

Les Je on-line

L'identité du sujet en question sur Internet

Une caractéristique majeure de la communication sur Internet est qu'elle favorise l'anonymat. Elle s'établit en effet par l'intermédiaire de textes écrits ou, dans les jeux vidéo on-line et les mondes virtuels 3D, par un jeu de simulacres infographiques. Or, un des effets de ce type de communication est qu'elle ne donne aucune certitude au destinataire quant à l'identité de l'émetteur : n'importe qui peut se trouver derrière un texte signé d'un pseudonyme, ou sous les traits factices d'un « avatar ».

Le succès d'Internet auprès du grand public montre que cette incertitude, non seulement n'empêche pas, mais probablement stimule la communication. Les messageries électroniques, les forums et salons de discussion sur Internet, les jeux de rôles en réseau et les mondes virtuels attirent un public qui les pratique de manière largement anonyme. Des groupes aux contours flous se forment, dont la majorité des participants ne se sont jamais rencontrés physiquement, mais qui échangent des informations, collaborent ensemble, et finissent par nouer une gamme étendue de relations, y compris affectives, qui peuvent durer des mois, voire se prolonger sur plusieurs années. Ces relations entre des acteurs qui peuvent rester durablement virtuels les uns pour les autres sont ainsi à l'origine de communautés qui, elles, sont bien réelles.

La notion d'identité, sociale aussi bien que subjective, est clairement mise à l'épreuve par l'émergence de ces relations inter-individuelles et collectives dans lesquelles l'identification d'autrui

demeure par essence incertaine. Il serait trop ambitieux de reprendre ici tous les aspects de cette notion qui sont impliqués par ce qui se joue, tant entre les participants des réseaux, qu'entre eux et leur environnement quotidien, familial et professionnel, ou entre les réseaux et la société au sens large. Nous nous proposons de traiter à l'occasion de publications ultérieures nombre de ces aspects, tels que les retombées de l'anonymat des réseaux sur la définition des identités au sein des communautés « virtuelles ». La question que posent ces dernières mérite un développement spécifique car elle est fondamentalement celle de la nature du lien social : que sont des groupes ou une société dont les acteurs ne peuvent être identifiés autrement que comme des adresses sur un serveur informatique ? C'est également à un travail ultérieur que nous devons renvoyer l'examen des incidences politiques de l'anonymat des réseaux, qui sont tout aussi prégnantes dans nos approches : les débats sur la transparence électronique engagent en effet largement la question du contrôle social¹.

Dans le présent article, nous aborderons la question essentiellement par un autre versant, qui est celui des retombées de ces relations anonymes sur l'identité *subjective*. La « virtualisation » de l'autre dans la relation a en effet inévitablement un impact en retour sur le sujet lui-même. L'approche psychologique de ce jeu sur les identités apporte ainsi un éclairage sur la manière dont le lien social est profondément retravaillé par le développement des échanges en réseau.



Jochen Gerz, Installation mixed médias, mais les images les plus belles sont invisibles. 1975, Installation Musée d'art moderne, Strasbourg, 1994, détail, Catalogue, Jochen Gerz. Les images, oeuvres depuis 1969, textes de Roland Recht, Friedemann Malsch, ed. les Musées de la ville de Strasbourg.

La perte des repères usuels de l'identification

En se connectant sur un forum ou un salon, l'internaute entre en contact, via les textes qu'il y dépose, avec d'autres internautes qu'il ne connaît au départ, et souvent durablement, que par leurs signatures, lesquelles peuvent n'être que des pseudonymes. Même quand il dispose (ce qui n'est pas systématique) de l'adresse e-mail de son interlocuteur, celle-ci ne lui fournit pas forcément d'indice, s'il s'agit d'une boîte aux lettres hébergée sous un nom d'emprunt chez un fournisseur d'accès Internet.

La question de l'identité se pose donc à l'utilisateur du Réseau dès les premiers échanges de messages, sous la forme d'une interrogation sur l'identité de l'autre, celui avec qui on communique. Les deux repères les plus usuels de l'identification mutuelle, le *corps* et le *nom*, sont ici absents ou incertains. Le pseudonyme est un nom d'emprunt, et il préjuge tellement peu du statut social, de l'âge, et même du genre de l'interlocuteur, que son ambiguïté fait désormais partie des « règles du jeu » de ce type de communication. C'est au point que, même si quelqu'un participe à un forum ou un salon sous son prénom ou son nom réels, ceux-ci seront considérés comme n'ayant pas plus de valeur ontologique qu'un pseudonyme.

De même, le corps de l'autre n'est pas là, qui permet de situer d'emblée son âge, son genre, son origine géographique ou ethnique, et faire des hypothèses sur son statut social, ses styles de vie, etc. S'agit-il réellement d'un homme ou d'une femme, est-ce un petit gros ou un grand maigre, quelle est sa profession, son âge, sa situation familiale ? Dans la communication elle-même, à prédominance écrite, les indices de la présence sont absents, qui permettent habituellement de moduler le contenu de ce qui est dit : timbre de voix, mimiques, gestuelle.

