



HAL
open science

Bruno et le LOGO – Clinique et informatique en psychopédagogie des adultes

Pascal Plantard

► **To cite this version:**

Pascal Plantard. Bruno et le LOGO – Clinique et informatique en psychopédagogie des adultes. VST - Vie sociale et traitements, 1994, 39, pp.19-36. hal-01084303

HAL Id: hal-01084303

<https://hal.science/hal-01084303>

Submitted on 16 Jun 2015

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

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

VST

BIMESTRIEL 1984

PRIX DU NUMÉRO : 55 F

REVUE DU CHAMP
SOCIAL ET DE LA
SANTÉ MENTALE
ÉDITÉE
PAR LES CEMEA
40^e ANNÉE

No
39

■ VIEILLIR DE MORT NATURELLE
J. GUY-HEINEMANN

■ EN PSYCHIATRIE : LA PLACE ET LE SITE
J.-J. MARTIN

■ L'ESPACE ET LA PHOBIE
S. VALLON



TÉMOIGNAGE

BRUNO ET LE LOGO

Clinique de l'informatique en psychopédagogie d'adultes

Pendant l'année scolaire 1985-86, je travaillais dans une maison d'enfants à caractère social. Outre la vie quotidienne, les activités de week-end et de vacances, j'organisais, avec un collègue, un atelier informatique bi-hebdomadaire. L'atelier était construit autour du langage Logo. Les objectifs pédagogiques se résumaient alors à la stimulation cognitive que Logo devait entraîner. Nous avons donc commencé « l'informatique » dans des locaux extérieurs à la maison d'enfants, sur un parc de vénérables ordinateurs Apple //e.

D'après nous, les jeunes devaient d'abord apprivoiser la machine. La plupart de ceux à qui nous avons fait manipuler ces ordinateurs (non-graphiques) commençaient spontanément par frapper leur nom ou leur prénom sur le clavier. Mais, à l'époque, cette simple entrée n'était pas sans poser de problèmes. Par exemple, lorsqu'un garçon tapait directement « Bruno », l'ordinateur lui répondait qu'il ne comprenait pas cette commande inconnue. C'est-à-dire qu'il ne pouvait renvoyer que ce qui lui avait été préalablement programmé. C'était notre première idée, faire comprendre aux jeunes que l'ordinateur n'est qu'une stupide machine qui ne fait que ce qu'on lui dit. Malheureusement, les ingénieurs qui avaient traduit le Logo américain (1) de l'époque avaient opté pour la retranscription littérale. Cela devait fonctionner parfaitement puisque c'était un bon produit américain. Lorsque Logo ne comprend pas un mot XX frappé sur le clavier, il répond : « *XX is not defined* » en anglais, traduit littéralement en français. Nous utilisons ce langage avec des adolescents « caractériels, cas sociaux avec troubles de la conduite et du comportement ».

L'ordinateur répondait imperturbablement : « *Bruno n'est pas défini* ». Mais ce Bruno-là n'avait pas de père « défini ». Alors, il tenta d'inscrire sur l'ordinateur le nom de sa mère, son nom de « presque » famille. Ce nom, bien évidemment, n'était pas défini. L'ordinateur réagit comme on l'avait prévu. Il est idiot, mais nous étions plus idiots encore car Bruno n'y comprend rien. Il entend l'écho de tout autre chose. Il inscrivit alors le nom de sa ville qui n'était pas plus définie. Rien de ce qui concernait vraiment Bruno n'était défini sur cette machine qu'il avait tant désirée. Et nous, éducateur, formateur, adulte responsable, nous n'avions rien vu, pris que nous étions dans notre propre fascination de l'ère technologique qui s'ouvrait devant nous. Lui, Bruno en souffrance originaire, vient chercher autre chose : une réponse sur lui. L'atelier informatique fonctionnait tellement bien avec tous les autres jeunes. Pourquoi Bruno déchirait-il le monolithisme de notre projection devant nos yeux ? Notre objectif premier était qu'ils comprennent tous que la machine était bête et qu'il fallait connaître les clefs, les codes nécessaires pour communiquer avec elle. Ensuite, ils auraient forcément envie d'apprendre ces codes puisque nous, nous les avions appris. La projection de nos propres désirs sur l'autre est une mauvaise conseillère éducative.

