



HAL
open science

LE CYBERMONDE, INTERNET, LE VIRTUEL : CHANGEMENT DE PARADIGME ET MUTATION DU LIEN GROUPAL ?

Guy Gimenez

► **To cite this version:**

Guy Gimenez. LE CYBERMONDE, INTERNET, LE VIRTUEL : CHANGEMENT DE PARADIGME ET MUTATION DU LIEN GROUPAL ?. Revue de psychothérapie Psychanalytique de Groupes, 1998, Les langages du groupe, 30, pp.87-105. hal-01382417

HAL Id: hal-01382417

<https://amu.hal.science/hal-01382417>

Submitted on 17 Oct 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

LE CYBERMONDE, INTERNET, LE VIRTUEL : CHANGEMENT DE PARADIGME ET MUTATION DU LIEN GROUPAL ?

GUY GIMENEZ

Nous sommes en 2010, Phil rentre chez lui après une longue journée de travail. Il ouvre sa *boîte aux lettres électronique* (e.mail ou courrier électronique) et esquisse un sourire. Il a deux messages, deux e.mail. Le premier est une lettre, envoyée par un ami parisien ; le second, un petit mot avec un document vidéo joint au texte, ce qu'on nomme document « attaché ». Il le visionne sur son ordinateur en cliquant dessus avec sa souris. Phil utilise Internet depuis un an. Il a été très étonné, les premiers mois, de recevoir des messages amicaux d'inconnus et s'est lui-même surpris à employer un style d'échange très proximal avec les autres, alors qu'il est d'un naturel plutôt réservé. La grande distance lui permet de se rapprocher des autres.

Phil s'empresse ensuite d'ouvrir les dialogues *d'un forum de discussion* (ou *Newsgroup*) auquel il s'est joint il y a maintenant deux mois, sur les films et les romans de science-fiction. Dans ces forums de discussion, on communique en différé. Il voit apparaître les échanges des différents interlocuteurs sur son écran : Doug, jeune chercheur de Los Angeles amène une question nouvelle à débattre. Mathilde, mère de famille espagnole, a essayé d'y répondre. Sa réponse, comme toutes les réponses, apparaît typographiquement décalée à droite par rapport à la question, ce qui permet à chacun de repérer l'organisation temporelle de la discussion. Phil ajoute à son tour une remarque qui sera visible, comme le reste de la discussion, dans quelques secondes à toute personne utilisant Internet et intéressée par le sujet de la science fiction.

Pour son prochain article, Phil a besoin d'une référence bibliographique. Il se connecte sur le WEB (World Wide Web, la toile mondiale, encore appelée W3). Il ouvre la page d'une grande bibliothèque en tapant le code de celle-ci. Sur son écran apparaissent plusieurs possibilités : accès à des documents écrits, documents audio, vidéo. Il choisit « documents écrits » et tape quelques mots clefs de sa recherche. Une liste apparaît. Il l'imprime. Il a besoin de ce livre dans trois jours. Il se connecte alors à une autre adresse, un serveur librairie, et commande son livre. Il le recevra après-demain. Une confirmation de commande apparaîtra dans sa boîte aux lettres électronique dans un quart d'heure.

Phil s'empresse d'ouvrir son IRC (*Internet Relay Chat*) qui est un dialogue dactylographié en temps réel sur Internet, pour bavarder avec son frère en voyage aux Etats-Unis. Il ne paiera que le prix d'une communication locale.

Plus tard, il se connecte à un *jeu interactif multi-utilisateurs*, comme chaque soir. Il s'agit d'un jeu dactylographié (*Text based Game*) : tout ce qu'il tape sur son clavier après avoir cliqué sur la commande « parler », apparaît sur l'écran des autres joueurs, en temps réel sous la forme : « Phil dit : "...» (suivi du texte saisi). Chaque action qu'il tape apparaît de même sur tous les écrans, par exemple : « Phil rit », « Phil pleure ». Il peut également échanger personnellement avec un personnage : lui seul verra alors apparaître le message sur son écran. Ce soir, Phil a un rendez-vous virtuel, dans un bar virtuel, avec Elisabeth, humaine de dix-huit ans, blonde aux yeux bleus, et avec Doug, jeune homme de dix-neuf ans, brun. Ils boiront de la bière virtuelle et échangeront sur le sens de la vie. Pour Phil, cet univers avec ses cybers amis est « aussi réel que la vie réelle »¹. C'est pour lui comme une vie parallèle dont il ne peut plus se passer. Chaque soir, il rejoint ses amis, ou plutôt ses cybers amis (ou ses amis virtuels) et vit des cyber-expériences.

Phil a exploré six grandes utilisations d'Internet :
- le WEB : W.W.W. (*World Wide Web*, la toile mondiale). Il permet la recherche et la saisie d'informations au niveau planétaire. Le Web est constitué de sites construits par des particuliers ou des entreprises abritant des pages de textes, d'images et de sons accessibles à tous. Ces pages font appel à de *l'hypertexte* (les données sont reliées dynamiquement entre elles) et peuvent relayer la liaison vers un autre site de manière transparente pour l'utilisateur qui peut passer d'un pays à l'autre sans s'en rendre compte, par un simple clic de la souris ;

1. « C'est plus réel que ma vie réelle ». dit un homme en parlant d'Internet (Turkle, 1996, p. 10).

- le *courrier électronique* (ou *e.mail*) permet à chacun d'envoyer un fichier informatique (texte, son, image, séquence vidéo) à un destinataire dont on connaît le nom et l'adresse électronique² ;
- les *forums de discussion* (*Newsgroups*) sont des lieux virtuels constitués par les usagers qui désirent échanger sur un sujet commun : passion pour la science-fiction, Bach, la pêche à la carpe, etc. Comme le courrier électronique, ils permettent de prendre contact avec d'autres personnes connectées, mais sans connaître leur adresse au préalable ;
- le FTP (*File Transfert Protocole* ou protocole de transfert de fichiers) permet de télécharger (charger à distance) des fichiers (textes, images, sons) déposés dans de grandes bibliothèques communes ;
- l'IRC (*Internet Relay Chat*) permet d'interagir en temps réel au prix d'une communication locale avec une personne de l'autre côté de la planète en tapant sur un clavier. On peut également interagir en temps réel avec le son et l'image (c'est le *SeeYouSeeMe* : Je te vois, tu me vois) avec une caméra (*Quickcam*) ;
- le *jeu interactif multi-utilisateur* permet de créer des personnages, de les faire évoluer dans des mondes virtuels et de leur faire rencontrer d'autres créatures du même genre³. Nous reviendrons sur la possible mobilisation des autres canaux sensoriels dans Internet.