Dans les mondes virtuels, les techniques de l'imagerie de synthèse permettent aujourd'hui de se présenter à ses interlocuteurs, et de les percevoir, via un personnage en deux ou trois dimensions, dont on peut choisir, voire élaborer, les caractéristiques physiques et vestimentaires, et qui est doté d'une

gamme de mimiques et d'expressions gestuelles : l'avatar.²

L'avatar est au corps ce que le pseudonyme est au nom propre : il réintroduit, à l'endroit d'une absence, une entité construite. Rigoureusement, les interlocuteurs d'un monde virtuel n'ont aucun moyen de s'assurer que, par exemple, la splendide créature qu'ils ont en face d'eux, aux mensurations relookées numériquement, est effectivement animée par une femme qui a dans la réalité le même âge, les mêmes caractéristiques physiques, ni d'ailleurs qu'il s'agit réellement d'une femme. La télévirtualité ne fait qu'introduire l'écran d'un masque qui, même réaliste, exprime un principe incontournable (et d'ailleurs accepté, sinon recherché) : l'autre peut être n'importe qui. Communiquer avec d'autres sur Internet, ce n'est pas les accepter tels qu'ils sont, mais bien tels qu'ils prétendent être.

Quand le miroir se brise

Cette communication évoque un jeu de miroirs, dans lequel les écrans d'ordinateurs fonctionnent comme des glaces sans tain : derrière, on suppose l'existence d'une personne réelle, qui nous observe et dont on essaye soi-même de deviner l'identité. À ce jeu, chacun devant son écran reste cependant cantonné du côté de la face réfléchissante, opacifiée, sur laquelle il projette ses propres attentes, représentations et fantasmes. Que se passe-t-il quand le miroir se brise ? C'est une expérience que fait également assez vite l'internaute à ses débuts.

L'histoire de *Julie*, rapportée par Ph. Quéau (1993), en est une illustration désormais classique. Julie se présente sur le Réseau comme une femme d'une cinquantaine d'années au grand cœur, paralysée et tapant sur son clavier avec une tige fixée sur son front. Très chaleureuse, elle se fait de nombreuses amies sur le Réseau, des amitiés qui courent sur plusieurs années d'échanges électroniques. Un jour, l'une d'elles, qui a fait de Julie sa confidente, cherche à la retrouver dans la réalité et découvre la vérité : Julie est un psychiatre homme. Celui-ci, venu sur le Réseau par hasard, avait pris l'identité d'une femme

pour pouvoir échanger avec les participantes. Surpris par la relation qu'il avait établie avec ces dernières, et souhaitant la maintenir et l'approfondir, il avait décidé de garder cette identité, et pour éviter les rencontres gênantes, avait créé l'image de la femme infirme.

Le psychiatre a menti, certes, et on peut souligner l'élasticité morale permise par l'anonymat et l'impunité de ce genre de tromperie. Légitimement, certaines des anciennes amies de Julie se sont senties « violées ». L'implication personnelle dans des relations qui s'étaient sur du semblant peut déboucher, quand le virtuel laisse se dévoiler le réel, sur de telles surprises, avec le cortège des émotions qui leur sont associées : déception, inquiétude, colère. En prenant connaissance d'histoires comme celles de Julie, dont la presse se fait parfois obligeamment l'écho sur le mode « bien pensant », une partie de la population (en majorité ceux qui n'ont pas encore essayé Internet) juge ce type de socialité artificiel, voire pathologique. On s'inquiète des dérives, de la perte des repères sociaux habituels, des risques de détournement, par exemple par des pédophiles utilisant le Réseau pour entrer en contact avec des internautes mineurs.

Chez les internautes eux-mêmes, l'anonymat est très controversé. D'un côté, il est revendiqué comme la condition même de la liberté personnelle à une époque où les moyens de surveillance et de contrôle deviennent de plus en plus sophistiqués. De l'autre, il est contesté dans ses dévoiements, qui autorisent anarchie, permissivité et irresponsabilité. Les deux positions sont antagoniques et pourtant défendues parfois par les mêmes personnes, qui admettent la plupart du temps qu'elles ne voient pas comment on peut dépasser la contradiction.

Le Réseau : un analyseur de la notion d'identité

L'analyse doit aller plus loin, pour souligner la spécificité des communications virtuelles et le manque d'adéquation des catégories traditionnelles, notamment morales, à en rendre compte. On constate alors l'intérêt que présente l'étude des identités sur le

Réseau : Internet est un analyseur qui révèle, en les distinguant, les différents niveaux (social, intime, inconscient) de l'identité individuelle.

Au départ, le « semblant » est la règle sur le Réseau. Chacun communique avec des interlocuteurs qui avancent masqués. Le fait même de communiquer sur le Réseau implique l'acceptation de prendre l'autre pour ce qu'il paraît et non pour ce qu'il est. On pourrait contester la bienséance d'un principe social qui fonctionne sur la base d'identités définies a priori comme factices, mais le fait est que l'expérience des espaces de conversation et d'échanges sur Internet met en question la pertinence même d'une distinction entre vraie et fausse identité.