Bruno, cet adolescent « carencé affectif grave », comme le définirait Michel Lemay (2), réglait toujours

ses problèmes seul. Sa famille n'existait pas ailleurs que dans sa tête, pleine de doutes. Et, dans les méandres dramatiques de sa vie difficile, l'école lui disait qu'elle ne voulait pas de lui puisqu'il ne voulait pas apprendre et qu'il cassait tout. La société lui avait d'ailleurs déjà signifié, par la parole du juge, qu'il était dangereux (pardon, pré-dangereux parce que pré-délinquant). Alors, ailleurs, il reposait SA question :

Qui suis-je ?

Toi, la machine, tu me reconnais ?

Tu sais qui je suis ?

Et la machine lui répondait : « *Bruno n'est pas défini* ».

Pourquoi n'avons-nous rien entendu de cette demande ? C'est lui qui en parlait le plus avant l'atelier. C'est lui qui fantasmait sur les journaux informatiques, sur les bricoles électroniques. C'est lui qui en avait le plus besoin et c'est lui qui restait devant le mur... bloqué par sa détresse existentielle et notre trop petite capacité d'écoute.

Brusquement Bruno a compris le message. Il a compris comment on peut prendre sur soi et pour soi le fait qu'une machine vous répète que vous n'existez pas, que vous n'êtes pas fini, pas défini... Il a commencé à cogner dessus et a failli jeter l'écran. Il fut très difficile de le raisonner dans ce passage à l'acte qui transpirait la souffrance. Depuis, Bruno n'a plus jamais fait d'informatique. Et nous non plus... enfin, plus de la même façon... sans prendre les précautions pédagogiques élémentaires... en n'oubliant plus le sujet derrière la machine. Depuis, nous nous posons toujours cette question : qui est ce sujet fragile face à cette machine dans sa relation intense avec nous ?

Ce jour-là est née l'idée d'une Approche Clinique de l'Informatique.

C'est cette idée qui est à l'origine de cet article. Il porte sur un travail expérimental mené de 1986 à 1992 qui a débouché sur une Thèse de Doctorat de Lettres et Sciences Humaines, discipline Sciences de l'Éducation, soutenue par Pascal Plantard, en novembre 1992, à l'Université de Paris X Nanterre, et intitulée Approche Clinique de l'Informatique (3).

Voilà notre question : quelle est l'attitude humaine qui rendrait possible l'utilisation du micro-ordinateur auprès de populations d'enfants et d'adultes en difficulté dans un objectif d'éducation, de ré-éducation, de remédiation, d'insertion... de mieux-être pour le sujet dans son cadre social ?

L'Approche Clinique de l'Informatique (A.C.I.) positionne l'ordinateur comme un outil de « médiatisation » de la relation éducative. C'est-à-dire le recours à un objet tiers dans un contexte relationnel déterminé et professionnel. Dans l'A.C.I., cet objet tiers a une apparence : l'ordinateur. Mais plus encore, en référence à l'expression de Daniel Sibony (4), c'est un « *reliquat d'inconscient incarné* ». Il a donc un fond, une origine, une histoire ; c'est le mythe informatique que nous tentons d'approcher par une démarche historique et interprétative. Pour nous, loin d'être un appareil neutre et logique, l'ordinateur est un emblème de la modernité. Avec ses logiciels, il a une forte capacité projective et, en particulier, il peut servir de support à des projections psychosociales valorisantes. Notre position « clinique » s'étaye autant sur l'explicitation de pratiques pédagogiques nouvelles, inventées dans le rapport quotidien au sujet, que sur l'apport de tiers théoriques empruntés en particulier à la psychanalyse. L'A.C.I. s'attache alors à définir la « médiation », de nature résolument relationnelle, qui paraît être la plus adaptée à une introduction pertinente de nouvelles technologies dans les pratiques psycho-socio-éducatives.