Du point de vue du fonctionnement psychique et de la relation à l'autre, Internet confronte l'utilisateur à *deux niveaux d'expériences* :

- le premier niveau d'expérience consiste à entrer en contact avec un ordinateur et un réseau, et à faire l'expérience de ce qui est spécifique à cette situation, par exemple le contact avec l'idéologie des utilisateurs, le mode de fonctionnement de ce groupe, la spécificité de l'interface. Nous réfléchissons à la question de l'idéologie du cyberspace et la vision du monde qu'elle vectorise, et à ses implications dans la façon de nous représenter la relation à l'autre, le lien à l'autre ;
- le second niveau d'expérience consiste, pour l'utilisateur, à se connecter soit pour chercher des données, soit pour entrer en relation avec autrui *via* Internet. C'est la situation d'interaction, de relation avec autrui qui nous intéresse essentiellement. Il s'agit d'une situation *d'interaction* médiatisée, avec un sujet, un interlocuteur et un

2. Chaque machine possédant un nom et une adresse, il suffit de connaître le nom et l'adresse d'un correspondant pour lui envoyer un fichier informatique. Sa réception est quasi immédiate. C'est donc un moyen de communication beaucoup plus rapide que le courrier. Lorsqu'une machine envoie du courrier électronique, elle n'appelle pas celle du correspondant, mais celle du fournisseur d'accès (*provider*) qui « fait passer ». Ainsi, quand j'envoie du courrier électronique à un ami en Amérique du Sud, je ne paie que le tarif d'une communication locale.

3. Ex : StarTrek. Selon Sherry Turkle (1996, p. 11), il existe 500 jeux interactifs multi-utilisateurs (*MultiUsers Domains*, MUT) dans lesquels jouent 100 000 participants.

médiateur : Internet. Cette médiatisation se produit en temps réel avec l'IRC (*Internet Reality Chat*) et les jeux interactifs multi-utilisateurs (MUD), et en différé avec les forums de discussions et la boîte aux lettres électroniques.

Nous réfléchissons aux écueils possibles d'une telle médiatisation et de l'investissement d'Internet en rapport à ses caractéristiques. Nous serons alors amenés à examiner le double mouvement de fascination et de rejet que l'on peut repérer face à l'ordinateur et Internet, et à réfléchir aux scénarios (fantasmatiques) qui lui sont liés, concernant les possibles effets d'un contact proximal entre un humain et une machine : la déshumanisation de l'homme et la simulation de l'homme par la machine. Il sera alors nécessaire d'explorer la question du virtuel, du potentiel et du jeu dans le cybermonde. Ce qui nous amènera à réfléchir à la possible utilisation d'Internet pour explorer les aspects multiples de nous-mêmes, c'est-à-dire notre propre groupalité psychique.

L'IDÉOLOGIE DU CYBERESPACE ET LA VISION DU MONDE QU'IL VECTORISE

Constat personnel

Après une cinquantaine d'heures de connexion à « surfer » sur le Web, d'abord dans des cybercafés puis à mon domicile, un constat s'imposait à moi : la toile mondiale du Web était un dédale à qui n'était pas guidé, accompagné. J'étais déçu, voire irrité de mes expériences de néophyte : il faut du temps, beaucoup de temps pour se connecter, pour accéder aux sites, pour charger les informations : les accès sont lents, voire impossibles ou pire encore : payants.

Ce constat venait en contraste avec le discours *idéologique* (utopique) des utilisateurs passionnés et les articles dans les revues spécialisées. Je traduirai cette idéologie par une série de propositions :

- on est tous égaux sur Internet (idéologie égalitaire) ; chacun peut être le maillon de cette toile mondiale, chacun peut créer son propre site afin d'enrichir la toile par ses compétences, et chacun y aura accès. Comme le dit Armand Mattelard (1996) : « Grâce aux autoroutes de l'information, ces modernes réseaux qui vont transformer la planète, tous les hommes deviennent frères. Telle est la nouvelle utopie, la nouvelle idéologie » ;
- avec Internet, on peut enfin vraiment communiquer, on est tous proches les uns des autres ;
- dans Internet, il n'y a plus la barrière de l'espace : sur le Web, on passe de New York à Madrid par un simple clic ;
- dans Internet, plus de barrière de temps, plus d'attente, on peut fonctionner en temps réel.

Une nouvelle façon de se représenter le lien au monde, au groupe, à soi-même, à autrui

J'é mets l'hypothèse qu'Internet (ordinateur et réseau) comme objet culturel, le cybermonde (l'espace temps qu'il constitue) et l'idéologie qu'il véhicule, sont les *vecteurs* et *l'expression* de ce qui se passe au niveau culturel et sociogroupal.

Une étude du fonctionnement psychique dans le cybermonde pourrait nous aider à mieux appréhender les nouvelles façons de nous représenter le monde (représentation de notre vision du monde), les relations à l'autre (notre représentation du lien), les relations dans un groupe et notre appartenance à un groupe (notre représentation de l'enveloppe groupale et le lien intra et intergroupai), mais aussi nous représenter nous-mêmes comme sujet (notre représentation identitaire) et enfin nous représenter notre rapport à la connaissance et au savoir.

Un changement de paradigme ?

L'hypothèse présentée se situe dans le prolongement de celles de sociologues et des spécialistes de l'histoire des idées (Ramonet, 1995) qui relie Internet (et son idéologie) à un changement de *paradigme* : un paradigme étant compris au sens large comme « un modèle ou un schéma accepté par une communauté pour sa capacité à rendre compte du réel » (Thomas S. Kuhn).

Joël de Rosnay traduit ainsi ce changement : « Aux trois unités (de lieu, de temps et de fonction) s'opposent la décentralisation des tâches, la désynchronisation des activités et la dématérialisation des échanges ». Pour lui, « la culture de la complexité, partie intégrante du nouveau paradigme, se réfère à la pensée systémique, au non-linéaire, au multidimensionnel, et intègre la dynamique due aux effets d'amplification » (de Rosnay, 1996, p. 32).

Pour Sherry Turkle, professeur de sociologie des sciences, on passerait, avec Internet, d'un mode de fonctionnement et d'appréhension du monde linéaire, logique et hiérarchique, possédant une profondeur explorable et compréhensible (c'est-à-dire transparente), à une appréhension « fluide », « non linéaire » et « opaque » du monde (Turkle, 1996, p. 17). C'est ce qu'elle nomme le passage du modernisme au postmodernisme.

Pour saisir ces notions, il est important de garder à l'esprit le fonctionnement d'Internet, auxquelles elles sont articulées : les machines peuvent échanger des données à condition d'être reliées entre elles. C'est ce qu'on appelle un réseau. En quelques années, les utilisateurs ont peu à peu tissé une toile autour du monde (World Wide Web). Ce réseau qui relie toutes les machines s'appelle Internet.

Les micro-ordinateurs ont permis à chacun de se connecter sur cette toile, grâce à une ligne téléphonique branchée à un modem (modulateur/démodulateur qui transforme le langage informatique en signaux qui peuvent circuler dans le réseau téléphonique). L'idée maîtresse d'Internet est ainsi celle du *lien*, un lien nouveau ou plutôt une représentation nouvelle du lien à l'autre.

Caractéristiques de cette nouvelle façon de penser la liaison

Je présente une série de propositions caractéristiques de cette nouvelle façon de penser la liaison⁴ :

Ce lien n'est pas hiérarchique : de l'arbre au rhizome

On passe ici de la représentation hiérarchique du lien (métaphore de l'arbre) à une représentation horizontale et non hiérarchique (métaphore du rhizome ou de la toile d'araignée), dans laquelle n'importe quel point peut être connecté à n'importe quel autre (principe de la connexion).

