

Le moi, le soi et Internet

Francis Jauréguiberry

Volume 32, numéro 2, automne 2000

Les promesses du cyberspace. Médiations, pratiques et pouvoirs à l'heure de la communication électronique

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/001364ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/001364ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Presses de l'Université de Montréal

ISSN

0038-030X (imprimé)

1492-1375 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Jauréguiberry, F. (2000). Le moi, le soi et Internet. *Sociologie et sociétés*, 32(2), 136–152. <https://doi.org/10.7202/001364ar>



Le moi, le soi et Internet¹

francis jauréguiberry

SET - Société Environnement Territoire - CNRS
(UMR 5603)
Université de Pau et des Pays de l'Adour
64 000 Pau, France
Courriel : francis.jaureguiberry@univ-pau.fr

1. internet : une possibilité inédite d'expérimentation de soi

L'un des aspects les plus novateurs d'Internet est sans doute de permettre des échanges faisant fi de toute implication physique. Pour la première fois dans l'histoire de la communication humaine, il est en effet possible d'« aborder » de parfaits inconnus et de discuter avec eux de façon entièrement anonyme, désincarnée et synchrone².

Certes, les échanges épistolaires impliquent une certaine forme de désincarnation, mais ils sont toujours asynchrones. De leur côté, les dialogues téléphoniques sont simultanés, mais les voix « trahissent » souvent les interlocuteurs : par exemple leur sexe ou leur émotion. De nombreux cadres d'échange autorisent par ailleurs l'anonymat, mais ces cadres sont toujours situés. En regard de ces types d'échanges désormais « classiques », Internet ouvre des « espaces » physiquement non situés, dans lesquels peuvent se déployer des échanges anonymes entre individus désincarnés. Ce relatif « décollement » des internautes en regard des lieux, corps et statuts va permettre l'apparition d'un type d'action totalement inédit : celui de la manipulation identitaire à laquelle un individu va pouvoir se livrer en superposant une identité virtuelle à son identité réelle, une identité fantasmée à son identité sociale.

1. Une première ébauche ce texte est parue dans Dressler, Gatti et Perez-Agote (dir.), 1999, p. 175-180.

2. Les messageries sur Minitel sont basées sur le même principe, mais ne concernent que la France.

Le terme d'identité virtuelle auquel il sera fait référence tout au long de cet article ne renvoie pas à l'identité fictive des participants aux mud, jeux accessibles par Internet au cours desquels les participants évoluent dans un environnement virtuel et tiennent des rôles imaginaires en interaction avec leurs correspondants³. L'identité virtuelle dont il sera ici question est au contraire celle qui, dans des forums de discussions ou des irc (voir plus loin), est censée refléter une identité réelle. L'individu manipule sa propre identité afin d'être *réellement* pris par ses interlocuteurs pour celui qu'il fantasme d'être. Il peut ainsi intervenir dans un forum de discussion en se présentant comme ingénieur alors qu'il est technicien, habitant à la campagne alors qu'il réside en ville, âgé alors qu'il est adolescent, femme alors qu'il est un homme, etc. Une foule d'emprunts identitaires est brusquement possible. L'individu peut désormais « s'essayer » à différentes formes de soi qu'il teste dans Internet avec l'intention d'expérimenter « l'effet que ça fait ». Cet « effet » n'existe que dans la mesure où le soi virtuel devient une identité reconnue par et dans des relations à autrui, quand bien même cet autrui-là serait-il lui-même la projection d'un autre fantasme.

Contrairement à ce qui se passe dans les muds, où le même type « d'effet » est recherché de façon ludique, l'identité virtuelle empruntée dans une irc est d'emblée censée renvoyer aux conditions physique et sociale *réelles* de l'intervenant « manipulateur de soi ». La règle dans une irc ou un forum n'est en effet pas le jeu mais la réalité. Il s'ensuit que, lorsqu'un « manipulateur de soi » décline une fausse identité dans une irc, il ne joue pas un rôle (comme sur les mud) mais il ment. Il ment à la société pour être lui autrement. Car, lorsqu'un échange s'établit sous la forme de réponses, de questions et de dialogues avec autrui, le soi virtuel cesse d'être pur avatar fantasmé pour se mettre à exister réellement aux yeux de ses correspondants.

Les « lieux » de discussion qui permettent de dialoguer de façon anonyme (par le biais de surnoms) dans Internet se distinguent par le type de messages échangés (écrits, signes ou images) et par le caractère synchrone (irc ou icq) ou asynchrone (forums) des échanges⁴. À l'inverse de ce qui se passe sur les mud, où la distinction entre le réel et le virtuel est clairement établie et où seul le jeu donne existence à la fiction et la fiction naissance à la satisfaction, la question de la vérité identitaire dans les forums ou les

3. Les mud, *Multi Users Dungeons, Domains, Dimensions* (donjons, domaines ou dimensions à usagers multiples) dérivent directement des jeux de rôles. Mais, contrairement à ces derniers qui se déroulent dans un environnement physique réel, les mud se déploient à l'échelle de la planète en faisant fi de la condition physique de ses joueurs qui sont remplacés par des avatars. Ces avatars se croisent, se parlent, connaissent des aventures, etc. dans des lieux ou des univers visuels virtuels (images de synthèse). Pour une étude des mud et de leurs usagers, voir Turkle S. (1995).

4. L'irc, *Internet Relay Chat* (Bavardage par Internet), permet de participer à une discussion, à un « bavardage » en temps réel avec des inconnus, pour le simple plaisir d'échanger. Bien sûr, au fur et à mesure des connexions, les « habitués » d'un canal IRC se « reconnaissent » et peuvent aller plus avant dans leur échange. Les forums sont basés sur le même principe, mais les échanges sont asynchrones et consignés en mémoire. L'icq, *I Seek You* (Je vous recherche), est un système (racheté par aol en 1998) du même type que l'irc, mais avec sélection de ses partenaires (voir aussi *msm Messenger Service, aol Com People & Chat* ou, en France, *Voilà chat*). Dans cet article, il sera avant tout question des canaux de l'irc et, dans une moindre mesure, de certains forums. Pour une présentation historique du dispositif, voir Mirashi (1993) ; pour une approche des contraintes sociotechniques de l'irc, voir Latzko-Toth (2000).

chats est toujours sous-jacente. La nécessaire mise en cohérence des identités virtuelles, dans le temps et dans la forme, est sans doute une des principales entraves à leur adoption. Car, pour être « efficaces », ces identités doivent pouvoir être tenues pour vraies ou, en tout cas, être perçues comme vraisemblables par les participants aux *chats*. Ces identités virtuelles ne comblent en effet leurs manipulateurs que dans la mesure où l'on s'adresse à elles comme à des personnes et non comme à des avatars. Il faut pour cela que, au fil des échanges, aucune contradiction n'apparaisse dans les traits du personnage adopté. Ainsi, il est nécessaire qu'une bonne adéquation soit constatable entre le niveau de langage employé et le statut scolaire décliné, qu'aucune dissonance ne soit perceptible entre les ressources culturelles mobilisées et, par exemple, l'*asv* (abréviation Internet d'âge, sexe et ville) revendiquée, etc. Le moindre faux-pas peut faire perdre la face du « manipulateur d'identité ». Cet aspect n'est pas développé ici, mais constitue évidemment une des limites du vécu des identités virtuelles dans Internet⁵.