Reprenons l'exemple du cas *Julie*. Pour les participantes du forum, la méprise était totale, et n'a pourtant pas empêché la poursuite et l'approfondissement de leur relation avec Julie. D'une certaine manière, leur relation avec le personnage de Julie (qui cesse du coup d'être simplement confondu avec l'homme qui endossait ce personnage) fut *réelle*. Or, ce fait, dont nous pouvons tous faire l'expérience à des degrés divers, sur Internet, mais aussi dans nos relations avec des personnes qui nous abusent ou sur lesquelles nous trompons nous-mêmes, illustre essentiellement que, quand nous entrons en relation avec autrui, c'est *toujours* à travers l'image qu'il nous donne de lui. Le plus couramment, c'est même avec ce personnage, ce rôle social, que nous nous contentons de dialoguer : il nous suffit, nous ne cherchons pas à atteindre sa vérité au-delà de l'apparence qu'il nous propose (ses désirs, ses attentes à lui) parce que nous nous accommodons très bien de cette image sur laquelle nous pouvons projeter nos propres représentations de ce qu'il est et nos propres attentes.

On peut assimiler les réactions des ex-amies de Julie à ce que sont nos propres réactions quand l'autre nous déçoit. La déception ne porte pas seulement (et peut-être pas principalement) sur l'écart entre l'image de l'autre et la réalité découverte, mais aussi sur l'écart entre cette image et nos propres attentes que cette réalité rend subitement vaines. Tel est le prix que nous payons de notre propre aliénation aux images. Apprendre à vivre dans les uni-

vers virtuels impliquera probablement dans l'avenir, moins de légiférer pour réduire l'anonymat, que de s'adapter à une nouvelle culture dont le simulacre, le jeu des masques, sont une composante essentielle. Et cette adaptation aux simulacres devrait principalement consister à apprendre à ne pas s'y laisser prendre.

Se prêter au Je : exprimer toutes ses personnalités

Pourquoi tant de personnes sont-elles attirées par ce jeu sur les identités permis par l'anonymat des réseaux ? Réduire le problème à sa dimension ludique n'offre pas de réponse satisfaisante. Il est vrai que les jeux vidéo on-line et les espaces de rencontre sont l'un des principaux secteurs de fréquentation du Réseau, celui aussi où le phénomène s'observe le plus régulièrement. Mais quand un jeu on-line tel que *Mankind*³ réunit sur un même site persistant des dizaines de milliers de joueurs permanents qui y consacrent régulièrement plusieurs heures par semaine de leur temps, c'est la notion même de jeu qui est interrogée.

L'adoption d'identités multiples n'a pas pour seul enjeu une manipulation des autres, mais aussi une manipulation de soi : à partir du moment où nous nous prêtons au jeu des permutations entre des rôles différents, et que nous découvrons que les autres les acceptent comme tels, nous découvrons aussi le plaisir de l'ubiquité, celui de pouvoir être qui nous voulons, et non plus seulement qui nous sommes tenus d'être.

Un exemple : tel participant à un forum a pris l'habitude d'intervenir sous deux pseudonymes. Quand on le sait, on s'en étonne, car les deux personnages présentés sous ces deux signatures sont différents, presque antinomiques. Sous l'un des pseudonymes, il émet des contributions construites, qui sont appréciées par le forum pour leur contenu informatif et la rigueur du raisonnement. Ses critiques des contributions des autres participants ne font pas de concessions, sont souvent tranchées, mais toujours argumentées. Sous l'autre pseudonyme, il signe plus rarement des contributions proposant des contenus, et

plus souvent des réactions négatives aux contributions des autres, dans une tonalité ironique et caricaturale. La plupart des participants au forum pensent qu'il s'agit de deux personnes différentes, et d'ailleurs l'un des personnages inspire un respect assez général au sein de la communauté, tandis que l'autre suscite régulièrement des réactions hostiles et de rejet. L'intéressé continue cependant à jouer les deux personnages sur le forum, tirant manifestement un bénéfice personnel du maintien, aussi bien de l'image positive de l'un que de l'image négative de l'autre.

Autre exemple, sur le même forum : un autre participant signe d'un pseudonyme qui a été, à l'origine, partagé avec deux autres personnes. En concertation, ces trois participants (pratiquant le jeu de rôle d'aventures par ailleurs) avaient décidé d'adopter un personnage unique dont la caractéristique devait précisément intégrer une composante fortement schizoïde, sujette à des sautes fantasques d'humeur. On a donc vu apparaître sous cette signature, tantôt des contributions construites proposant des hypothèses raisonnées de solutions aux questions posées sur le forum, tantôt des réactions à la limite de la flagornerie félicitant d'autres participants pour leurs contributions, tantôt, et parfois le même jour, des agressions d'une violence verbale disproportionnée contre d'autres contributeurs. Seul l'usage partagé du pseudonyme était convenu, ainsi qu'une prédilection à parler de soi à la troisième personne : les contributions elles-mêmes n'étaient pas concertées et étaient en fait pour le lecteur... déconcertantes. Autant dire que l'effet recherché, l'image d'un brillant psychotique, fut atteint.