Internet est organisé autour d'une idée fondamentale : celle de « fédérer, grâce à une norme commune (ou protocole commun⁵), tous les ordinateurs et tous les réseaux de télécommunications, et donc de permettre la communication de n'importe quel ordinateur de la planète avec n'importe quel autre ordinateur » (Queau, 1996, pp. 20-21), donc de n'importe quel internaute à n'importe quel internaute.

4. Je reprends ici les apports de Francis Pisani (1996). Pour lui, « la culture de la complexité, partie intégrante du nouveau paradigme, se réfère à la pensée systémique, au non-linéaire, au multidimensionnel, et intègre la dynamique due aux effets d'amplification ». Francis Pisani émet l'hypothèse que les caractéristiques du Web rendent bien compte de cette nouvelle façon d'appréhender le monde. Il en énumère quelques principes fondamentaux : « La connexion (n'importe quel point peut être connecté à n'importe quel autre), la multiplicité (n'importe quel nœud peut avoir plusieurs dimensions), l'hétérogénéité (modes, ondes et flux sont infiniment divers), la métamorphose (le réseau est en constante re-élaboration), la mobilité des centres (ils sont plusieurs et ils se déplacent), la rupture (si l'on interrompt le réseau ou si l'on bloque le trafic en n'importe quel point, les informations trouvent de nouveaux chemins), l'ouverture (le système n'a pas de limite, il croît et se modifie) » (Pisani, 1996, p. 14). La prise en compte de la complexité fait partie intégrante de ce nouveau modèle (de Rosnay, 1996, p. 33).

Pisani (1996, pp. 14-15) énumère certaines figures de cette nouvelle appréhension du monde en opposition à celle qu'il supplante progressivement : si elles ne sont pas toutes fondamentalement nouvelles, « ce qui change [...] c'est l'importance qu'on leur donne, la préférence qu'on tend à leur accorder » : arbre/rhizome, grille/réseau, ligne/nœud, uniforme/hétérogène, fermé/ouvert, fini/inachevable, jetable/modifiable, localisé/ubiquiste, le temps qui passe/le temps réel, de un à plusieurs/dé plusieurs à plusieurs.

5. Internet est d'ailleurs plus qu'un réseau, il est d'abord et surtout « un protocole commun à tous les ordinateurs et susceptible d'emprunter indifféremment de nombreux réseaux : téléphone, système interne d'entreprise, télévision par câble, satellite, fibre optique... » (de Rosnay, 1996, p. 32).

La liaison ne s'établit pas de façon hiérarchique, organisée sous la forme de « un à plusieurs » (pour accéder par exemple aux informations *via* la radio ou la télé), elle se fait de « chaque un à chaque un » (Pisani, 1996, p. 14), avec une interaction possible, une symétrie.

Du point de vue de la pensée et du lien, on pourrait dire que s'y développe « une pensée non causale, non linéaire, non formelle, non hiérarchisée » (Lévy, 1996, pp. 35-36), une pensée associative, prenant en compte la complexité. Du point de vue du fonctionnement groupal, ce premier point renvoie à l'idéologie égalitaire, selon laquelle les membres du groupe pourraient à tout moment être reliés entre eux, se comprendraient et communiqueraient d'égal à égal.

Ce lien n'est pas linéaire mais complexe, fluide. Le trajet peut prendre plusieurs itinéraires qui se complètent, sans s'opposer

Si l'on interrompt le réseau ou si l'on bloque le trafic en n'importe quel point, les informations trouvent de nouveaux chemins (c'est le principe de la rupture). Les ordinateurs communiquent entre eux en s'envoyant des messages découpés en « paquets d'informations », indépendants, capables de transiter par n'importe quelle voie disponible. « En cas de disparition soudaine d'un tronçon, les paquets d'informations pourraient trouver par eux-mêmes un *autre chemin*. Ces "paquets" contiennent en effet leur adresse de destination, codée suivant une norme, appelée Internet Protocol (IP) » (Queau, 1996, pp. 20-21);

Pour illustrer son effet sur le fonctionnement de la pensée et du lien, prenons l'exemple de *l'hypertexte*. Très largement utilisé sur le Web, il apporte une profondeur au texte, un arrière-plan de l'objet caché, derrière un mot peut se trouver un autre mot, un texte, un son, une séquence vidéo, une image. Le texte n'est plus linéaire, et des liens sont établis entre des mots et d'autres mots, entre une partie du texte et une autre, entre ce texte et un autre texte, etc. Le texte offre ainsi des liens entre des textes, des œuvres culturelles, des chansons, des photos et des vidéos permettant ainsi au lecteur d'explorer, de voyager le long des « maillons de liaisons proposés par quelqu'un d'autre » (Turkle, 1996, p. 17). Cela nous rappelle que la connaissance n'est pas avant tout constituée des contenus mais de l'intériorisation du lien et de la capacité à relier des objets.

Ce lien s'effectue dans un ensemble en perpétuelle transformation : principe de la métamorphose

Le réseau est en constante réélaboration et le contact s'effectue avec des centres *mobiles* et multiples (principe de la mobilité et de la multiplicité). Le système est *ouvert* (principe d'ouverture). « Le système n'a pas de limite, il croît et se modifie » (Pisani, 1996. p. 14).

Chacun peut d'ailleurs ajouter un ou plusieurs fils à la toile, un site personnel dans lequel il mettrait à la disposition de chacun ses compétences et ses connaissances. Ceci est analogue à notre fonctionnement : penser le lien à l'autre produit en nous des transformations, des changements et une croissance psychique.

Ce lien est multiple

Le sujet peut être simultanément en plusieurs parties du réseau et y fonctionner sur des registres différents. Le sujet n'est ainsi pas localisé mais *ubiquiste* (possibilité d'être à plusieurs lieux en même temps). Dans le « cyberspace, chacun est également potentiellement émetteur et récepteur (sujet et objet) dans un espace qualitativement différencié, non figé, aménagé par les participants, explorable. Ici, on ne rencontre pas les gens principalement par leur nom, leur position géographique ou sociale, mais selon des centres d'intérêt, sur des objets communs et partagés » (Lévy, 1996, pp. 35-36).

Nous en donnons une brève illustration. Kevin Brooks, jeune chercheur de Stanford, a mis au point un prototype de feuilleton ou de scénario qui permet un nombre presque infini de solutions. Son projet s'appelle « En traversant la rue » (*Crossing the Street*). Chaque fois que l'utilisateur clique sur un des éléments représentés (personnage, situation, action, etc.), le système produit une nouvelle combinaison, une nouvelle interprétation de l'histoire, à la manière des Cent mille milliards de poèmes de Raymond Queneau. A éléments semblables, narrations multiples ; un peu d'amour en plus, un peu moins de violence, un grain de science-fiction. Les robots choisiront, et un rapport symbiotique s'établira entre l'auteur d'un feuilleton, d'un roman ou d'un scénario, et le système. « Pas d'œuvres linéaires, mais des narrations complexes, décentrées, tous les angles de vision seront ouverts. » Conformément aux théories postmodernes, l'identité deviendrait ainsi un système *multiple*, déconstruit (Carlander, 1996, pp. 16-17), diffracté (Kaës, 1985).