Notre hypothèse principale est que le micro-ordinateur est un outil intermédiaire qui permet la transmission de connaissances tout en étant support d'expression et de créativité. Il met en jeu le narcissisme et les processus d'identification dans la reconstruction du sujet ; ses applications pédagogiques facilitent l'articulation du champ cognitif avec l'inconscient, enrichissent les interventions des praticiens et réintroduisent le lien social grâce au mythe informatique.

L'A.C.I. prend une place originale dans les Sciences de l'Éducation de par sa volonté de ne pas réduire la pédagogie à la sphère cognitive, et l'ordinateur à une machine strictement logique. Tant l'une que l'autre sont aux prises avec l'inconscient et le lien social. C'est ce qui conduit à un double niveau de lecture. D'une part, la psychanalyse inspire une démarche pédagogique issue de la psychopédagogie psychanalytique autant qu'elle éclaire l'analyse du « mythe informatique ». D'autre part, la position et l'éthique de cette approche poussent à tenter d'élucider de multiples connexions avec les espaces psychosociologique et politique.

À partir de premières expériences menées avec des enfants et des adolescents, l'A.C.I. a pris de la distance avec certains courants pédagogiques contemporains et avec les premières tentatives d'utilisation éducative de l'informatique, notamment le langage informatique « Logo ». Avec une amorce de démarche psychopédagogique, nous avons ensuite tenté des interventions auprès de jeunes toxicomanes en 1987 et 1988 dans un lieu de prévention et d'accueil. Voilà les images que nous en gardons.

Dire que Karl est impressionnant n'est rien comparé à notre sentiment lors de notre première rencontre. 1,90 m, 110 kg, le crâne rasé, tatoué, vêtu de noir et s'exprimant plus par des aboiements que par des phrases. Nous avouons, humblement, nous être demandés ce que nous venions faire dans cette galère et ce que nous allions bien pouvoir lui dire. En fait, même là « l'habit ne fait pas le moine ». Karl c'est « la bête », celui dont la force physique et la brutalité lui permettent d'exister et de se faire respecter. Mais Karl est toxicomane et alcoolique, alors ça ne doit pas aller aussi facilement que ça sous cette peau d'apparence primaire.

Grâce à la séduction de la machine et de ses jeux, Karl va devenir notre meilleur client. Il va s'accrocher à un jeu : *Montazuma revenge*. Il s'agit de déplacer un petit personnage avec la manette de jeu à l'intérieur d'une pyramide pré-colombienne où brûlent des feux, fleurissent des pièges et se cachent de fabuleux trésors. Bien qu'agé d'une trentaine d'années, Karl aura les comportements ludiques de très jeunes enfants. Il va se battre « pour jouer » contre une machine qu'il apostrophera lorsqu'elle le fera perdre.

Lui qui était enlgué dans un quotidien violent, marqué par les diverses condamnations qui resurgissent de son passé dans un présent douloureux, il va jouer, et jouer encore. Il sera là toutes les semaines, tant et si bien qu'il nous faudra le limiter afin que les autres puissent utiliser l'ordinateur eux aussi. C'est ce temps de régulation éducative qui nous fera considérer Karl différemment. En fait, nous avions dans l'atelier un petit garçon timide et coléreux de presque huit ans, plein de doutes sur sa vie. En lui disant : « *tu ne peux plus venir que de 14 h à 15 h* », nous lui signifions un interdit calme lié à la vie sociale. Depuis longtemps, plus personne n'osait rien lui interdire, sauf avec un rapport de force favorable. Nous l'avons fait simplement, pour partager, dans une reconnaissance empathique de sa sourde douleur.

