle lui prête un regard sur sa propre identité en devenir. Le désir n'est alors plus un désir intime, intériorisé, mais un désir externalisé sur un autre qui sert de support de soi. L'autre est capté – il est séduit ! –, mais c'est pour mieux utiliser son regard sur soi en retour. Tisseron (2006) évoque à ce propos un « désir d'extimité » : l'adolescent divulgue une partie de son intimité sur Internet à d'autres adolescents, à des inconnus, voire à des tiers technologiques (avatar, robot numérique). Le désir en jeu revient à communiquer des éléments de sa vie psychique, dont la valeur est incertaine, afin de les faire valider par un public plus large. Ainsi la « provision narcissique », suivant l'heureuse formule de Marcelli, passe par la captation du regard d'autrui pour mieux avoir la conscience d'exister. Le gain narcissique par la captation peut être trouvé avec des sites spécialement conçus pour cela, par exemple les sites sur lesquels l'adolescent dépose une photographie de lui-même afin d'être noté par les visiteurs. Or, sur ces sites, on peut recevoir des commentaires parfois très désagréables sur les photos postées, mais l'important est moins d'être valorisé par le regard d'autrui – nous ne sommes pas dans la participation du « Moi-idéal » – que d'être gratifié par l'intérêt qu'on leur porte – nous sommes davantage dans la recherche du « sentiment d'exister ». Et, au bout du compte, tant pis si l'adolescent est dévalorisé, voire insulté. D'un côté, il cherche un avis sincère de la part de ses pairs, mais en même temps il se réserve une échappatoire en se donnant la possibilité de rapporter celui-ci au choix malheureux d'une image.

Pour autant, si l'adolescent désire capter le regard d'autrui, il souhaite dans le même temps cesser d'être menacé par lui. Certaines applications numériques proposent justement cette distanciation des menaces d'intrusion. Tel est le cas de *Snapchat*, une application numérique de partage de photos, ou vidéos, très connue des adolescents. La singularité de cette application tient en l'existence d'une limite de temps de visualisation pour le destinataire du contenu numérique. Chaque photo ou vidéo envoyée ne peut être visible pour son destinataire que durant une période de temps allant d'une à dix secondes. À défaut de pouvoir être temporisée, la séduction adolescente *via* ce type d'application est ainsi prise dans un mouvement temporaire, éphémère, pour l'émetteur comme pour le destinataire du média. Le risque d'une menace narcissique pour le Moi est alors moins important pour l'adolescent.

À l'extrême ainsi, l'adolescent n'entre plus vraiment en relation avec l'autre, ce dernier n'est guère plus qu'un objet partiel servant une démarche narcissique. Or, à partir du moment où l'autre n'est plus à anticiper, c'est-à-dire à « virtualiser » dans une intersubjectivité (Tisseron, Tordo, 2014), le risque est grand que le réseau Internet devienne uniquement le lieu d'une « séduction narcissique ». C'est en particulier vrai de l'adolescent-limite pour lequel les expériences de fragmentations identitaires s'accompagnent d'une quête d'autoportrait (Gutton, 2008), dans le cadre de représentations manquantes de lui-même et des autres (Tordo, 2015). On sait de la fonction de la séduction narcissique en tant que telle qu'elle est « d'attirer l'un des partenaires, ou les deux, hors des voies objectales » (Racamier, 1992, p. 129). Au sein du numérique ainsi, l'autre n'existera que pour soutenir le narcissisme, Internet devenant un vaste réseau de quête identitaire. Le « réseau social » se transforme petit à petit en un « réseau de présentation de soi », où existe un déni de l'autre, de sa différenciation, de sa subjectivation et de sa virtualisation. Séduire l'autre, ce n'est guère plus que de se séduire soi-même. À un autre extrême, nous voyons des adolescents pour qui plaire à l'autre, ou se laisser plaire par lui, ne compte plus. Ce qui compte, c'est se plaire à soi-même par l'intermédiaire d'un autre. Ici, la virtualisation est très difficile, puisqu'elle est compromise par une série de perturbations de la subjectivation, qui empêche de se penser en devenir (auto-empathie en défaut), mais aussi de penser l'autre (intersubjectivité en défaut). L'adolescent colle alors au monde de la perception, au « réel », mais aussi à l'écran. Dans ce cas, l'autre n'est pas vraiment à séduire, puisqu'il n'est pas à rencontrer. Il n'exerce plus son pouvoir d'attraction : c'est maintenant l'image qui fascine. L'adolescent se replie alors sur celle-ci : « avec le numérique, il est encore plus facile de penser que notre interlocuteur correspond à nos attentes sur lui, de le manipuler, ou d'en changer instantanément. Internet reproduit et amplifie le désir de réduire nos interlocuteurs aux préconceptions et aux attentes que nous avons sur eux. Il donne une dimension nouvelle aux désirs d'emprise et de contrôle, voire de toute-puissance fantasmatique, y compris quant au fait de réduire des êtres humains à des figures de pixels. En pratique, cela veut dire par exemple préférer ne pas rencontrer en réalité une personne avec laquelle nous avons des échanges sur Internet parce que nous craignons qu'elle soit différente de ce que nous imaginons. C'est un risque des écrans, mais nous voyons que ce risque est lié à des désirs qui ont toujours existé chez l'être humain : réduire ses interlocuteurs à l'image qu'il en a » (Tisseron, 2013, p. 144). Aussi, l'adolescent peut réduire totalement autrui à ce qu'il projette de lui-même sur lui, en ne laissant ouverte aucune hypothèse sur sa capacité d'être différent.