Ce lien fonctionne en temps réel et en « espace réel »

C'est comme si le temps et l'espace ne séparaient pas le sujet et son interlocuteur (l'objet). Les échanges sont *dématérialisés* et *virtualisés*.

Dans le cyberspace, le sensoriel prend une place spécifique. Avec l'ordinateur, les canaux sensoriels mis à contribution sont essentiellement l'auditif et le visuel (ce dernier étant celui du contrôle à distance). Un certain nombre de sites offrent déjà la possibilité d'évoluer dans des espaces virtuels en trois dimensions : vous pouvez vous approcher des objets, entrer à l'intérieur, tourner autour, etc. Mais cette image tridimensionnelle est traduite en image plane sur l'écran.

L'utilisation d'un casque vous permet de capter directement l'image en relief, vous-même vous trouvant dans l'univers que vous explorez. Si vous utilisez également le gant électronique (*Glove*), vous mettez à contribution également la cénesthésie. Vous pouvez toucher, en temps réel, quelqu'un qui se trouve de l'autre côté du globe, et vous faire toucher par lui. Votre geste est encodé par votre gant, décodé par le sien, et il sent le contact de votre main sur sa peau... Pour davantage de contact, vous pouvez acquérir une combinaison qui couvre tout le corps. C'est avec cet outil que se crée actuellement certains dessins animés en trois dimensions : un acteur ayant enfilé la combinaison effectue un mouvement, ce mouvement est analysé en temps réel par l'ordinateur et l'on voit sur l'écran le même geste effectué par le personnage de votre choix. La dimension kinesthésique, le mouvement est ainsi également prise en compte. A l'aide du Web, vous pouvez non seulement bouger et évoluer mais « interagir avec la réalité et piloter des caméras d'observation, conduire des robots mobiles ou télésurveiller » un lieu. La prochaine étape, c'est la possibilité de coupler le Web avec les images en trois dimensions (3 D) et les mondes virtuels. On pourra dès lors charger sur un ordinateur non pas seulement des images, mais des « mondes », c'est-à-dire des modèles 3 D dans lesquels on pourra naviguer comme on pilote un avion dans un simulateur de vol (Queau, 1996, pp. 20-21).

Ainsi, sur Internet, vous pouvez non seulement voir à distance, entendre à distance, mais aussi toucher à distance (Virillo, 1996, p. 54). La réalité sensible va être *dédoublée* et se retrouvera à la fois dans la réalité externe et dans le virtuel. Ce qui devrait nous amener à réfléchir au rapport entre réalité et imaginaire : dans ces nouveaux repères, qu'en est-il de la différenciation entre jeu et réalité, entre perception et représentation, entre dedans et dehors ? Nous reviendrons sur cette question.

TROIS ÉCUEILS POSSIBLES DU CYBERMONDE

L'investissement de l'ordinateur connecté sur Internet se heurte à trois grands écueils. Je reprends ici en partie un travail élaboré sur l'utilisation du micro-ordinateur comme médiateur relationnel. En m'étayant sur les travaux de Winnicott (1971) et de Thaon (1985), j'avais décrit trois dérives pathologiques (ou des ratés de la constitution) de l'objet transitionnel, objet concret externe qui permet à l'enfant de progressivement gérer la question de l'absence, et du manque⁶.

6. Rappelons que, pour Winnicott, l'objet transitionnel est un objet privé alors que l'objet intermédiaire est un objet partagé. Dire qu'un médiateur est un objet transitionnel serait un contresens.

Ces écueils peuvent être resitués dans la dynamique de toute interaction médiatisée, toujours constituée par trois éléments : un sujet, un humain représenté (l'autre, l'objet), et un médiateur.

Les trois dérives (ou écueils) de l'utilisation du médiateur sont en fait trois tentatives pour essayer de traiter de façon inadéquate la question de l'absence et de la séparation douloureuse. Elles correspondent chacune au surinvestissement d'un de ces trois pôles (sujet, objet, médiateur).

Un investissement narcissique de l'ordinateur : un prolongement de soi

Le premier écueil est l'investissement *narcissique* de l'objet qui ne représente que le sujet lui-même. Dans ce jeu, fonctionnant de façon narcissique, le sujet s'excite répétitivement pour ne pas entrer en relation avec l'autre : au lieu d'entrer en contact avec l'autre, il n'est en contact qu'avec lui-même, avec un double de lui-même. C'est ce qui se passe dans l'investissement *autistique* de l'objet : le sujet touche de façon répétitive en se focalisant sur une perception seulement (par exemple tactile), perception dans laquelle il tente de se perdre pour ne pas entrer en contact avec le monde extérieur. Le monde extérieur pluridimensionnel est ramené à un seul objet dont la relation est une sensation unique (monosensorielle) où le sujet se perd.

L'investissement narcissique de l'ordinateur et d'Internet semble évident. Les comportements avec celui-ci également. Mais peut-on parler pour autant de l'« autisme interactif » de l'internaute ? (Carlander, 1996, p. 18.) Turkle (1996) décrit des phénomènes intéressants pour saisir la dimension narcissique dans le rapport au monde virtuel : des joueurs sont tombés amoureux des personnages ou des mondes virtuels qu'ils ont créés ou que des amis ont créés pour eux. Nous observons que l'ordinateur peut être investi comme un prolongement de soi dans un autre univers, un pseudopode narcissique (Freud, 1914, p. 83), une « extension du moi », dirait Winnicott. Ainsi la flèche qui bouge sur l'écran quand on bouge la souris sur la table peut être appréhendée comme un prolongement de notre bras dans le monde de l'ordinateur. Avec une approche identique, Joël de Rosnay (1995), dans son ouvrage *L'homme symbiotique*, parle des ordinateurs comme prothèse électronique, prolongement de soi dans le monde extérieur.

Un investissement de dépendance à un objet idéalisé : la cyberaddiction

Cet investissement narcissique peut trouver un prolongement dans un investissement addictif de l'activité sur l'ordinateur. L'addiction

peut alors être utilisée pour se défendre contre les expériences de frustration, le sujet étant toujours collé à l'objet idéalisé qui lui permet de se sentir complet et satisfait, dans l'omnipotence, la contrepartie étant la dépendance à l'objet narcissique idéalisé.