Il n'est pas indifférent que dans ces deux exemples les personnes aient eu antérieurement une expérience du jeu de rôles d'aventures. C'est le cas d'ailleurs de nombre d'internautes, qui choisissent souvent des pseudonymes évoquant les univers fantastiques des livres de fiction ou des séries télévisées. L'adoption d'identités multiples sur le Réseau prolonge dans certains cas une expérience antérieure de ce type de jeu, ou bien d'une pratique du théâtre. Pour ceux qui jouent intentionnellement différents personnages sur Internet, le jeu exprime parfois une

démarche personnelle explicite, voire une position philosophique ou morale plus ou moins élaborée, qu'on peut résumer ainsi : le fait de jouer différents personnages permet d'exprimer toutes les facettes de sa personnalité, alors que la vie quotidienne oblige à n'en retenir qu'une seule et donc à se couper des autres qui sont pourtant des parties tout aussi légitimes de soi. Au lieu d'une vie monotone et contrainte par les cadres de la vie réelle, on vit ainsi l'aventure d'expériences plus diversifiées, et on est intérieurement plus riche de cette diversité.

Les réseaux offrent la possibilité de vivre quotidiennement, quand on le peut ou quand on le veut, avec les premiers venus rencontrés quand on se connecte, une expérience personnelle qui n'était permise jusque là que dans les cadres contractuellement et temporellement limités d'une pratique du théâtre ou du jeu de rôles d'aventures, ou d'une thérapie de groupe de type psychodrame.

Tout le monde ne déguise pas systématiquement et intentionnellement son identité sur le Réseau. Par contre, nombreux sont ceux qui, tout en s'exprimant sans élaborer un personnage, ne peuvent éviter d'être différents dans une communication écrite de ce qu'ils sont dans une communication directe, en raison de la *sélection* que le mode de communication les conduit à effectuer : écrire implique d'utiliser une communication à prédominance verbale, le temps mis à rédiger oblige à faire des choix, et l'écriture permet une expression de soi plus construite que la communication spontanée.

Même sans jouer de rôles, chacun peut faire sur le Réseau cette expérience particulière qui est d'obtenir des autres des réactions individuelles et mêmes collectives qui ne sont pas les mêmes que celles que nous obtenons dans notre environnement quotidien : nous sommes *reconnus* à une toute autre place, et ce faisant, nous découvrons que pour d'autres gens, nous pouvons être quelqu'un d'autre.

Le jeu de masques est donc plus ou moins généralement accepté par tous, que ce soit comme une contrainte inévitable ou comme un des attraits, précisément, du Réseau. De ce point de vue, les mobiles sont extrêmement divers : possibilité de surmonter sa timidité,

préservation de l'intimité, plaisir de jouer des versants habituellement cachés de sa personnalité, plaisir de tromper les représentations et les attentes de l'autre. On se prête au jeu parce qu'on admet partager ces mêmes mobiles, ou pour partir à la recherche de l'identité cachée de l'autre. Dans des cas extrêmes, délictueux et/ou pathologiques, l'identité peut être déguisée en vue d'abuser autrui, mais dans la majorité des cas, ces mobiles semblent bien avoir en commun la passion inscrite dans l'humain pour les jeux de miroirs et de cache-cache qui impliquent la circulation des regards croisés de l'autre et de soi-même.

Les pièges de la fascination

Ces jeux de regards conduisent à ce que, du jeu délibéré et relativement distancié avec de multiples personnages, on obtienne un bénéfice tel dans le retour du regard des autres qu'on puisse en rester partiellement captif. Cette capture dans l'imaginaire des réseaux, dans le sentiment idyllique de faire partie d'une communauté ou dans l'émotion du jeu collectif, est à l'origine des phénomènes de *cyberdépendance*, qui sont eux aussi fréquemment évoqués à propos d'Internet : l'internaute est « happé » par son écran et ne compte pas le temps qu'il passe à « surfer ». On compare cette dépendance à celle expérimentée devant la télévision ou les jeux vidéo. Mais elle est aussi étroitement liée à la possibilité qu'offre le Réseau de réaliser rapidement des contacts aisés, nombreux, peu impliquant, avec des personnes situées à des distances importantes. Cette forme de dépendance n'est donc pas du même type que la dépendance toxicomaniaque à un produit. Elle est une *dépendance à la relation*, qui est en fait consubstantielle à tout être humain.

Une autre caractéristique dont presque tout le monde fait l'expérience dans la pratique de la messagerie électronique ou des forums, est celle d'une absence presque complète de contrainte à s'exprimer. L'autre est abordé comme un interlocuteur *a priori* disponible, dans une relation de parité, voire de proximité. Les conventions d'écriture épistolaire n'ont pas cours dans les

messages e-mail : le « Cher Monsieur. » et le « Je vous prie d'agréer... » cèdent d'emblée la place à un « Bonjour » et à un « Cordialement ». Le tutoiement est de règle dans les « chats » et les forums ludiques.