Nous retrouvons cette forme de séduction narcissique dans les jeux en réseau, lorsque les adolescents incarnent des avatars. En principe, jouer en ligne suppose d'accepter de jouer avec d'autres joueurs différents de soi. Mais rien n'empêche d'imaginer qu'ils soient comme soi, au moins par les émotions qu'ils éprouvent et les conduites qu'ils manifestent dans le jeu.

L'objet narcissiquement séduit (l'avatar d'un autre joueur) devient alors pour l'adolescent séducteur une « incarnation narcissique » (Racamier, 1992). Cette situation est d'autant plus courante que la conscience de l'autre derrière son avatar n'est pas perceptible au premier abord : il est impossible de savoir qui se cache derrière chacun des personnages d'un jeu vidéo en ligne. L'adolescent n'entre ainsi plus dans une relation empathique avec ce qu'il perçoit de la subjectivité d'une autre personne, mais plutôt avec une partie de sa propre subjectivité qu'il projette dans l'avatar des autres joueurs. Il n'y rencontre donc que ce qu'il en attend – la virtualisation est en défaut – sur le modèle de ce qu'il imagine de lui-même. Nous nous retrouvons alors dans le cadre d'une « relation inversible », suivant Racamier, c'est-à-dire qu'elle finit par fonctionner aussi bien dans un sens qu'en sens inverse. Qui est objet, qui est sujet, qui veut quoi à qui, ce sont des questions qui deviennent presque indécidables. Pour reprendre la formule de cet auteur suivant laquelle le « sujet est organiquement inclus dans l'objet qui est organiquement inclus dans le sujet », nous pourrions presque dire qu'ici, l'adolescent est « numériquement inclus dans l'objet qui est numériquement inclus dans le sujet ». À l'extrême, l'adolescent n'interagit plus qu'avec des « doubles de lui-même », dans une sorte de « solitude collective ».