2. la construction du *moi* individuel par l'emprunt de *soi* sociaux

La manipulation de soi dans Internet par l'individu « branché » fait spontanément penser aux jeux auxquels se livrent les enfants dans leur expérimentation du social. Bien que ne l'étant pas en réalité, ils jouent à être « un policier », « une maman », « un Indien », etc., en espérant bien être pris pour tel si quelqu'un passe alentour. C'est en ce sens que l'on peut dire qu'Internet offre à ses branchés une seconde jeunesse... Il est difficile de ne pas faire ici référence à la théorie de George Herbert Mead sur la constitution de la personnalité sociale. Dans son ouvrage *L'esprit, le soi et la société* (1963) — dont le titre a bien évidemment inspiré celui de cet article — Mead entend par soi le rôle que chacun est amené à jouer en situation sociale. Par exemple, lorsqu'un client arrive à la caisse d'un magasin, il s'attend à ce que la caissière adopte une certaine attitude et réalise un certain nombre d'opérations (*soi* de caissière) de la même façon qu'elle s'attend à ce que le client adopte lui-même une certaine attitude (*soi* de client). Ces *soi* sont éminemment sociaux en ce que, au-delà des protagonistes, les personnes témoins de la scène s'attendent aussi à ce que l'une joue son rôle de caissière et à ce que l'autre tienne son rôle de client : ce que Mead appelle l'*autrui généralisé* est su et attendu par l'ensemble des protagonistes. Chacun agit certes de son propre concert, mais, ce faisant, en appelle à l'*autrui généralisé* qu'il a intériorisé au point où, la plupart du temps, celui-ci demeure inconscient.

En regard de ces différents *soi*, le *moi* est décrit par Mead comme le produit de l'organisation interne des différents rôles sociaux (*soi*) d'un individu. C'est, autrement dit, le résultat d'un travail, sans cesse renouvelé par l'individu, de mise en cohérence interne de ses différentes faces externes constituées par ses relations sociales.

5. Pour une étude, dans une perspective interactionniste, de la mise en place de la vraisemblance d'identités virtuelles dans Internet, voir Verville et Lafrance (1999). Plus particulièrement, sur le changement de sexe (appelé *morfing* ou *morphing* — de *male* or *female*, masculin ou féminin, mais aussi de *metamorphose* d'une image en une autre par technique de fondu enchaîné), voir Dery (1996, chap. 5). Cette exigence d'adéquation entre sexe réel et sexe virtuel est toute différente dans les mud où le choix sexuel fait parti du jeu : voir Turkle S. (1997, chap. 8).

Généalogiquement et dans ce travail, l'enfant sait très vite, et de mieux en mieux au fur et à mesure qu'il accumule des expériences sociales, qu'il est des *soi* possibles et d'autres pas : son *moi* se construit par un processus de socialisation qui à la fois le fonde et le limite. Le poids de l'environnement social est ici énorme. D'abord parce que l'enfant ne peut choisir les rôles auxquels il va jouer que parmi le « stock de rôles » que son groupe d'appartenance socioculturel lui propose comme ressource. Ensuite parce que la nature des réactions (approbation, encouragements ou au contraire rejet ou non-attention selon les *soi* joués) de ce même groupe d'appartenance aux performances de l'enfant mènera celui-ci à éliminer peu à peu la plupart des rôles possibles au profit de ceux qui correspondent le mieux aux attentes de son milieu. C'est en empruntant différents alter (*soi*) qu'ego (*moi*) se construit corrélativement. Ainsi, un enfant va-t-il « s'essayer » au *soi* d'un voleur, au *soi* d'un pompier, au *soi* d'un chef d'orchestre, etc. C'est en jouant à être quelqu'un d'autre que l'enfant apprend à être lui. Pour Mead, le *moi* se construit chez l'enfant par essai ludique de différents *soi*.

Si, au niveau du jeu libre, il en va de même dans Internet (manipulation de *soi*), les choses sont bien différentes quant à leurs conséquences. Contrairement à ce qui se passe pour l'enfant en voie de socialisation, le milieu d'appartenance de l'internaute n'est en effet pas là pour le dissuader, le limiter ou le censurer dans l'essai de nouveaux *soi*. L'internaute peut expérimenter autant de nouveaux *soi* qu'il veut sans grand risque de sanction. Mieux : les *soi* qu'il joue dans Internet sont, la plupart du temps et contrairement à ceux qui sont constitutifs de son *moi* (si l'on suit le raisonnement de Mead), des rôles physiquement ou socialement intenables par lui dans la vie réelle. On peut même faire l'hypothèse que *c'est parce que ces rôles ne peuvent pas être réellement joués dans la société qu'ils le sont virtuellement dans Internet*. Car, si l'on cherche à savoir quels sont ces *soi* virtuels, on s'aperçoit vite qu'ils n'apparaissent pas *ex nihilo*. *Il s'agit en effet, la plupart du temps, de soi focalisant la réalisation de désirs ou de pulsions que la vie réelle n'a pas permis à l'internaute d'expérimenter ou de réaliser*. Il faut donc interpréter l'emprunt de ces *soi* virtuels à la fois comme une *re-création* (l'internaute devient démiurge d'une part de lui-même qui n'existe que dans son imaginaire) et comme une *récréation* (au sens scolaire du terme : comme l'écolier pendant une pause, l'internaute échappe quelques instants aux règles de la classe — ici la société — et *joue à ce qu'il veut*).

Cette superposition de *soi virtuels* aux *soi réels* risque de ne pas être sans conséquence sur la nature de l'identité individuelle. Il n'est en effet pas sûr qu'un *zapping* trop fréquent sur une gamme de *soi virtuels* conduise à un approfondissement du *moi*, même si la surface de celui-ci semble augmenter d'autant. Car si l'on part du principe que, dans la réalité sociale, le *moi* d'un individu se construit essentiellement comme l'envers personnalisé de *soi* sociaux (rôles et statuts en situations), force est de reconnaître que, dans Internet, ces mêmes *soi* sociaux peuvent devenir complètement indéterminés et par là même rendre le *moi* incertain. À partir du moment où la réalité sociale n'offre désormais plus dans Internet d'autre résistance que celle des limites des désirs de l'individu branché et de sa capacité à mettre en scène leur réalisation, ce sont

les fondements mêmes de la construction du *moi*, et donc de la personnalité sociale, qui sont questionnés.

Deux issues extrêmes sont dès lors envisageables pour les internautes « manipulateurs de *soi* » : l'enfermement dans le virtuel à *cause du réel social* ou, à l'inverse, le questionnement du réel à *cause du virtuel*. Dans le premier cas, c'est parce que le réel social désespère ou restreint qu'il est fui ou recomposé dans le virtuel. Dans le second, c'est parce que le virtuel autorise des expériences inédites et libère l'imagination que le réel en vient à être vécu différemment ou que de nouvelles exigences apparaissent. Je me propose de discuter des conséquences possibles de ces deux extrêmes.