Sur Internet « tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil ». Les participants à un espace de discussion sur le Réseau sont habituellement plus généreux et disponibles en matière d'aide et d'information qu'ils ne le sont jamais dans leur vie courante. D'un autre côté, ils peuvent être tout aussi brutalement critiques et négatifs, dénigrer, être insultants voire verbalement violents à l'égard de participants individuellement ou de l'ensemble du groupe. La même personne (tous les internautes ont fait un jour cette expérience à leurs dépens) peut être encensée un jour et traitée pis que pendre le lendemain, et parfois par les mêmes participants.

Robert M. Young, psychanalyste et lui-même internaute, voit dans ce phénomène la mise en jeu de *processus primitifs*⁴, et détaille les paramètres de la communication électronique qui contribuent à le provoquer :

1. *L'illusion d'une communication directe*. Plusieurs facteurs contribuent à cette illusion :

- L'instantanéité des messages qui, aussitôt écrits, sont aussitôt envoyés et aussitôt lus, alors que le destinataire peut être à des milliers de kilomètres. Cette instantanéité crée l'illusion de la proximité et fait oublier qu'il s'agit d'une communication écrite et à distance, par l'intermédiaire de messages. L'échange par messagerie électronique est ainsi psychologiquement plus proche d'une communication directe que d'un échange épistolaire.
- La dématérialisation des messages renforce cette impression : pas de papier à lettre que l'on plie pour le mettre dans une enveloppe, sur laquelle on colle un timbre avant de la porter à une boîte aux lettres dans laquelle on l'introduit.
- La disparition rapide de la plupart des traces de l'écrit confirme les correspondants dans l'illusion que cette communication est plus proche de l'échange verbal, qui ne laisse pas d'autre trace que dans leur mémoire. En effet, la plupart des interlocu-

teurs effacent la très grande majorité des messages qu'ils reçoivent pour libérer leurs archives. Ils en infèrent que les messages qu'eux-mêmes envoient suivent statistiquement le même destin chez leurs destinataires. Ce faisant, ils oublient que, contrairement à l'échange verbal courant, leurs messages peuvent néanmoins être archivés. De fait, eux-mêmes jettent peut-être 99% des messages reçus, mais s'ils n'en gardent qu'1%, c'est que ce 1% représente 99% de qui compte pour eux. Leurs interlocuteurs en font autant.

2. Une communication directe mais en *l'absence des indices de la présence*.

C'est selon Young le facteur principal d'encouragement des processus primitifs. La communication électronique n'est qu'illusoirement une communication directe car elle s'établit en l'absence des réactions physiques de l'autre, de son visage, des indices de sa présence. Il ne s'agit pas d'une conversation en face à face, même dans l'IRC en temps réel, parce qu'il n'y pas de contact visuel. Il n'y a même pas, comme au téléphone, les indices de la voix, les nuances de l'intonation qui permettent habituellement de préciser le sens et de corriger les ambiguïtés. Les interlocuteurs compensent cette absence d'indices de la présence en introduisant des « emoticons » ou « smileys » (☺, ☹) pour essayer de donner la tonalité d'une phrase ou d'un message. Mais en réalité la communication joue de cette absence physique de l'autre réel et en tire ses caractéristiques les plus spécifiques.

Les interlocuteurs peuvent dire des choses qu'il auraient certainement hésité à dire au téléphone ou à écrire dans une lettre, essentiellement, pense Young, parce qu'ils le ressentent comme si ça se passait dans leur tête. Le dialogue avec l'autre est proche d'un dialogue intérieur avec un autre figuré, virtuel. La possibilité de préparer notre message, de le corriger, de le peaufiner, le rapproche des modes de dialogue intérieur que nous pratiquons dans nos rêveries diurnes, quand nous nous imaginons avoir la conversation idéale avec les partenaires objets de nos désirs et de nos haines : celle dans laquelle nous arrivons à dire les mots justes, et à tenir les discours qui ne bégaièrent pas, ne cherchent pas péniblement leur fil, ne

sont pas interrompus par l'autre. L'interlocuteur est réel, ce qui donne sa force à cet échange par rapport à un dialogue simplement fantasmé, mais il est désincarné, et sert ainsi de support aux représentations projectives que nous avons de l'autre idéal. D'autant plus quand, cas d'un forum, nous ignorons tout de lui et qu'étant nous mêmes anonymes nous l'empêchons de répondre adéquatement puisqu'il ignore tout de nous.

Les participants d'un forum, d'un salon ou d'un monde virtuel 3D font donc l'expérience d'une réalité et d'une intimité fragiles. On admet fréquemment être davantage soi-même, moins inhibé, faire l'expérience d'un retour plus chaleureux des autres quand on communique sur le Réseau que quand on échange avec les autres par d'autres moyens de communication, y compris technologiquement élaborés. Même la violence des réponses négatives est acceptée comme un prix à payer et ne décourage pas ceux qui en sont les destinataires de poursuivre leur participation à ce qui, du fait notamment de cette constance, devient progressivement une communauté.

Dissociation des identités et recomposition de soi

Quels sont les effets subjectifs, tant du jeu que nous pouvons jouer de différents personnages, que de ces processus primitifs dont nous sommes à notre tour les jouets ?