Mais peut-on parler d'addiction pour les internautes ? Il est indéniable que certains utilisateurs d'Internet présentent des traits du caractère addictif tel que le décrivent Pédinielli, Rouan et Bertagne (1997, p. 24) pour le jeu pathologique : l'avidité et le caractère insistant de la préoccupation pour cette activité, le plaisir dans la réalisation, la tendance à l'augmentation pour un même effet en fréquence et en temps (tolérance), la dépendance et la perte du contrôle, l'incapacité à mettre un terme à la conduite de répétition, l'impossibilité à résister aux impulsions et les relations entre l'augmentation du jeu et les périodes de stress⁷. Mais ces auteurs soulignent que considérer le jeu pathologique comme une addiction soulève quelques difficultés (Pédinielli *et al.*, 1997, p. 26) : « Il n'y a pas réellement de dépendance physique bien qu'il existe de nombreuses sensations physiques procurées par cette activité, ni de syndrome de sevrage bien qu'on repère des manifestations corporelles lors de cessation brutale du comportement ou lorsque le sujet y pense ». Enfin, ces auteurs pensent que « contrairement aux autres addictions, nous n'avons pas ici de consommation d'un objet provoquant transformation de la conscience et accoutumance » (Pédinielli *et al.*, 1997, pp. 26-27).

Dan Véléa (1997) reprend cette question en se centrant sur la « cyberdépendance » et la « cyberaddiction » qu'il définit comme une nouvelle forme d'addiction : une addiction sans produit. Pour lui, les « toxicomanies sans drogues, illustrent et regroupent de manière descriptive, théorique, thérapeutique, les conduites de dépendance, dues aux troubles de comportements caractérisés comme addictifs » (Véléa, 1997).

Un investissement fétichiste de l'ordinateur : un complément de soi dans l'omnipotence

Le sujet peut aussi surinvestir le micro-ordinateur et Internet. Le surinvestissement dans sa dimension magique et omnipotente d'Internet est ici l'écueil principal.

Dans la *pensée magique*, il suffit de penser pour que l'objet agisse (c'est la toute-puissance de la pensée). Le micro-ordinateur à interface graphique et icônique permet, par un mouvement de la main sur la souris, de bouger des objets sur l'écran. Il est possible, avec une

7. Goodman (1990) a défini l'addiction comme « un processus dans lequel est réalisé un comportement qui peut avoir pour fonction de procurer du plaisir et de soulager un malaise intérieur, et qui se caractérise par l'échec répété de son contrôle et sa persistance en dépit des conséquences négatives ».

interface vocale, de déclencher des actions par de simples ordres, uniquement avec la voix (*Voice Navigator*). Nous n'en sommes pas au point où il suffit de penser à l'action pour qu'elle se produise sur l'écran, mais c'est dans ce mouvement de rapprochement de la pensée magique, des rapprochements de la négation de la finitude, que l'ordinateur se place en tant qu'objet idéalisé.

L'objet médiateur est ici surinvesti par rapport à la relation d'objet comme dans l'investissement fétichiste qui sert à *suturer le manque* (dénier de la castration, Freud, 1927). Le fétichisme est un type particulier de la relation perverse, caractérisée par la négation de la castration ou de la finitude. Si quelqu'un idéalise un ordinateur sur Internet, celui-ci devient un objet omnipotent qui peut lui donner du pouvoir. Ainsi la relation à l'ordinateur peut-elle être figée dans un mouvement rituel répétitif produisant toujours la même attitude, la même action.

L'HOMME ET LA MACHINE : LEURS TRANSFORMATIONS, EFFROI ET FASCINATION

Nous avons décrit des écueils possibles de l'investissement du cybermonde. Réfléchissons maintenant sur un fantasme que l'on retrouve sous deux formes différentes (inversées) chez ceux qui sont fascinés par Internet et ceux qui le fuient dans un mouvement d'inquiétude intense, voire d'effroi. Ces derniers se représentant Internet comme un univers étranger, et potentiellement dangereux.

Ce double mouvement face à Internet et à l'ordinateur (fascination, inquiétude) semble renvoyer aux fantasmes d'une transformation résultant du contact proximal entre un humain et une machine. Par ce contact (symbiotique ?), l'homme pourrait parvenir à transformer une machine, et inversement, celle-ci peut aussi nous transformer.

Les deux fantasmes de transformation : la machine simulante et l'homme machine

Premier scénario : la machine peut nous satisfaire et nous faire du bien ; à notre contact, elle peut s'humaniser. Elle est notre outil et nous complète (prolongement de nous) ou elle peut nous remplacer (elle est nous, elle est comme nous). La machine peut s'humaniser, simuler l'humain, et même devenir indifférenciable d'un humain. Ce scénario est relié au mouvement d'idéalisation et de fascination face à la machine qui, plus qu'un prolongement de nous-mêmes, peut être comme nous, comme un double narcissique.

Second scénario : au contact de la machine, nous pourrions perdre de notre humanité, nous mécaniser, nous dés-émotionnaliser, nous couper du monde, devenir une machine : « Les internautes sont comme

des machines froides et inaffectives ». Ce scénario est relié au mouvement de rejet, d'inquiétude, voire d'effroi, face à la machine potentiellement dangereuse : une relation trop proximale à la machine (par exemple symbiose) peut nous transformer à son image, voire nous détruire.

Ces scénarios où l'on se mécanise, ou les mouvements d'identification à une machine ne nous sont pas étrangers : fantasme ou scénarios de robotisation..., par exemple quand nous nous sentons loin de nos propres émotions, quand nous répétons une tâche machinalement, quand nous faisons des rituels (compulsions de répétition des obsessionnels, rituels des schizophrènes, construction d'une machine à influencer chez le schizophrène (Tausk, 1919). Mais ce scénario n'est-il pas, en son envers, le même que le précédent, celui de se trouver dans une relation d'indifférenciation homme-machine ? Tous deux semblent renvoyer à la mise en scène (fascinante, effrayante) d'une possible symbiose homme-machine dans laquelle l'humain et l'ordinateur ne pourraient plus se différencier.

Voici un exemple de la première forme de scénario inquiétant, figuré dans la rencontre avec un robot difficile à différencier de l'humain.

Les bots (ro-bots) : rencontre avec un robot presque humain, Julia

Dans les jeux interactifs multi-utilisateurs, il est courant de rencontrer des robots, encore appelés *bots*, qui se font passer pour des humains (Turkle, 1996, p. 88). Le bot est un petit logiciel d'intelligence artificielle, ayant une existence autonome, et programmé pour effectuer certaines tâches. Il peut poser des questions simples, ou donner une information. Par exemple, dans un jeu de rôles interactif, quand vous entrez dans un bar, quelqu'un vous salue, vous demande ce que vous voulez boire, etc. C'est souvent un *bot*, sorte de figurant donnant de la vie au jeu.