3. L'enfermement virtuel

La première issue, sans doute tragique, conduit à la dissolution de l'individu dans sa réalité virtuelle. Goûtant sans retenue les délices de la reconnaissance de ses fantasmes par le réseau, l'individu risque de s'enfermer dans une pratique compulsive d'Internet le conduisant à développer une attitude schizophréno-autistique, à l'image des *Otakus*, ces adolescents japonais qui passent plusieurs heures par jours dans des univers fictifs et qui en viennent à considérer la vie « hors Internet » (*off line*) comme secondaire. À la conjonction de différents terminaux, ne rentrant en contact avec la réalité qu'à travers des outils qui se jouent des dimensions physiques et sociales du réel, de plus en plus dégagé d'un vécu anthropologique de l'espace, l'individu devient alors totalement dépendant des outils médiatiques dans ses perceptions, la moindre défaillance dans leur fonctionnement entraînant des catastrophes existentielles⁶. Le *moi* de l'individu implose alors sous le poids des différents *soi* virtuels qu'il ne peut plus maîtriser. Le *moi* ne relève plus, comme l'expliquait Mead, de la construction interne et subjective de l'individu à partir de la perception de modèles sociaux. Il n'est plus « l'ensemble organisé d'attitudes des autres que l'on assume soi-même » (Mead, 1963, p. 149), mais, au contraire, désertion de ce travail de mise en ordre. Il renvoie, *in fine*, au refus de l'individu de s'assumer tel qu'il est. L'individu ne part plus des *soi* qui le constituent socialement pour arriver au *moi* individuel, mais d'une « déception » vis-à-vis de son propre *moi* qui le conduit à s'évader dans des *soi virtuels*.

Ce sentiment de déception n'apparaît que dans la mesure où nous vivons dans une civilisation qui permet et encourage l'autonomie individuelle. L'individu devient Sujet, devient un *je*, parce qu'il possède cette capacité de prise de distance envers lui-même. « Le *je*, à la fois appelle le *moi* et y réagit » (*ibid.*, p. 152). Ce dédoublement, ce mouvement de dissociation identitaire, est au fondement même de la modernité (Elias, 1975; Dumont, 1983; Taylor, 1998). L'individu moderne se « regarde de l'extérieur » pour se penser dans son autonomie comme la société moderne est capable de se « mettre à distance » pour se concevoir comme œuvre à accomplir. Cette distance critique est pré-

6. Pour une présentation saisissante de ce que sont, d'ores et déjà, les expériences et la culture cyborgs — de *Cyborg*, mot forgé à partir de *Cybernetic and Organism* (cybernétique et organisme) et désignant un homme hybridé de prothèses artificielles lui permettant de dépasser ses limites physiologiques), voir Dery (1996, en particulier le chap. 6).

cisément la condition d'existence du sujet moderne, et je fais mienne la définition qu'en donne Alain Touraine (1992, p. 317) : « Ce que je nomme sujet est une réflexion de l'individu sur sa propre identité. » Le sujet n'existe que dans le décalage par rapport à des déterminants impersonnels, que ceux-ci soient liés au corps (pulsions) ou à la société (normes et rôles). C'est en « résistant » à ces déterminismes que l'individu devient sujet, l'enjeu étant de pouvoir vivre son autonomie et construire sa propre vie.

Cette dissociation produit « une sorte d'étrangeté » de l'individu envers lui-même et la société : « Notre propre action nous étonne » (Mead, 1963, p. 148). Il est des cas où cet « étonnement » conduit à une satisfaction (sorte de « bonheur social » : l'individu est agréablement surpris d'être lui-même). Il peut, au contraire, provoquer le refus d'un destin vécu comme une injustice ou comme une forme d'exploitation (et, dans ce cas, engendrer une révolte individuelle ou collective). Plus généralement, cet « étonnement » n'a cessé de conforter l'individu moderne dans sa conscience d'autonomie et de responsabilité envers lui-même. Or, il semble bien qu'aujourd'hui cette conscience engendre surtout un sentiment d'insatisfaction producteur de vide et d'apathie. Dans notre société, où la norme est la réalisation de soi et l'impératif est celui de vivre avec un maximum d'intensité et de sensations, il arrive en effet que l'individu ne se sente « pas à la hauteur » de l'injonction qui lui est faite de « réussir sa vie ». Alors que, jusqu'à peu, les normes sociales disciplinaient l'individu et le portaient à accepter sa condition (produisant conformité ou au contraire révolte), elles l'assignent aujourd'hui à devenir « lui-même » sans autre référence que sa propre volonté. Alors que, jusqu'au seuil des années soixante-dix, un futur chargé d'espoir pouvait collectivement être entrevu à travers les idéologies d'émancipations, l'actuelle désaffection envers les utopies de dépassement des inégalités laisse place à un présent qu'il s'agit de conquérir personnellement à partir de ses propres ressources. *On n'espère plus collectivement dans le futur : il faut réussir personnellement dans le présent.* L'individu est mis en face de ses propres réalisations. Demiurge de lui-même, il n'est plus l'objet d'un destin, mais seul maître de sa vie. Le déficit d'expérience entre l'idéal de lui-même (auquel il ne manque alors pas de prétendre) et ce qu'il constate être vraiment peut le décevoir. Rares sont en effet ceux qui possèdent les ressources à la hauteur de leurs espérances et les capacités nécessaires à la réalisation des performances escomptées.

Alain Ehrenberg (1998, p. 147) a montré comment cette « tension entre l'aspiration à n'être que soi-même et la difficulté de l'être » pouvait conduire à la dépression. Selon cette perspective, la dépression est une « pathologie de l'insuffisance », une « pathologie de l'estime de soi » de l'individu qui ne parvient pas à vivre l'idéal qu'il s'est lui-même fixé. Dans la dépression, « il y a le malheur d'une conscience de soi aiguisée à l'extrême, une conscience de n'être *que* soi-même » (*ibid.*, p. 235). « L'individu qui, affranchi de la morale, se fabrique par lui-même et tend vers le surhumain (agir sur sa propre nature, se dépasser, être plus que soi) est notre réalité, mais, au lieu de posséder la force des maîtres, il est fragile, il manque d'être, il est fatigué par sa souveraineté et s'en plaint [...]. La dépression est la maladie par excellence de l'homme démocratique. Elle est la contrepartie inexorable de l'homme qui est son propre souverain. Non celui

qui a mal agi, mais celui qui ne peut pas agir. La dépression ne se pense pas dans les termes du droit, mais dans ceux de la capacité» (*ibid.*, p. 236). «L'émancipation et l'action étendent démesurément la responsabilité individuelle, elles aiguisent la conscience d'être seulement soi-même» (*ibid.*, p. 244).

La construction de *soi* virtuels est sans doute, pour certains internautes, une façon d'échapper à la dépression telle que décrite par Ehrenberg. Elle vise alors à combler le vide qu'expérimente l'individu entre la conception surévaluée qu'il se fait de lui-même (*idéal du moi*) et la perception de sa réelle condition (*moi*). Plutôt que de se désespérer du fait de n'être «que lui-même», l'individu branché va, à peu de frais, se construire un *moi* beaucoup plus conforme à ses désirs par le biais de *soi virtuels*. Ceux-ci ne relèvent plus alors de la réalité sociale, mais d'une réalité hallucinée par le *moi*.

Mais de quel *moi* s'agit-il s'il n'est plus informé socialement? Sur quoi repose-t-il? Je ne peux ici que signaler une dynamique. Plus le *moi* se coupe de ses déterminants sociaux pour se réaliser, et plus il doit chercher en lui-même son «authenticité» et sa «nature». Plus l'individu cherche en lui-même le sens de son expérience, «et plus il doit éprouver pleinement les choses, plus il doit connaître les émotions fondant sa propre réalité» (Dubet et Martuccelli, 1998, p. 184). En l'absence de repères sociaux capables de le conforter sans trop de questionnement, ce *moi*-là a toute chance de s'enfermer dans une subjectivité narcissique à la recherche de sensations directes et de passions immédiates.