Sherry Turkle (1995), plus optimiste que Young sur ce point, pense que l'implication personnelle dans cette forme de communication est l'objet d'une élaboration contrôlée permise par le passage par l'écrit et l'anonymat. Quand ils estiment être « davantage eux-mêmes », les participants expriment en fait qu'ils donnent d'eux-mêmes une image davantage conforme à ce qu'ils *pensent* être. Ils livrent ainsi une partie sélective de leur moi, qui peut même être un moi plus ou moins sciemment falsifié, déviant ou idéalisé. L'authenticité à laquelle ils prétendent, et qu'ils ressentent sans doute, porte donc sur une partie seulement d'eux-mêmes, qui n'est une expression fidèle de ce qu'il sont que pour autant qu'ils s'y impliquent de bonne

foi, et qui n'est de toutes façons que *partiellement* « vraie » ou « authentique ». L'identité présentée sur le réseau a en quelque sorte, par rapport au moi du sujet, la qualité, certes représentative, mais partielle, d'un échantillon de soi-même. L'illusion est créée par le fait que la partie étant prise pour le tout, le climat intime de la relation fait penser que cette version sélective et contrôlée du moi est le moi réel et exprime la vérité du sujet.

La fascination qu'exercent les mondes virtuels vient de ce que nous avons le sentiment de les habiter réellement. Quelque chose s'y passe, les événements qui s'y déroulent jouent un rôle effectif dans la vie des gens qui en font l'expérience. D'un autre côté, le caractère fictif de ces univers ne leur échappe pas. L'épreuve du miroir débouche sur des questions paradoxales : ces sentiments que j'éprouve, sympathie, amitié, pour des interlocuteurs virtuels que peut-être je ne rencontrerai jamais, quelle consistance ont-ils ? Ne sont-ils pas que des projections de ma part, ne sont-ils pas virtuels eux-mêmes ? Et ne suis-je pas virtuel moi-même ? Si j'ai la possibilité d'être plusieurs personnes différentes pour des interlocuteurs qui les acceptent comme telles, qu'en est-il de la personne que, dans la réalité quotidienne, mon entourage habituel et moi-même considérons comme la « vraie » ?

Reprenons une dernière fois le cas *Julie* : le psychiatre lui-même n'est sans doute pas sorti indemne de cette expérience. Il a tenu ce rôle de Julie durablement dans le temps, sans que le subterfuge soit éventé. Il est exclu que cela ait pu se faire sur plusieurs années si sa relation à son personnage était complètement distancée et artificielle. Soit ce jeu lui a permis d'exprimer une composante féminine de sa personnalité, suffisamment partie de lui-même pour imposer cette expression au quotidien. Soit, même si cette identité était artificielle au départ, le jeu n'a pu avoir comme effet sur une telle durée que de la rendre progressivement naturelle, d'en imprégner l'être du psychiatre. Dans les deux cas de figure, peut-on encore dire que l'homme n'a fait que se déguiser et mentir sur son identité ? Ou doit-on admettre la possibilité que ce jeu aussi faisait partie de sa vérité, ou tout au moins que cette identité

construite n'était pas plus feinte ou simulée par rapport à sa vérité que ne l'est son identité dite « réelle », en fait son identité « de base », celle imposée par son sexe biologique, son éducation et sa trajectoire socio-professionnelle de psychiatre mâle ? Il a sans doute glissé dans cette identité sans vraiment évaluer la portée morale du processus, les réponses de ses interlocutrices lui renvoyant une image de lui-même positive, à laquelle se conformait sa propre attitude d'une femme à l'écoute des autres, respectueuse et discrète en tant que confidente.

Le rapprochement avec la transsexualité ou le transformisme s'impose, mais il est sans doute plus exact de dire que le jeu de rôle permanent sur le Réseau permet l'expression par un même sujet de multiples identités sociales qui ont sur lui-même un effet opérant parce qu'elles expriment en partie ce qu'il est effectivement. Ces identités sont de ce point de vue toutes, dans des proportions incertaines, authentiques et factices, vraies et fausses. L'éclatement de l'identité sociale habituelle entre de multiples identités partielles a donc un effet en retour de recomposition de l'identité subjective. Et la pertinence de l'idée « d'authenticité », celle d'un sujet « vrai », paradigme de plusieurs courants en psychologie, est ici clairement mise en question.

Effets constructifs et délétères

La pratique du Réseau introduit subrepticement l'expérience subjective d'une coupure à l'intérieur de soi, entre la représentation que nous avons de nous-même et le lieu étrange d'où nous construisons et observons cette représentation. Expérience inquiétante, car elle conduit à se demander si notre être profond n'est pas qu'un vide à l'intérieur d'une coquille de personnages que nous jouons aux autres pour nous donner l'impression d'exister...

