

Le virtuel sur e-bay : des relations du 3ème type

On aurait pu croire que les fascinations et les vertiges du virtuel étaient réservés aux adolescents. Une étude* vient de révéler que le célèbre site de vente aux enchères *eBay* peut être utilisé de la même manière qu'un jeu vidéo en réseau et qu'il présente notamment les mêmes risques de dépendance.

Sur ce site, les relations sont en effet d'abord virtuelles : les objets, l'argent, les vendeurs et les acheteurs y apparaissent sous la forme d'images, de nombres et de fiches d'évaluation. Chacun choisit ensuite de réinvestir la réalité ou de privilégier l'imaginaire. Le goût de la réalité incite à aller voir dans les magasins réels les objets remarquables sur eBay, à élaborer des stratégies réalistes et à vérifier dans des rencontres réelles avec acheteurs et vendeurs l'idée qu'on se fait d'eux. Mais d'autres usagers ne voient dans les objets que les histoires qu'ils se racontent, oublient la valeur de l'argent et réduisent les autres usagers à leur « pseudo » assorti d'une fiche d'évaluation.

Les relations virtuelles proposées sur les nouveaux espaces ouverts sur Internet ne sont ni imaginaires, ni réelles, mais intermédiaires et instables : chaque usager bascule rapidement d'un côté ou de l'autre. Mais ce caractère d'instabilité se réduira probablement pour les jeunes qui grandissent avec elles, au point de constituer des espaces de relations à part entière. * « eBay, le goût du jeu, l'appât du gain », résumé consultable sur www.ebay.fr