4. internet comme drogue du *moi*

Dans son écoute constante envers lui-même, le *moi* du manipulateur de *soi* n'est plus que quête d'émois. Ivre de lui-même, s'épuisant à n'exister que dans l'exultation de sa figure improbable, ce *moi*-là n'a plus besoin d'être mis à distance par l'individu. C'est même le contraire qui advient : le jeu des *soi* sans retenue a raison du *je*. Ce qui est recherché par l'individu, c'est un accord parfait avec lui-même, c'est l'oubli de la distance critique qu'introduit le *je* et donc des tensions, limites, et souvent frustrations que cette distance révèle. Le *je* cesse d'être questionnement du *moi*. Celui-ci, livré à lui-même, a toute chance de n'être plus que passions instinctuelles ou conformité à la mode. Les *soi virtuels* qu'il projette ne sont qu'avatars de ses propres pulsions ou des modèles proposés par les médias ou la publicité. Ce n'est pas un hasard si, parmi les sites les plus fréquentés dans Internet, ceux qui sont à caractère pornographique figurent en bonne place⁷. Ce n'est pas un hasard non plus si, dans la présentation de soi, les emprunts plus ou moins directs aux stars médiatiques (tv) sont aussi nombreux⁸. Dans les deux cas, il s'agit d'une dynamique de dépersonnalisation, d'oubli de soi.

7. «Le cybersexe représente 25% du trafic, le tiers des requêtes sur Yahoo. Un internaute sur quatre visite chaque jour un site pour adulte. C'est le premier usage au domicile (le quart des pages vues) et le second sur le lieu de travail (20% des pages vues). 10% du commerce électronique aujourd'hui est du commerce x» (Gensollen, 1999, p. 23, note 14). Sur ce thème, voir aussi Heim (1991).

8. Verville et Lafrance (1999, p. 194) notent par exemple, qu'en «se glissant dans la peau d'une personnalité célèbre qui jouit de la faveur populaire — surtout en ce qui a trait à ses attributs physiques — les participants tentent de séduire et d'attirer l'attention de leur auditoire. [...] [L'échange] est d'autant plus réussi que le narrateur connaît les personnages et le langage des médias de masse.»

C'est alors, *et dans ce cas seulement*, qu'Internet peut être assimilé à de la drogue. Faisant le point sur les connaissances concernant le phénomène de dépendance à la drogue, Ehrenberg (1995, p. 146) note que « Neurobiologie, travaux de sciences sociales sur les usages de drogues ou psychologie clinique, aboutissent au même constat : c'est toujours la relation qui fait la drogue, et donc la recherche du changement de personnalité permettant d'être mieux que soi, plus que soi et, de toute façon, autrement que soi ». « Mieux que soi », « plus que soi », « autrement que soi » : c'est bien là le but recherché par les « manipulateurs de soi » dans Internet. Les *soi virtuels* auxquels ils se donnent les sortent d'eux-mêmes pour les plonger dans un univers gratifiant ou tranquillisant auquel ils reviennent de façon compulsive. Pendant quelques instants, l'individu est reconnu dans Internet pour ce qu'il voudrait être mais qu'il sait ne pas être.

Dans sa recherche de satisfaction identitaire, l'individu manipulateur de soi maintient un rapport très instrumental avec ses interlocuteurs. Ceux-ci sont surtout là pour lui certifier son existence ou, plus exactement, pour faire basculer son *soi virtuel* dans la réalité. Autrui n'est finalement recherché qu'en ce qu'il atteste, conforte et flatte le *soi virtuel* de l'internaute. Autrui est un agent de satisfaction avant d'être une personne considérée dans son autonomie et son originalité. Il s'agit là d'une assez bonne perversion de ce que Sennett (1979, p. 261) notait déjà, il y a vingt ans, de la dimension de plus en plus narcissique de l'individu contemporain qui « a une vision du réel dans laquelle l'autre n'est que miroir du moi ». C'est pour cela qu'il est difficile de partager l'avis de Pastinelli (1999, p. 57-58) qui pense qu'« il faut qu'une rencontre *de visu* soit possible, sans quoi les internautes trouvent peu d'intérêt à s'investir dans l'interaction » et que « les interactions sur irc ne sont pas une fin en elles-mêmes : elles ne sont qu'un moyen utilisé pour parvenir à une sociabilité réelle, par opposition à la sociabilité dite virtuelle qui demeure confinée au non-espace qu'est l'irc ». Les *get together* (rencontre d'internautes s'étant connus par Internet) ne sont pas le but des manipulateurs de soi. Par contre, il est d'ores et déjà prouvé que la participation à certains forums conduit à des relations personnalisées. Mais il s'agit toujours de groupes d'intérêts dans lesquels les individus interviennent sous leur identité réelle⁹.

Dans un essai annexe aux *Paradis artificiels*, Baudelaire (1938, p. 7) parlait du vin et du haschich comme « moyen de multiplication de l'individualité ». Dans Internet, l'individu se multiplie aussi : pour habiter l'image de ses désirs. La facilité avec laquelle il le fait est cependant à l'aune de la dimension éphémère de ses connexions. Il lui faut sans cesse y revenir, comme au vin, comme au haschich. D'où la menace d'un assujettissement, d'une dépendance qui se donne à vivre sous la forme d'une conduite compulsive. « C'était d'abord une demi-heure, une heure tous les soirs, puis deux heures. Ensuite, je ne pouvais même pas attendre le soir : il fallait que je me connecte (sur mon lieu de travail). Je volais un quart d'heure, vingt minutes. Il m'est arrivé de travailler avec, en fond, le *chat*¹⁰ ».

9. Sur ce thème, voir Parks et Floyd (1996).

10. Témoignage de P. B., responsable d'une agence bancaire, 32 ans. Le même type de témoignage peut être consulté dans *Newsweek* du 18 décembre 1995 : « Cyberaddicts », dans le *New York Times* du 8 mars 1995 :

Contrairement à l'impulsion qui n'est qu'élan, la compulsion sous-entend une lutte interne de l'individu, une tension entre élan et retenue, entre désir et culpabilité. Dans Internet, la compulsion apparaît à partir de moment où l'internaute manipulateur de soi ne juge pas sa conduite « normale ». Au minimum, il y a compulsion quand cette conduite lui inspire des sentiments mêlés, à mi-chemin du contentement et de la culpabilité diffuse. Ainsi, le fait d'avoir aussi souvent recours aux *chats* pour se métamorphoser afin d'expérimenter de l'émotion (ou, en tout cas, pour échapper à ce qui, à côté de cela, lui paraît fade) peut lui sembler « anormal » ou « exagéré » : « Je me rendais bien compte que ce n'était pas normal de passer presque toutes mes soirées à l'écran en train de raconter des c... » « Je ne sortais plus... Je me coupais du monde¹¹ ». Cette conscience, souvent malheureuse, incite donc l'internaute à lutter quelques instants contre son élan, mais il passe finalement à l'acte de façon compulsive, c'est-à-dire de façon à la fois irrépressible et partagée. Cette attitude, à tendance schizophrénique, entre une identité réelle dans un environnement physique et une identité virtuelle dans un environnement médiatisé est la plus fréquente. La compulsion en est le signe extérieur.