Pour certaines personnes, la pratique d'Internet peut avoir un effet d'interprétation, produire un travail de recomposition de l'identité subjective comparable à ce qui se passe dans les jeux de rôles thérapeutiques ou ludiques, ou dans la pratique du théâtre. Le ressort

du processus nous semble résider dans la découverte et l'acceptation de la coupure existant en chacun d'entre nous entre nos rôles sociaux, notre moi intime dont l'accès nous est réservé, et une partie obscure que nous-mêmes ne pouvons atteindre, ni complètement, ni directement, mais à laquelle ces jeux donnent une occasion de s'exprimer. Le fait de pouvoir en jouer est sans doute un des indices que notre santé mentale est préservée dans l'affaire.

Pour d'autres personnes, ces mêmes processus peuvent avoir des effets au contraire décompensateurs parce que la fascination est telle que l'idéalisation du moi et de l'autre empêche la remise en cause de la fiction : le maintien de celle-ci apporte davantage de bénéfices psychologiques que la reconnaissance de la réalité.

Parfois, le miroir brisé provoque une souffrance, suivi d'un deuil qui permet d'assumer le côté salutaire de l'expérience. Les passions existent sur le Réseau : on y tombe amoureux de personnes dont on ne connaît même pas le visage. Ce sont de belles histoires, parfois des histoires tristes. Sont-elles pathologiques ? C'est ce que pense le plus souvent le public qui n'a pas encore fait ses premiers pas dans cet univers, quand il en entend parler. Et les intéressés eux-mêmes ne manquent pas de se poser plus d'une fois la question : « qu'est-ce qui m'arrive ? » Mais n'est-ce pas de toutes façons le propre de la passion que d'être vécue comme une folie qui s'empare de nous là où nous ne l'attendions pas et que nous ne maîtrisons pas ? Quand on tombe amoureux, même dans la réalité, on est bien embarrassé de définir ce qui, dans la rencontre avec l'autre, a allumé l'étincelle. Il n'y a donc rien d'in vraisemblable à tomber amoureux sur le Réseau comme dans la réalité. Au contraire, d'une certaine façon, une passion qui naît d'un échange au départ désincarné, fait de messages où s'expriment par les mots les aspirations, les valeurs, les problèmes de chacun, se nourrit manifestement à la source de ce qu'il y a de plus spirituel dans l'humain.

Parfois aussi, dans des cas que la presse se plaît à monter en épingle, on ne revient pas de ce voyage aux confins. Les caractéristiques du Réseau rendent ce dernier particulièrement attractif pour des personnes timides, voire schi-

zoïdes, avec des conséquences dont Young souligne les risques en évoquant un cas dont il a fait l'expérience, celui du forum Netdynamics, au sein duquel un débat sur la légitimité même du forum avait conduit au suicide de son coordinateur⁵.

Conclusion

La pratique des réseaux nous expose à cette prise de conscience existentielle : je ne suis pas là où l'autre me regarde. Mais alors, où suis-je ? Ou que suis-je ? Cette dernière question reste ouverte, parce qu'elle se nourrit du paradoxe qu'on n'y pourrait répondre que d'un lieu où l'on ne serait plus. Ce n'est certainement pas un hasard que la vision que nous offrent de ce nouveau monde, tant les auteurs de science-fiction que ceux qui y participent déjà, fasse régulièrement une place aux pratiques et aux philosophies orientales qui se sont frottées à la question du vide intérieur⁶ : répondre à la question de la vérité sur son identité propre semble n'être possible logiquement que dans la folie ou la mort, ou bien dans l'expérience du sacré et de la transcendance.

L'intérêt du monde nouveau qu'ouvre le Réseau n'est pas tant dans la réponse à cette question que dans le fait de permettre à ses participants de la poser. Nul doute que si la pratique régulière d'Internet oblige l'internaute à une remise en question personnelle, à une interrogation sur soi et sur l'autre, les effets d'une généralisation de l'accès seront divers, négatifs ou positifs, mais seront de toute façon ceux d'une profonde révolution culturelle et morale. Avec certains visionnaires, on doit même admettre que c'est peut-être un seuil qui est en train d'être franchi dans l'évolution de l'humanité, ou plus précisément dans ce qu'il faudra désormais définir comme l'être humain.

Bibliographie

- BRETON Ph., *Le culte de l'Internet. Une menace pour le lien social ?*, Paris, La Découverte, 2000.
- CURTIS P. & NICHOLS D.A., *MUDs Grow Up. Social Virtual Reality in the Real World*. Palo Alto, California, Xerox PARC, 1993.
- LEVY P., *Les technologies de l'intelligence. L'avenir de la pensée à l'ère informatique*, Paris, La Découverte, 1990.
- LEVY P., *L'intelligence collective. Vers une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte, 1994.
- LEVY P., *World philosophie. Le marché, le cyberspace, la conscience*, Paris, Odile Jacob, 2000.
- McLUHAN M., *Pour comprendre les médias*, Paris, Meme/Seuil, 1968.
- QUEAU Ph., *Le virtuel, vertus et vertiges*, Paris, Champ Vallon, INA, 1993.
- ROSNAY (de) J., *L'homme symbiotique*, Paris, Seuil, 1995.
- SCHMOLL P., Les espaces textuels partagés. Nouvelles formes d'écriture, nouvelles formes de communication, in Buridant C., Kleiber G. & Pellet J.-Ch. (eds), *Par monts et par vaux : itinéraires linguistiques et grammaticaux. Mélanges de linguistique générale et française offerts à Martin Riegel*, Leuven-Paris, Peeters, 2000 (sous presse).
- *Sociétés*, n° 51, « Technosociétés », Paris, Dunod, 1996.
- *Sociétés*, n° 59, « Technocommunités », Paris-Bruxelles, de Boeck Université, 1998.
- *Sociétés*, n° 68, « Technoliens », Paris-Bruxelles, de Boeck Université, 2000.
- TURKLE S., *Life on the Screen : Identity in the Age of the Internet*, New-York, Simon & Schuster, 1995.
- ULRICH Ph., La guerre entre l'ordinateur et l'homme a commencé. Entretien avec Philippe Ulrich, *Transfert*, Paris, n° 1.05, déc. 1999-janv.fév. 2000 (<http://www.transfert.net/>).