Conclusion

La séduction numérique à l'adolescence peut donc bien se virtualiser, autant qu'elle peut se trouver prise dans une quête narcissique, parfois éperdue, de l'image d'un soi-même. Attirer l'autre, son regard, qui est capté, c'est donc aussi le séduire, pour mieux l'ignorer. Bien entendu, cet extrême se manifeste essentiellement en clinique, mais « fixé », dans les pathologies narcissico-identitaires, tandis que l'« adolescent normal » sera plutôt pris dans le polymorphisme de la séduction numérique. Il partagera alors les destins d'une séduction virtuelle, où il pourra, par l'intermédiaire des outils numériques, séduire l'autre mais également l'anticiper ; il sera régulièrement capté par des internautes qui tenteront de le tromper, jusqu'à la séduction traumatique ; mais il exercera encore tout un travail de subjectivation, c'est-à-dire un travail de construction d'un soi-même, par l'intermédiaire de plusieurs autres qu'il séduit et qui le séduisent, parfois jusqu'à la séduction narcissique. Le polymorphisme de la séduction numérique est de toute façon inévitable chez un adolescent en recherche d'une identité subjective, et c'est surtout le figement d'une dimension de la séduction traumatique ou narcissique qui doit alerter le clinicien.

Bibliographie

Denis, P. 2001. *L'éloge de la bêtise*, Paris, Puf.
Gutton, P. 2008. *Le génie adolescent*, Paris, Odile Jacob.
Marcelli, D. 2012. *Le règne de la séduction. Un pouvoir sans autorité*, Paris, Albin Michel.
Racamier, P.-C. 1992. *Le génie des origines. Psychanalyse des psychoses*, Paris, Payot.

SULER, J. 2004. « The online disinhibition effect », *CyberPsychology and Behavior*, Vol. 7, n° 3, p. 321-326.
TISSERON, S. 2006. « Les nouveaux enjeux du narcissisme », *Adolescence*, Vol. 57, n° 3, p. 603-612.
TISSERON, S. 2008. « Le corps et les écrans. Toute image est portée par le désir d'une hallucination qui devienne réelle », *Champ psychosomatique*, Vol. 52, n° 4, p. 47-57.
TISSERON, S. 2009. *Virtuel, mon amour*. Paris, Albin Michel.
TISSERON, S. 2013. « Du virtuel psychique au virtuel numérique : vers une nouvelle culture », dans A. Rodionoff (sous la direction de), *Les territoires du virtuel*, *MEI,* n° 37, p.139-149.
TISSERON, S. ; TORDO, F. (sous la direction de) 2014. *Le virtuel, pour quoi faire ? Regards croisés*, *Psychologie clinique*, Vol. 37, n° 1.
TORDO, F. 2014. « Le virtuel psychique, une anticipation en tension vers l'actualisation », *Psychologie clinique*, Vol. 37, n° 1, p. 25-37.
TORDO, F. 2015. « Utilité du numérique avec les cas-limites », *Adolescence*, Vol. 33, n° 3, p. 535-546.

Mots-clés :
Adolescence, avatars, Internet, numérique, séduction, virtualisation.

RÉSUMÉ

La séduction est un procédé visant à susciter délibérément l'admiration, l'attirance, voire l'amour d'un individu. À l'adolescence, le numérique est un révélateur des différentes formes de la séduction. La plupart du temps, l'adolescent séduit l'autre, ou est séduit par lui, par une image, mais il est aussi régulièrement trompé par un individu qui se présente autrement que ce qu'il est, jouant avec les outils caractéristiques de la communication numérique. Aussi, le numérique féconde la séduction en son double sens : attirer un autre vers soi, mais aussi le conduire ailleurs, le tromper ou le détourner. La « séduction numérique » est alors polymorphe dans ses expressions, dans la mesure où elle est gouvernée par des exigences différentes : sexuelle, amoureuse, mais encore traumatique et narcissique.

Key words :
Adolescence, misadventure, Internet, digital, seduction, virtualization.

SUMMARY

Seduction in the digital era: polymorphous seduction in adolescence

Seduction is a process aimed at deliberately arousing admiration, attraction, even love in an individual. At adolescence, digital technology is a revelation of the different forms of seduction. Most of the time the adolescent seduces the other, or is seduced by him, by an image, but he is also regularly mistaken by an individual who presents himself other than he is, by playing with the characteristic tools of digital communication. Also, digital technology gives rise to seduction in its double meaning: attract the other towards oneself, but also lead him elsewhere, deceive him or turn him away. «Digital seduction» is therefore polymorphous in expression, insofar as it is governed by different requirements: sexual, loving, but also traumatic and narcissistic.