Rares sont certainement — au moins pour l'instant — les cas de totale dépendance dans lesquels la conscience d'être « décalé » de façon artificielle a complètement disparu, c'est-à-dire, en définitive, dans lesquels la pulsion recouvre la compulsion¹². Plus intéressante, au moins sociologiquement car désormais courante, est sans doute la situation de dissociation identitaire. On peut en effet se poser la question de savoir dans quelle mesure l'adoption de *soi virtuels* n'est pas la condition du maintien de *soi réels* négativement vécus. Selon cette perspective, Internet serait un exutoire à une vie trop froide, grise ou bornée. Au lieu de chercher une solution dans le monde réel, les problèmes de celui-ci seraient fuis par la recomposition virtuelle d'un environnement plus en accord avec les désirs et les attentes de chacun. Alors que tout devrait, par ailleurs, porter à dépasser certaines malaises, certaines inégalités, certaines situations vécues comme injustes, le recours à Internet, en les rendant plus « supportables », désamorcerait le changement¹³. Poussée à l'extrême, cette attitude conduirait à une partition identitaire cynique et désabusée de l'individu. D'un côté Internet, où il pourrait laisser libre cours à sa spontanéité, à son affect, à sa subjectivité et même à ses penchants irrationnels, de l'autre le réel qui, trop souvent, le désespère. Comme une

« The Lure and Addiction of Life on Line » ou encore dans *usa Today* du 7 janvier 1996 : « Net Overuse Called True Addiction ».

11. Ces témoignages ont un ton désabusé : souvent, les *chats* n'apportent en effet pas les émotions escomptées. Mais, loin de désamorcer l'attente d'émotions, le constat répété de la « superficialité des messages échangés » ne fait, par un processus de surinvestissement, que renforcer cette attente et augmenter d'autant l'élan à se connecter.

12. Je n'y ai en tout cas pas eu accès. On peut toutefois sans peine imaginer le développement de cette nouvelle forme de pathologie psychique. Mais seul un retour d'informations de la part des professionnels de la santé mentale nous informera sur ses dimensions.

13. Cette vision recoupe celle qui n'a cessé de traverser la critique des médias, que ce soit par les thèmes de l'« aliénation », de la « standardisation », du « conformisme marchand » et de la « fausse-conscience » (Adorno, Horkheimer, Benjamin et Marcuse), par celui de la « dysfonction narcotique » (Lazarsfeld et Merton) ou, plus récemment, par celui de la « domination culturelle » (Bourdieu).

drogue douce, comme le vin, comme le haschich, Internet, avec ses rencontres et ses lieux virtuels, distrairait l'internaute du réel.

Drogue par Internet qui, en dehors du processus qui vient d'être décrit, risque de prendre des formes totalement inédites. Diogène (qui est un surnom) nous présente ces drogues dans le n° 5 (octobre 1995) de *Cybersphère* (premier magazine français 100 % en ligne, disparu en 1998) tout en les appelant de ses vœux car il les assimile à une forme de liberté : « Par l'intermédiaire d'Internet vont arriver d'autres technologies étranges, plus surprenantes encore, qui devraient dupliquer les effets des hallucinogènes chimiques : méditation/hypnose assistée par ordinateur, rêve lucide assisté par ordinateur, action sur les ondes cérébrales assistée par ordinateur, en vue éventuellement de favoriser la production de molécules hallucinogènes par le corps humain lui-même. C'est-à-dire que dans très peu de temps, faire du trafic de drogues ce ne sera pas déplacer des objets à travers des frontières, mais déplacer des documents dans Internet (nouveau programme d'hypnose, nouveau logiciel de neurohacking, etc.). Et ce trafic se fera hors de tout contrôle douanier, policier ou militaire grâce aux logiciels de cryptographie que diffusent déjà les cypherpunks. »

5. enfermement réticulaire

Un autre type « d'oubli de soi » est possible dans Internet. Il serait non plus produit par l'étouffement du *moi* sous le poids de *soi virtuels* hypertrophiques, mais par la dilution du *moi* dans des *cyber-nous* communautaires. Dans ce cas, c'est la fusion de l'individu dans un ensemble communautaire qui est recherchée. La multiplication de « tribus » et autres communautés médiatiques dans Internet en constitue le paysage.

Je ne parle ici ni des réseaux de discussion entre personnes se connaissant déjà en dehors d'Internet, ni des cyber-groupes où chacun intervient en fonction d'une appartenance avérée à une communauté déjà constituée, mais des lieux virtuels de cyber-rencontres entre inconnus autour de thèmes agglutinants. Beaucoup de ces lieux virtuels sont certes de véritables agoras médiatiques où les valeurs universelles circulent et où la raison guide souvent les argumentations. Mais il suffit de visiter certains sites et de participer à certains forums pour se rendre compte que c'est loin d'être la généralité. Dans bien des cas, c'est moins un souci de débat et d'ouverture qui anime leurs participants qu'un désir de communion et d'échange entre égaux. Ce qui est alors recherché, ce n'est pas la contradiction mais la fusion, ce n'est pas la connaissance mais la reconnaissance, ce n'est pas la remise en question, mais la valorisation de soi. La surenchère identitaire y confine souvent au fondamentalisme. C'est en quelque sorte des *idéaux de soi*, des archétypes identitaires, qui s'y croisent, mus par un désir d'identification et de reconnaissance.

Le cyber-groupe offre à ses membres des repères qui rassurent et qui valorisent. L'individu, en mal de reconnaissance et d'échange, y trouve des égaux qui partagent les mêmes goûts et les mêmes passions. Les regroupements se font par affinités, celles-ci étant d'entrée affirmées comme essences électives. L'individu a le sentiment de faire corps avec le groupe, d'y être soudé. L'appartenance le gratifie d'une identité partagée.

Il en retire souvent l'impression d'être « utile », et même indispensable aux autres membres de la communauté¹⁴. Le fait d'avoir ainsi — au moins potentiellement — toujours sa tribu à l'écoute le rassure et l'encourage dans son existence. Mais, en se réunissant ainsi entre égaux sous un mode aussi différentieliste, les individus existent moins comme sujets autonomes que comme porteurs d'un stéréotype minoritaire. L'essence différentieliste qui les unit oblitère leur différence au profit d'un « même » dans lequel les *moi* individuels se noient.

Toute une phraséologie apparaît parmi les « introduits » qui se sentent souvent des « élus ». La connaissance de ses codes, de ses normes et de ses rituels est condition d'appartenance, l'échange allant même jusqu'à se faire par pure imitation : un *smiley* ou un mot entraînant par exemple en retour des dizaines de *smileys* ou de réponses archétypées de la part des connectés¹⁵. Il ne s'agit pas ici de règles de politesse liées au média qui, dans Internet sont connues sous le terme de *netiquette*, mais bien de signes d'appartenance et souvent d'exclusion. Malgré les discours qui prônent des relations plus directes et même transparentes dans Internet, on voit l'introduction de filtres, de règles, d'interdits, de signes de distinction et d'exclusion, donc l'apparition de nouveaux écrans là où, précisément, il est dit que l'écran rend l'échange transparente et fluide. Sur certains sites, le vocabulaire est tellement abscons et les codes ésotériques, que l'on est en droit de se demander s'ils relèvent de la spécificité du thème abordé ou bien plutôt d'un désir d'appartenance et de protection envers « ceux qui n'en sont pas ».