Un des plus élaborés de ces *bots*, nommé Julia, réside dans un ordinateur à Pittsburgh (Turkle, 1996, p. 88). Julia est capable de discuter de la météo, des événements politiques, de golf, de sa vie affective, et de flirter avec quelqu'un, bien sûr dans le cadre du jeu, c'est-à-dire à travers le texte dactylographié. Il est très difficile de la distinguer d'un humain. Les joueurs lui parlent en temps réel en tapant sur leur clavier, elle leur répond aussitôt, échangeant des idées, défendant ses points de vue. Toujours à travers le texte, ils font des gestes, ou bien ils la touchent, elle réagit, dit ce qu'elle ressent, agit à son tour⁸. Julia est programmée pour chercher des chaînes de caractères

8. Alors que Julia se promène dans un jeu multi-utilisateurs, elle crée une carte de son itinéraire et peut ainsi indiquer le chemin à un interlocuteur perdu (Turkle, 1996, p. 89). Julia se

tères et des suites de mots dans des messages qu'on lui dactylographie. Elle apparie (réorganise) ces parties de discours avec des données qu'elle possède, et présente le résultat dans des séquences aléatoires, non répétitives (Turkle, 1996, p. 88). Sa façon de répondre parfois de façon sarcastique, ou avec humour, ou de façon résolue, quelquefois avec souplesse et finesse, la fait apparaître comme possédant un caractère, et donc comme une humaine.

« Julia est capable d'admettre son ignorance quand elle répond à une question, et si elle se sent dans une impasse, elle est capable de changer de sujet » (Turkle, 1996, p. 88). Elle évoque alors des événements de l'actualité, tirés de bases de données de l'ordinateur. Elle peut aussi simuler l'humain dactylographiant, typographiant des erreurs par exemple (Turkle, 1996, p. 88). Mais il s'agit ici de stratégie visant à lutter contre l'évidence qu'elle est un robot plutôt que de tentatives pour simuler l'intelligence humaine (Turkle, 1996, p. 89). Si on le lui demande, Julia peut dire qu'elle est une femme, préciser sa taille, son poids, le fait qu'elle a une chevelure blonde frisée et la fragilité et la vanité humaines (Turkle, 1996, p. 89).

Un joueur, appelé ici Barry, a essayé de séduire Julia dans une série d'échanges en juillet 1992. Les passages de leurs conversations donnent une idée sur la manière dont un programme peut passer pour un humain, du moins pour un temps.

Alors qu'il essaie de la séduire et lui pose des questions embarrassantes, Julia répond : « Répétez ce que vous venez de dire, c'est sorti de mon écran ».

Voici une courte interaction qui se déroule quelques jours plus tard (20 juillet 1992). Barry est très direct afin de la tester et de savoir si elle est une machine. Il lui parle plus crûment :

« Bonjour !

— Bonjour, Barry.

— J'ai fait un rêve erotique. Aimeriez-vous que je vous cajole ?

— Je ne suis pas sûre Barry.

— Bien, me direz-vous si vous aimez le sexe ?

— Pourquoi est-ce que je devrais vous dire si j'aime le sexe, Barry ?

— Eh bien, parce que je n'arrive pas à vous comprendre. Est-ce que vous êtes réelle ou un programme informatique ?

— Je suis aussi réelle que vous Barry.

—Ha, mais vous répondez tellement vite... Comment vous sentez-vous ?

—J'ai mes règles aujourd'hui, Barry » (Turkle, 1996, p. 91).

A un autre moment de la discussion, elle lui dit avec humour : « Ah, je crois que j'ai enfin réussi à vous faire croire que je suis une machine ».

rappelle aussi de l'action des joueurs, elle peut ignorer ou faire des reproches aux joueurs qui troublent le jeu.

Rencontrer son *double* dans le jeu interactif multi-utilisateur : un *bot*

Les rencontres avec les *bots* peuvent provoquer des effets surprenants, même pour un spécialiste d'Internet. S. Turkle raconte comment, dans un jeu multi-utilisateur sur Internet, elle a rencontré quelqu'un qui se nommait Dr Sherry, psychologue cybernétique. Elle comprenait bien que ce personnage avait un lien avec elle, mais elle ne l'avait pas créé. Ce n'était pas elle. Mais il existait pourtant bien et avait son nom. Elle a ressenti une impression très étrange, comme si des parties d'elle, autonomes, pouvaient avoir une vie dans le réseau, « une petite partie de son histoire vivant hors de contrôle »⁹. Ce personnage, un double d'elle, parlait et conversait dans le réseau.

Il s'agissait, en fait, d'un *bot* (robot). Elle découvrira quelque temps plus tard que ce Dr Sherry était un « personnage composite » créé par deux étudiants de l'université qui faisaient une recherche en psychologie sur les jeux interactifs et multi-utilisateurs.

Comme les *bots* donnent des réponses un peu mécanique, certaines personnes répondent de façon mécanique et stéréotypée pour *se faire passer pour des bots*, afin qu'on leur parle plus librement... Faut-il ainsi se déshumaniser pour ne pas inquiéter l'autre¹⁰ ? On voit comment, de la même façon que les robots essaient de se faire passer pour des humains, les humains essaient de se faire passer pour des *bots*.

LE VIRTUEL, LE POTENTIEL ET LE JEU SUR INTERNET

Quatre niveaux de jeux : selon leur degré d'opacité

Les jeux sur Internet constituent environ la moitié de l'utilisation du réseau. Quatre types de jeux utilisés sur les ordinateurs peuvent être distingués en fonction du degré d'ambiguïté (Bleger, 1967) ou d'opacité qu'ils présentent (c'est-à-dire le degré de flou, d'imprédictibilité des réactions, des réponses) :

1. Le premier niveau est constitué par les *jeux vidéo*. « Les jeux vidéo [...] placent les joueurs dans un monde vidéo où les règles sont claires et *sans ambiguïté* » (Turkle, 1996, p. 67). Pour atteindre l'objectif du jeu, c'est-à-dire ici pour gagner, il est nécessaire de connaître les règles et de les suivre. Ces jeux ont des règles claires et

9. Après un temps où elle s'était sentie très mal à l'aise de cette appropriation virtuelle, elle essayait de rationaliser en se disant que ses livres, son identité intellectuelle, à partir du moment où ils sont connus par le public, sont des morceaux d'elle dehors, et que les autres peuvent les utiliser comme bon leur semble (Turkle, 1996, p. 16).

10. Comme dans le film *Paris-Texas* : derrière la vitre sans tain, on peut parler parce qu'on ne voit pas l'autre.

non ambiguës : on sait comment va rebondir la balle, comment se déplace le personnage, etc.

2. Le second niveau est constitué des *jeux de simulation*. En contraste avec les jeux vidéo, une de leurs spécificités est l'absence de véritables règles (Turkle, 1996, p. 69). De plus, l'objectif n'est pas de gagner mais d'explorer (cf. la série SimCity, SimLife, SimAnt, SimHearth...) Dans ces jeux, ce que l'on construit devient autonome et continue à évoluer indépendamment. Dans SimLife, par exemple, on simule des formes de vie et on les accompagne dans leur développement. Dans SimCity, il s'agit de construire une ville qui s'autonomise et se développe par elle-même avec les potentialités que vous lui avez données. Ces jeux simulent une *vie artificielle*.

3. Le troisième niveau est constitué par les *jeux narratifs mono-utilisateur*⁵. Myst est l'un des plus populaires. Images et sons du CD-ROM vous accueillent dans une île déserte irréelle. Vous évoluez dans cet univers en plaçant la souris où vous le désirez sur l'écran. Vous pouvez saisir des objets, les explorer, les garder. Vous pouvez consulter des livres, des cartes magiques, découvrir des énigmes. Vous pouvez ainsi passer des centaines d'heures à explorer cet univers interactif.