- WOLTON D., *Internet, et après ? Une théorie critique des nouveaux médias*, Paris, Flammarion, 2000.
- YOUNG R.M., Primitive Processes on the Internet, unpubl. paper, THERIP conference, April 1996 (<http://www.shef.ac.uk/~psyc/staff/rmyoung/papers/index.html>).
- YOUNG R.M., NETDYNAM: Some parameters of Virtual Reality, unpubl. paper, annual conference of the International Society for the Psychoanalytic Study of Organizations (ISPSO), New-York, 14 June 1996 (<http://www.shef.ac.uk/~psyc/staff/rmyoung/papers/index.html>).

Romans

- EGAN G., *Permutation city*, 1994, trad. fr. *La cité des permutants*, Paris, Laffont, 1996.
- GIBSON W., *Neuromancien*, trad. fr. 1998, Paris, La Découverte.
- STEPHENSON N., *Snow Crash*, 1992. Trad. fr. *Le samouraï virtuel*, Paris, Laffont, 1996.

Notes

1. Pour une approche de la question de la transparence en tant que telle, on se reportera cependant utilement à l'article d'André Petitat dans ce même numéro.
2. On doit le terme d'*avatar* pris dans cette acception à l'auteur de science-fiction Neal Stephenson (1992). La communauté des infographistes a repris et popularisé le terme, qui est, il faut le dire, particulièrement bien choisi, si on se réfère à sa signification dans son contexte culturel d'origine. Dans l'hindouisme, l'avatar désigne l'une des multiples incarnations de Vishnu quand celui-ci se manifeste dans le monde. Krishna est l'un des plus connus de ces avatars de la divinité. Appliqué aux mondes virtuels, le terme est évocateur du sentiment de puissance magique que procure la possibilité de changer indéfiniment d'enveloppe corporelle. Il évoque également l'idée que l'enveloppe corporelle choisie par la divinité est forcément moins parfaite que la divinité elle-même. C'est une représentation partielle. Porteuse d'une condensation des

qualités de l'original, elle est un ambassadeur représentatif. Mais elle est insuffisante, on peut aussi, au besoin, nier cette représentativité et sacrifier l'avatar. Enfin, l'avatar évoque également toute la tromperie dont peuvent être porteuses les images, ce qui est d'ailleurs précisément un des paramètres de la puissance magique de Vishnu : la *maya*, énergie créatrice qui donne vie et identité aux choses, mais qui, ce faisant, jette un voile d'illusion qui masque leur nature réelle qui est d'éternité et d'indifférence. Par cet aspect d'énergie vitale, on pourrait aussi rapprocher la *maya* de la *virtus* des Romains, qui a donné le mot *virtuel*.

3. Jeu vidéo on-line développé par Vibes (<http://www.vibes.net/>)
4. Ce que la psychanalyse désigne plus rigoureusement par « processus primaires », plutôt que « primitifs » : qui caractérisent le système inconscient, alors que les processus secondaires caractérisent le système préconscient-conscient. L'opposition est corrélatrice de celle entre principe de plaisir et principe de réalité. Les processus primaires sont marqués par une recherche directe du plaisir, l'éner-

gie psychique passant sans entrave d'une représentation à une autre et investissant préférentiellement les représentations attachées aux expériences de satisfaction constitutives du désir. Dans les processus secondaires, l'énergie est « liée » et s'écoule de façon contrôlée, les représentations sont investies de façon plus stable, la satisfaction est ajournée. Cf. J. Laplanche et J.B. Pontalis, *Vocabulaire de la psychanalyse*, Paris, PUF, 1967.

5. On apprend par la suite que celui-ci était une personne seule, que d'ailleurs aucun des participants ne connaissait personnellement : il avait perdu son emploi quelques temps auparavant, n'avait nulle part où aller, était rejeté par son ex-femme et par son père, et était confiné sur Internet, sans autre cercle de connaissances. La coordination du forum représentait manifestement pour lui sa principale ouverture au monde à ce moment-là, et la remise en cause du sens du forum, y compris par lui-même (il avait participé au débat) avait dû rompre cet équilibre fragile.
6. Voir le livre de Ph. Breton, *Le culte de l'Internet* (2000).