Le groupe permet de s'inventer une importance et de dépasser sa solitude. Ce qui, dans le quotidien, peut paraître ordinaire devient extraordinaire par le biais de la communauté d'appartenance. Ainsi, un collectionneur de boîtes de conserves vides peut devenir une vedette aux yeux de ceux qui partagent sa passion et un individu, vivant difficilement une déviation sexuelle, peut sans entrave s'y laisser aller dans le cyber-groupe magnifiant cette déviation. Dernièrement, un quotidien rapportait comment le site d'une « admiratrice des guillotines » avait permis de révéler qu'il y avait au monde des centaines d'amateurs de « cette belle machine ». D'un coup, les idées et les fantasmes les plus saugrenus deviennent possibles puisque potentiellement partagés. Non seulement on peut exprimer son originalité et son « authenticité », mais celles-ci deviennent objet de communion : il y a toujours « d'autres fous » pour partager la même passion ou la même perversion et qu'Internet permet désormais de facilement « rencontrer ».

6. ouverture identitaire

La seconde issue possible à la manipulation d'identité dans Internet est heureusement moins pessimiste quant à ses conséquences. C'est celle de l'expérimentation critique des

14. Il y a quinze ans, Dominique Boullier (1986) observait déjà le même phénomène parmi les *cibistes* (usagers de la cb). Pour un développement optimiste de cette vision solidaire des communautés dans Internet, voir Rheingold (1993) ainsi qu'Hiltz et Turoff (1993).

15. Sur ce thème, voir Pastinelli (1999, p. 50) qui note par exemple que « l'acte de communication se réduit [alors] à sa plus simple expression, dans une utilisation du code qui n'exprime rien d'autre que la maîtrise de celui-ci », cette maîtrise servant en particulier à exclure ceux qui n'appartiennent pas à la communauté ou au groupe.

limites du *moi* par le sujet. Jusqu'alors, ces limites étaient pour l'essentiel, on l'a vu, fruit de l'ordonnement des *soi* sociaux joués par l'individu, les fantasmes ne se donnant pas si facilement à reconnaître et encore moins à vivre dans le réel social. Mais la réalisation virtuelle de ces fantasmes dans Internet charge le *moi* d'une nouvelle dimension et par là même peut provoquer chez l'individu un nouveau questionnement sur ses limites identitaires : « *Jusqu'où suis-je moi ?* » Autrement dit : l'individu « s'essaie » à différents *soi virtuels*, non pas pour s'y perdre, pour s'y oublier, mais au contraire pour mieux se situer et mieux se penser dans sa capacité créatrice. En questionnant les limites du *moi*, l'emprunt de *soi virtuels* interpelle donc le *je*. Le dialogue entre le *je* et le *moi* s'en trouve renforcé.

Bien sûr, les *soi virtuels* sont sans doute pour l'essentiel aux ordres de pulsions (libido) ou de normes (imitation), et donc l'objet de récupérations par leur mise en miroir dans Internet. Ils peuvent aussi répondre d'un désir d'intégration (statut) par le biais d'une présentation de soi conforme aux impératifs d'une organisation ou d'une communauté dont on attend des gratifications. Ils ont alors toute chance de conduire à du conformisme identitaire ou, dans le pire des cas, à du communautarisme. Mais il n'est pas interdit de penser qu'ils expriment aussi — et en quelque sorte « en creux » — l'aspiration de l'individu à être autre chose qu'un *moi* satisfait de ses pulsions, de ses intérêts ou de ses rôles sociaux.

On peut en effet faire l'hypothèse que la manipulation de *soi virtuels* traduit aussi la volonté d'échapper aux images de soi imposées par la société et révèle, sans doute maladroitement, le désir d'exister « autrement ». Non pas pour s'y perdre, pour fuir la réalité, mais pour mieux y tester son autonomie et son aspiration à la liberté. L'emprunt de *soi virtuels* serait pour l'internaute une façon de se dédouaner des contraintes qui pèsent sur lui en tant qu'objet social et d'expérimenter de façon détournée son aspiration à être un sujet. Dans ce cas, ce ne serait pas tant la transparence du *moi* qui serait recherchée que la capacité à s'étonner d'un décalage à soi¹⁶. Ce ne serait pas le reflet de lui-même que l'internaute Narcisse attendrait des *chats*, mais celui d'autres sujets à la recherche d'eux-mêmes.

À un tout autre niveau, on peut penser que le développement exponentiel des pages de présentation personnelle sur le Web relève pour une part — sans doute modeste — de ce mécanisme. Ces pages sont la plupart du temps le fruit d'une conduite narcissique (doublée dans certains cas d'une mégalomanie certaine : « le monde me contemple... ») ou d'un calcul cynique (se présenter sous le meilleur jour en fonction des attentes supposées du réseau afin d'en tirer le meilleur parti). Mais le fait de décliner, à côté de ses capacités statutaires, d'autres centres d'intérêt, d'autres pratiques ou d'autres préoccupations, pointe peut-être aussi le désir d'être reconnu par ses interlocuteurs en dehors du soi attendu (c'est-à-dire celui que l'on décline généralement sur un *curriculum vitae*). Il s'agit sans doute d'appels maladroits à l'instauration d'une communication entre sujets, au-delà de leur statut, dans leur complexité et dans leur désir de créativité. Mais bien

e n -
16. Le décalage de soi à soi commence par le choix d'un surnom. Sur ce thème, voir Bechar-Israëli (1995).

tendu, et quoi que l'on dise sur le pouvoir « libérateur » d'Internet, ce n'est pas tout le monde qui peut se permettre de tels écarts de présentation...

7. internet comme espace potentiel

En permettant à l'individu d'y projeter ses illusions, Internet pourrait être apparenté à ce que Winnicott appelle « l'espace potentiel ». On sait que l'apport sans doute principal de Winnicott à la psychanalyse a été d'introduire un espace intermédiaire entre la réalité psychique interne et le principe de réalité externe. Cet espace est, chez le bébé, celui de l'expérimentation du réel à partir de l'illusion que ce même réel répond à son désir. Il s'agit donc d'un espace transitionnel où subjectivité et objectivité se confondent. Par exemple, le bébé hallucine le sein de sa mère parce qu'il a faim et, alors qu'il se livre à cette activité psychique interne, le vrai sein (principe de réalité) lui est offert. Bien sûr, cette illusion ne fonctionne qu'en ce que l'environnement de l'enfant répond effectivement à son désir par un « maniement » (*handling*) adéquat. Il y a donc indétermination entre l'objet créé (fantasme) et objet trouvé (réalité). Winnicott (1969 et 1975) pense que cette *illusion de toute puissance* est un passage nécessaire à l'enfant pour qu'il puisse prendre connaissance du réel et, par effet de scission, de lui-même comme individualité. Bien sûr, cette illusion est transitoire, mais un des aspects les plus « optimistes » des travaux de Winnicott est d'avoir montré que, si l'illusion de toute puissance de l'enfant disparaît (sauf dans des cas pathologiques), la capacité de s'illusionner et de créer demeure. Cette capacité « donne à l'individu le sentiment que la vie vaut la peine d'être vécue ; ce qui s'oppose à un tel mode de perception, c'est la relation de complaisance soumise envers la réalité extérieure : le monde et tous ses éléments sont alors reconnus mais seulement comme étant ce à quoi il faut s'ajuster et d'adapter » (1975, p. 91). Contre la soumission, Winnicott en appelle donc à la préservation d'un espace potentiel où chacun, en contact avec son *moi primitif* d'où émanent « les sentiments les plus intenses et les sensations les plus vives de l'existence », pourra se laisser aller à « une folie créatrice et sans angoisse » (illusion). Le moi peut alors se permettre d'être, pendant quelques instants, « en morceaux » pour peu que l'espace dans lequel il se meut soit « rassurant ».