Le seul manuel livré avec le jeu, remarque S. Turkle (1996, p. 68) est un journal blanc pour prendre des notes sur votre exploration du monde de Myst. Sur la première page du journal sont inscrit ces mots : « Imaginez votre esprit comme une ardoise blanche, comme les pages de ce journal. Vous devez permettre à Myst de devenir votre monde ».

Ces trois premiers niveaux de jeux (jeux vidéo, de simulation et jeux narratifs mono-utilisateur) ne sont *pas spécifiques à Internet* ; ils peuvent en effet s'explorer également sur un ordinateur individuel.

4. Le quatrième niveau est constitué par les jeux narratifs multi-utilisateurs (*MultiUser Computer Games*) également appelés MUD¹¹ (*Multi User Domains*, domaines multi-utilisateurs), spécifiques des réseaux.

Dans ces jeux, chaque participant *crée un personnage*, spécifiant son sexe, son âge, son caractère, sa force... Il peut être homme, femme, ou robot, être supranaturel, elfe... Ce personnage se déplace, rencontre des gens, tombe amoureux, se marie virtuellement, etc. Dans certains jeux, vous pouvez également co-crée avec l'ordinateur une partie du monde dans lequel vous allez évoluer. Vous pouvez par exemple créer une pièce et définir les objets qui s'y trouvent ; vous

11. En fait, le terme MUD est le terme générique, car ces jeux peuvent être également nommés MUSE ou MOOS (*Muds of the Object Oriented*) ou encore MUSH.

créez un chien virtuel, une table virtuelle... Vous pouvez inviter des cyberamis à s'y rendre et explorer cet espace avec eux, etc.

De nombreux joueurs ont une impression de réalité. Pas celle de la réalité externe, mais une autre réalité, d'un autre plan, et parallèle à la première.

La plupart de ces jeux emploient seulement le *texte* pour simuler une réalité virtuelle en trois dimensions. L'objectif des jeux interactifs multi-utilisateurs n'est pas de suivre des règles¹², mais bien de trouver les règles, la logique du jeu..., (Turkle, 1996, p. 15), comme dans la vie. Vous êtes invités à explorer et à apprendre le processus même du jeu (Turkle, 1996, p. 71), apprendre à faire semblant, apprendre à jouer au sens winnicottien (Winnicott, 1971), apprendre par l'expérience (Bion, 1962).

Ces jeux ont une certaine *opacité* qu'il faut tolérer, comme celle de la vie. « En cela, ils imitent la vie » (Turkle, 1996, p. 71). Cette opacité s'oppose à la transparence de certains jeux où il n'y a pas de place pour la surprise.

Virtualité, potentialité, le jeu (*play et game*)

Nous sommes ici proches de ce que Winnicott décrit avec le *play*. Le *play* est un jeu créatif, par opposition au *game* qui est organisé par des règles immuables. Le *game* est le jeu de société organisé en système conventionnel. Il suffit de connaître les règles pour jouer ensemble. Pour gagner, il faut appliquer le plus précisément les règles, même si une certaine dimension est toujours laissée au hasard. Dans le *game*, la créativité est supprimée ou largement brimée. C'est un jeu qui a perdu sa capacité créatrice, qui ne permet pas de se représenter l'absence de façon créatrice. Dans le *play*, les règles sont minimales, destinées simplement à offrir un cadre à l'activité créatrice, elles sont inventées au fur et à mesure. Le *play* est une découverte créatrice personnelle du sujet grâce à l'objet médiateur. Au cours du jeu, le sujet va découvrir des représentations qui l'aident à se développer.

Pour Winnicott (1971), le jeu et la capacité à jouer, c'est-à-dire la capacité à établir avec autrui un certain type de relation d'objet, permettent la croissance psychique. Dans le jeu, le sujet représente des objets absents, il explore les liens qu'il a établis avec eux, car le jeu représente le sujet, l'objet (l'autre) et le lien qui les unit. Il permet de représenter une relation, et surtout d'*explorer sans risque* les relations émotionnelles que le sujet a établis avec l'environnement. Le jeu a alors une fonction pare-excitative (filtre des excitations). C'est comme une simulation imaginaire dans laquelle l'objet représenté est absent, mais dans laquelle les affects qui lui sont liés sont présents.

12. On pourrait même dire qu'ils n'ont pas de véritables règles (Turkle, 1996, p. 68).

En jouant, le sujet développe sa capacité à comparer les représentations internes avec les objets externes, et à les articuler les unes par rapport aux autres. Dans le jeu, il y a un espace, une différence entre le support et ce qui est représenté : « Et si cette bille était un cheval », pense l'enfant, qui ainsi compare, met en lien une perception (la bille) et une représentation (le cheval), tout en maintenant sa capacité à différencier perception et représentation : l'enfant sait que cette bille n'est pas un cheval. Cette capacité du sujet à explorer les représentations implique sa capacité à *tolérer la frustration de l'écart* entre l'objet lui-même et sa représentation.

LE CYBERMONDE COMME VECTEUR D'EXPLORATION DE LA GROUPALITÉ PSYCHIQUE : LE MULTIPLE SUR LE RÉSEAU

De la même manière, dans ces jeux multi-utilisateurs, ou sur l'IRC, le sujet peut explorer sans risque des situations et des modes de fonctionnements psychiques. Il n'a pas à tolérer la tension d'une possible expérience de frustration ou celle de la confrontation à la réalité :

— il a toujours la possibilité de quitter le jeu ou d'arrêter la machine en cas de difficulté ou de conflit ;

— il joue de manière anonyme, le plus souvent avec un pseudonyme, parfois plusieurs, correspondant à divers personnages, certains de son sexe, d'autres de l'autre sexe, d'âges différents, de milieux socio-culturels différents, de modes de fonctionnement différents. Ainsi, dans un jeu multi-utilisateurs, il est un homme d'affaires très occupé ; dans un autre jeu, il se relaxe ; dans un troisième, il est une jeune étudiante de vingt-trois ans ; dans un quatrième, il explore des situations plus sexuelles... Ceci simplement en passant d'une « fenêtre » à une autre sur l'écran de son ordinateur.

Le sujet peut même décider, au moment qui lui convient, de se transformer en un autre personnage en cliquant sur la touche « @Morph » (Turkle, 1996, p. 192). Le *morphing* est un procédé de transformation continu d'une image en une autre image, ou ici, d'un personnage en un autre personnage.

Nous retrouvons les principes que nous avons décrits sur le changement de paradigme et de façon de penser le lien :

— principe de *multiplicité*. Dans la réalité externe, on est une seule et unique personne, dans le jeu multi-utilisateur, on peut être plusieurs ;

- principe d'*ubiquité* : Dans le cybermonde vous pouvez être à plusieurs endroits en même temps ;

- principe de *transformation*. Au fur et à mesure que vous interagissez ou que d'autres interagissent, l'univers du jeu se transforme. Le personnage peut également utiliser le *morphing*.