On peut se demander si Internet n'offre précisément pas cet « espace rassurant » à l'individu manipulateur de soi. Protégé par l'écran et l'anonymat, il est en effet en situation de « se laisser aller avec tranquillité » à « l'illusion de sa toute puissance ». Comme dans l'espace potentiel de Winnicott, il a l'impression que son entourage répond sans délais à ses attentes, que l'écran rend indiscernable la frontière entre la réalité du monde et celle de ses désirs. Selon cette perspective, Internet serait investi comme espace potentiel qui permettrait à l'individu de reconstruire la réalité par l'expérimentation d'une illusion qui aurait ici la forme du virtuel. Bien sûr, il est possible d'objecter qu'il pourrait ne s'agir là que d'une fuite, ou même d'une régression. Ce qui, vu de ce qui a été développé plus haut, est sans doute vrai. Mais en partie seulement. Car il n'est pas interdit de penser que cet espace transitoire peut aussi aider l'individu à se replacer dans le monde, à repenser ses limites, à mieux établir les frontières de son *moi* et les raisons de ses *soi*.

On peut en effet considérer que les *soi virtuels* sont tout autant des bases de résistance que des points de fuite, tout autant des actes créatifs que des abandons identitaires. La manipulation de soi par un individu dans Internet peut donc être lue aussi comme l'extériorisation transgressive et à « faible coût social » de son exigence d'être un sujet créatif au-delà des déterminations, statuts et rôles qui le freinent socialement. Même si les changements sociaux dus à une telle pratique sont pour l'heure très faibles, une lecture optimiste de cette perspective conduit à penser que de tels emprunts de *soi virtuels* peut fonctionner comme espace de recadrage de soi et des autres dans une attitude plus ouverte et créatrice. La seule condition pour que cet espace soit réellement transitionnel est qu'il le soit aussi dans le temps. Il s'agirait en quelque sorte d'un « recyclage créatif », de l'expérimentation par certains individus incapables de le faire dans la vie réelle, de leur pouvoir à dépasser les limites imposées par leur entourage social. Le fait d'habiter ainsi une ou des altérités pourrait alors les aider à mieux écouter, à mieux comprendre les autres dans leur complexité, ceux-ci cessant alors d'être appréhendés comme des objets pour être abordés comme des sujets avec les tensions et les faiblesses, mais aussi avec la force et l'inventivité que cela suppose.

Internet nous informe assez bien sur l'état de nos sociétés. D'abord, les batailles commerciales et industrielles dont ses services sont l'objet montrent bien que profits, puissance et finance continuent à gérer le monde. L'ampleur des utopies qu'a fait naître Internet rappelle ensuite combien les idées de transparence communicationnelle, d'ubiquité médiatique et d'intelligence collective sont vécues sous le mode de l'espoir. Enfin, que cet espoir ait massivement choisi la célébration de la technique pour se muer en prophéties ne doit pas étonner. Celles-ci apparaissent en effet à un moment où les croyances et idéologies, jusqu'alors pourvoyeuses de sens et d'espérance, connaissent un déclin certain. Face aux incertitudes qu'elles ne comblent plus, la technique apparaît aux yeux de beaucoup comme quelque chose de « solide et sûr », d'à la fois incontournable et réconfortant : elle quitte ainsi imperceptiblement sa condition de pure production humaine pour se charger d'une dimension transcendante (Habermas, 1973). La spectaculaire reconversion médiatique d'anciens idéologues des années soixante et soixante-dix dans la célébration du *high-tech* au cours des années quatre-vingt et quatre-vingt-dix est peut-être une des dernières tentatives pour collectivement conjurer la peur du vide laissé par la disparition des « grands récits » (Lyotard, 1979).

Mais Internet nous informe aussi d'une autre manière de nos sociétés. En offrant des espaces inédits d'expression, il permet de découvrir des forces et des tendances plus cachées mais non moins profondes. C'est en ce sens qu'une nouveauté technique, en déstabilisant, en ouvrant ou en permettant, peut fonctionner comme *révélateur social*. Plus particulièrement, *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*. Ce défi est à la hauteur de l'enjeu : être soi, en dehors de ce qui, jusqu'à récemment, avait informé son individualité sous la forme d'un destin, d'une appartenance ou d'une dépendance. Désormais, l'individu n'est redevable qu'à lui-même de ses réussites et de ses échecs. Par la force de l'individualisme, qui a large-

ment triomphé dans nos sociétés, il devient responsable de lui-même et est mis en demeure de « réussir sa vie ».

La façon dont certains s'inventent des personnages pour se dire dans les *chats* ou les *newsgroups* nous montre à la fois combien le moi individuel est toujours socialement informé (par le biais des modèles, normes et identifications auxquels ils ont recours) et combien sa gestion est désormais largement désocialisée. D'un côté les *soi* empruntés sont la plupart du temps archétypaux, de l'autre leur adoption est totalement libre. Les institutions, croyances et idéologies ne pèsent plus le même poids qu'auparavant dans la gestion du *moi*, et c'est au sujet et à lui seul qu'en revient la tâche. D'où cette impression que le *moi* devient « flottant », « incertain », « fluctuant ». Dans cette épreuve, l'adoption de *soi virtuels* peut servir de « béquilles identitaires » pour ceux qui vivent avec trop de tension l'écart entre ce qu'ils voudraient être et ce qu'ils sont, entre leur *idéal du moi* et leur *moi*.

Le désarroi de l'homme moderne, atome perdu dans une masse anonyme, est un thème trop connu pour être ici développé. Mais c'est en ne perdant pas de vue cette solitude, et en particulier celle que suscite l'éclatement spatial et temporel des occupations, que l'on comprend mieux certains aspects de l'utilisation d'Internet. Les *chats* et les *newsgroups* restaurent le lien là où la distance et la séparation l'ont supprimé. Ils donnent l'impression d'une présence qui permet de rompre la solitude. Comment ne pas voir, dans la compulsion de certains à se « brancher », une sorte de débauche d'espoir relationnel et d'attente éperdue d'échange ? Ce qui est recherché, c'est la possibilité de ne plus être seul.

De la même façon, l'acceptation d'un *soi virtuel* par ses correspondants dans Internet assure et rassure l'individu dans la recherche de son *moi*. Dans cette recherche, le recours au virtuel peut toutefois perdre l'individu en ce qu'il risque de ne plus pouvoir se détacher de l'image gratifiante que ce même virtuel lui renvoie. Narcisse est alors condamné à se noyer dans le reflet de ses désirs qu'Internet lui offre. Mais il peut aussi s'y trouver, c'est-à-dire devenir capable, par l'expérimentation de l'altérité (et par là même de ses limites), de se penser comme sujet, à la fois dans ses déterminations et dans sa volonté. Seulement cette image-là ne peut se conforter que dans le dialogue avec autrui. Autrui recherché non plus comme faire valoir ou objet de satisfaction de l'ego, mais comme sujet, lui aussi à la recherche de lui-même. L'écoute et le dialogue des uns et des autres montrant que, si cette épreuve identitaire est individuelle, ses tenants renvoient bien toujours à la société. î

résumé

Les « manipulation de soi » à laquelle certains internautes se livrent en empruntant un sexe, âge, statut, etc. autre que le leur dans les forums de discussion ou dans les IRC se multiplient. C'est toujours parce l'identité empruntée ne peut pas être réellement jouée dans la société qu'elle l'est virtuellement sur Internet. Plus particulièrement, la manipulation de soi sur Internet nous parle de la souffrance ou de la difficulté de l'individu contemporain à être un sujet capable de relever le déficit de la gestion de son identité. Le recours à la « manipulation de soi » peut conduire à deux extrêmes. Soit à la dissolution de l'individu dans sa réalité virtuelle, soit à l'expérimentation

critique des limites de son *moi* par le sujet. Dans le premier cas, goûtant sans retenue aux délices de la reconnaissance de ses fantasmes par le réseau, l'individu risque de s'enfermer dans une pratique compulsive d'Internet, le conduisant à développer une attitude schizophréno-autistique. Dans le second, l'expérimentation de l'altérité peut conduire l'individu à mieux vivre le décalage entre son idéal et la réalité, à se replacer dans le monde et à repenser ses limites dans une attitude plus ouverte et créatrice.

summary

"Manipulation of the self" which certain cybernauts practice by taking on a gender, age, statute, etc. other than their own in discussion groups or in IRCs is becoming much more common. It is due to the fact that the borrowed identity can not be played out in real society that it is played out on the Internet. More particularly, the manipulation of self on the Internet is indicative of the suffering and the difficulty of the contemporary individual in meeting the challenge of managing his identity. Recourse to "manipulation of self" can lead to two extremes, either the dissolution of the individual in his own virtual reality, or the critical experimentation of the limits of *self* by the subject. In the first case, through the enjoyment of the unrestrained pleasures of the recognition of his fantasies by the network, the individual risks locking himself into the compulsive use of the Internet, which can lead to the development of a schizophrenic-autistic attitude. In the second case, the experimentation with otherness can lead the individual to a better understanding of the discrepancy between his ideal and reality, to finding his place in the world and to rethinking his limits in a more open and creative attitude.

resumen

Las «manipulaciones de sí mismo», a las cuales se libran ciertos internautas en los forums de discusión o en los IRC, tomando prestado un sexo, una edad o un estatus diferente de los de ellos, se multiplican. La identidad tomada prestada es asumida virtualmente en Internet porque ella no puede serlo en la sociedad. Más precisamente, la manipulación de sí mismo en Internet nos habla del sufrimiento o de la dificultad del individuo contemporáneo a ser un sujeto capaz de asumir la gestión de su identidad. El recurso a la manipulación de sí mismo puede conducir a dos extremos : la disolución del individuo en su realidad virtual o la experimentación crítica de los límites de su «sí mismo» por el sujeto. En el primer caso, saboreando sin ataduras las delicias del reconocimiento de sus fantasmas a través de la red, el individuo arriesga encerrarse en una práctica compulsiva de Internet, conduciéndolo a desarrollar una actitud esquizofrénica-autista. En el segundo, la experimentación de la alteridad puede conducir al individuo a vivir mejor el desfasaje entre son ideal y la realidad, a reubicarse en el mundo y a volver a pensar sus límites en una actitud más abierta y creativa.

bibliographie

- Beaudouin, V. et J. Velkovska (1999), « Constitution d'un espace de communication sur Internet », *Réseaux*, vol. 17, n° 97, p. 123-177.
- Baudelaire, C. (1938), « Du vin et du haschich comparés comme moyens de multiplication de l'individualité », in *Les paradis artificiels*, Paris, Gründ, p. 7-30.
- Bechar-Israeli, H. (1995), « Nicknames, Play and Identity on Internet Chat », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 1, n° 2, (revue en ligne).

- Boullier, D. (1986), « Vol au-dessus d'une bande de citoyens », *Réseaux* n° 20, p. 43-49.
- Dery, M. (1996), *Escape Velocity: Cyberculture at the End of Century*, Berkeley, Grove.
- Dressler W., G. Gatti et A. Perez-Agotte (dir.) (1999), *Les nouveaux repères de l'identité collective en Europe*, Paris, l'Harmattan.
- Dubet, F. (1994), *Sociologie de l'expérience*, Paris, Seuil.
- Dubet, F. et D. Martuccelli (1998), *Dans quelle société vivons-nous?*, Paris, Seuil.
- Dumont, L. (1983), *Essais sur l'individualisme*, Paris, Seuil.
- Ehrenberg, A. (1998), *La fatigue d'être soi*, Paris, Odile Jacob.
- Ehrenberg, A. (1995), *L'individu incertain*, Paris, Calmann-Lévy.
- Elias, N. (1975), *La dynamique de l'Occident*, Paris, Calmann-Lévy.
- Gensollen, M. (1999), « La création de valeur sur Internet », *Réseaux*, vol. 17, n° 97, p. 15-76.
- Habermas, J. (1973), *La technique et la science comme idéologie*, Paris, Denoël.
- Heim, M. (1991), « The Erotic Ontology of Cyberspace », in M. Benedikt (dir.), *Cyberspace: First steps*, Cambridge, mit Press, p. 59-80.
- Hiltz, S. R. et M. Turoff (1993), *The Network Nation*, Cambridge, mit Press.
- Lasch, C. (1980), *Le complexe de Narcisse*, Paris, Robert Laffont.
- Latzko-Toth, G. (2000), « L'Internet Relay Chat : un cas exemplaire de dispositif sociotechnique », *Composite*, n° 2000-1, (revue en ligne).
- Lyotard, J.-F. (1979), *La condition postmoderne*, Paris, Minuit.
- Mead, G. H. (1963), *L'esprit, le soi et la société*, Paris, puf.
- Mirashi, M. (1993), *The History of the Undernet*, (document en ligne sur <<http://www.undernet.org/documents/uhistory.html>>).
- Parks, M. R. et K. Flyod (1996), « Making Friends in Cyberspace », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 1, n° 4, (revue en ligne).
- Pastinelli, M. (1999), « Ethnographie d'une délocalisation virtuelle : le rapport à l'espace des internautes dans les canaux de chat », *Terminal*, n° 79, p. 41-60.
- Rheingold, H. (1993), *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading, Addison-Wesley.
- Sennett, R. (1979), *Les tyrannies de l'intimité*, Paris, Seuil.
- Simmel, G. (1991), *La tragédie de la culture*, Paris, Rivages.
- Taylor, C. (1998), *Les sources du moi*, Paris, Seuil.
- Touraine, A. (1992), *Critique de la modernité*, Paris, Fayard.
- Turkle, S. (1995), *Life on the Screem. Identity in the Age of Internet*, New York, Touchstone.
- Verville, D. et J.-P. Lafrance (1999), « L'art de bavarder sur Internet », *Réseaux*, vol. 17, n° 97, p. 181-209.
- Winnicott, D. W. (1988), *Conversations ordinaires*, Paris, Gallimard.
- Winnicott, D. W. (1975), *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard.
- Winnicott, D. W. (1969), *De la pédiatrie à la psychanalyse*, Paris, Payot.