Dans les jeux multi-utilisateurs (et l'IRC en général), le sujet peut développer sa capacité à *explorer*, des scénarios, des situations qu'il imagine, qu'il crée, et qui mettent en œuvre des intrigues ou des fantasmes. Ces scénarios sont explorés à partir de *plusieurs points de vue* puisque, dans une même situation, le sujet peut être à plusieurs endroits de la scène ou incarner plusieurs personnages¹³.

Ces mises en scène évoquent les jeux de rôles psychologiques ou le psychodrame, mais elles présentent une caractéristique spécifique : le sujet peut incarner plusieurs personnages différents *en même temps*. Il explorera ainsi différents modes de fonctionnement, différents types de réactions, différentes parties de sa personnalité et de son identité, et en particulier les parts inexplorées de lui-même : ce qui constitue, comme le dit R. Kaës, sa propre groupalité psychique¹⁴.

Dans une perspective analogue, Sherry Turkle (1996, p. 12) pense que les jeux multi-utilisateurs « offrent la possibilité aux gens d'exprimer des aspects multiples et souvent inexplorés du soi et d'explorer des aspects encore pour eux jusque-là inconnus de leur personnalité et leur identité »¹⁵.

L'ordinateur a longtemps été investi comme outil (pour écrire, dessiner, compter, organiser), il se présente maintenant davantage comme un « nouveau support pour penser, *explorer* des situations ou des parties de nous-mêmes dans des mondes virtuels » (Turkle, 1996, p. 9). Nous pourrions y découvrir notre propre multiplicité.

S'il n'est pas investi de façon trop défensive, il peut ainsi devenir, une aide pour l'exploration des relations avec autrui et avec soi-même.

BIBLIOGRAPHIE

BION, W.R. 1962. *Aux sources de l'expérience*. Paris, PUF, 1979.

BLEGER, J. 1967. *Symbiose et ambiguïté*. Paris, PUF, 1981.

CARLANDER, I. 1996. « Aux avant-postes du cybermonde ». *Dans : Internet, l'extase et l'effroi. Manière de voir. Hors série Le monde diplomatique*. Octobre, pp. 16-17.

FREUD, S. 1914. « Pour introduire le narcissisme ». *Dans : La vie sexuelle*. Paris, PUF, 1985, pp. 81-105.

FREUD, S. 1927. « Le fétichisme ». *Dans : La vie sexuelle*. Paris, PUF.

13. Nous sommes ici proches de la définition du fantasme : scénario imaginaire dans lequel le sujet est présent, et qui peut occuper chacune des places du scénario.

14. R. Kaës a montré que l'individu est en fait constitué de parts multiples ; il est multiple et il est structuré comme un groupe.

15. Pour S. Turkle (1996), « dans le monde de la simulation, l'identité peut être multiple, fluide » (p. 49). « Le soi s'y révèle multiple » (p. 17).

- GIMENEZ, G. 1997. « La groupalité psychique dans la thérapie individuelle de schizophrènes ». *Activité de pensée en groupe. Revue de psychothérapie psychanalytique de groupe*. N° 27, pp. 109-119.
- GIMENEZ, G. 1997. « Des voix à la parole ». *Dans* ; Green. A. ; Botella. C. ; Boubli, M. . Gimenez, G. ; Aulagnier, P. ; Ponagy, J. ; Pinol-Douriez, M. *Pulsions, représentations, langage. Théorie et clinique psychanalytiques*. Delachaux et Nieslé, pp. 93-133.
- GIMENEZ, G. ; PEDINIELLI, J/L/ ; ROUAN, G. 1996. « Etude de l'utilisation des néologismes chez un patient schizophrène : les mots découpés pour survivre ». *Revue française de psychiatrie et de psychologie médicale*. N° 1, pp. 74-77.
- GOODMAN, A. 1990. « Addiction : définition and implication ». *British Journal of Addiction*. 85, pp. 1403-1408.
- GUÉDON, J.C. 1996. *La planète Cyber. Internet et le cyberspace*. Paris, Gallimard, coll. « Découvertes ».
- KAËS, R. 1985. « La diffraction des groupes internes ». *Revue de psychothérapie psychanalytique de groupe*. 1988, 11, pp. 159-174.
- KAËS, R. 1993. *Le groupe et le sujet du groupe*. Paris, Dunod.
- LÉVY, P. 1995. *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. La Découverte, Paris.
- LÉVY, P. 1996. « Construire l'intelligence collective ». *Dans* : *Internet, l'extase et l'effroi. Manière de voir. Hors série Le monde diplomatique*. Octobre, pp. 35-36.
- MATTELART, A. 1996. « Les enjeux de la globalisation des réseaux ». *Dans* : *Internet, l'extase et l'effroi. Manière de voir. Hors série. Le monde diplomatique*. Octobre, pp. 10-14.
- PEDINIELLI, J.L. ; ROUAN, G. ; BERTAGNE, P. 1997. *Psychopathologie des addictions*. Paris, PUF, Nodules.
- PISANI, F. 1996. « Les frontières du cyberspace ». *Dans* : *Internet, l'extase et l'effroi. Manière de voir. Hors série Le monde diplomatique*. Octobre, pp. 14-16.
- QUEAU, Ph. 1996. « Internet, média du futur ». *Dans* : *Internet, l'extase et l'effroi. Manière de voir. Hors série Le monde diplomatique*. Octobre, pp. 20-22.
- RAMONET, I. 1995. « Un monde sans cap ». *Le monde diplomatique*. Octobre, p. 14.
- RAMONET, I. 1996. « Changer d'ère ». *Dans* : *Internet, l'extase et l'effroi. Manière de voir. Hors série Le monde diplomatique*. Octobre, pp. 6-8.
- ROSNAY, J. (de). 1995. *L'homme symbiotique*. Paris, Le Seuil, 1995.
- ROSNAY, J. (de). 1996. « La révolution informationnelle ». *Dans* : *Internet, l'extase et l'effroi. Manière de voir. Hors série. Le monde diplomatique*. Octobre, pp. 32-34.
- TAUSK, V. 1919. « De la genèse de "l'appareil à influencer" au cours de la schizophrénie ». *La psychanalyse*. 1958, 4, pp. 227-265.
- THAON, M. 1985. « Introduction aux objets de relations ». *Dans* : *Après Winnicott, la place de l'objet dans le travail clinique. Actes des journées d'études du COR*. Rencontres cliniques. Hôpital Joseph Imbert, Arles, pp. 13-17.
- TURKLE, S. 1996. *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. Ed. Simon & Schuster.

- VELEA, D. 1997. « La toxicomanie au WEB, nouvelle conduite addictive. <http://psydoc-fr.broca.inserm.fr/netaddic.htm> et <http://psydoc-fr.broca.inserm.fr/iad-dv.htm>
- VIRILLO, P. 1996. « Dangers, périls et menaces ». *Dans : Internet, l'extase et l'effroi. Manière de voir. Hors série Le monde diplomatique.* Octobre, pp. 54-57.
- WINNCOTT, D.W. 1971. *Jeu et réalité. L'espace potentiel.* Paris, Gallimard, 1975.