À partir de ce moment, Karl va jouer en parlant et parler en jouant. Le jeu micro-informatique va servir de prétexte à l'expression de choses graves comme son alcoolisme, ses tendances pyromanes... On finira par déboucher sur un travail autour d'un tableur (feuille de calcul électronique) qu'il nous demandera sous cette forme : « *Peut-on gérer une casse de voitures avec un ordinateur ?* ». De l'intérêt, au jeu, à l'expression puis à l'apprentissage, voilà la filière relationnelle que nous a permis de réaliser cet atelier avec Karl. Cet enchaînement va, petit à petit, construire notre modèle de l'approche clinique de l'informatique. Cela nous a permis aussi de nous raccrocher à un outil pour dépasser l'énorme *a priori* que cet « autre », impressionnant et brutal, dégageait. Toute une pédagogie de la médiation par le biais de la médiatisation va commencer à germer à cette période.

L'ordinateur peut permettre de se dégager du pulsionnel grâce à l'affichage des thèmes sur l'écran qui deviennent alors des sujets de discussion qui ne sortent pas du cadre éducatif. Lorsque la personne exprime sa douleur, son malaise par rapport aux thèmes qu'elle-même produit, on peut évoquer la solution de soin psychothérapique. Elle ne peut être prise alors, ni comme un jugement de valeur : « *il est fou* », ni comme un enfermement : « *direction l'hôpital psychiatrique* », mais comme la démarche d'aide d'un professionnel de l'écoute.

Nous avons alors fait le pari d'évaluer expérimentalement nos hypothèses, de 1989 à 1992, en concevant des stages de formation informatique dans lesquels l'écoute, l'expression et l'amorce des trajectoires d'insertion ont une place au moins aussi importante que la transmission de savoirs. Ils s'adressent à des adultes bénéficiaires du Revenu Minimum d'Insertion présentant des atteintes graves liées à la modernité occidentale : maladies, psychopathologies, toxicomanies et délinquances.

Dans cette expérience, tous les praticiens tentent d'amorcer la restauration du Moi, mais ils se gardent bien de considérer que celui-ci est maîtrisable. Ils n'oublient jamais que « ça » parle... et que nul n'en est maître. La demande première des sujets, le plus sou-

vent l'emploi, recouvre la recherche d'une place idéale, d'un archétype illusoire d'emploi qui n'existe pas. Ils sont alors venus le chercher dans un endroit magique : l'atelier informatique. Il est important de ne pas vouloir combler le vide, répondre à tout prix par l'illusion première de la technologie.

Cette approche clinique permet de s'émanciper du mythe informatique afin de faire sortir de l'imaginaire la rencontre avec le sujet et de laisser la place à la demande inconsciente. Certaines questions posées n'ont de valeur que par le questionnement qu'elles ouvrent et non par la réponse immédiate que nous pouvons y apporter. Si le mythe informatique déclenche, chez des personnes en grande difficulté, le désir d'effectuer une formation, et si la situation d'incompréhension face à la machine crée un besoin de savoir, l'A.C.I. permet, dans un troisième temps, de modifier volontairement le premier objet de ce désir et le premier libellé de ce besoin. Les apports pédagogiques sont alors un tronc culturel commun, une plate-forme de communication. C'est à partir de cette base que les sujets déterminent leurs modes d'appropriation de l'ordinateur tout comme leurs projets de vie.

Sur ces bases, nous mettrons en place quatre groupes de formation informatique dans le cadre des plans départementaux d'insertion du Loiret de 1989 à 1991. Volontairement composés de public hétérogène et très désocialisé, ces ateliers de huit personnes auront lieu deux jours par semaine durant un an chacun.

Pour ces marginaux, le « mirage » informatique va jouer à plein et les ordinateurs seront un formidable « attracteur ». L'histoire de Jacques illustre bien le processus de fascination, appropriation et reconstruction. Orienté par un C.C.A.S., Jacques n'est pas venu le premier jour de la formation. Il y avait de quoi s'inquiéter. Jacques avait presque quarante ans en sortant de prison. Il était alors sans domicile fixe, si ce n'est l'occasionnel canapé de sa sœur. Lorsque nous l'avions rencontré quelques semaines auparavant, l'alcool semblait assombrir encore plus le tableau. Pourtant, lorsqu'on aborda le thème de l'informatique, ses yeux s'éclairèrent, en référence à un passé ancien et enfoui où une compétence électronique avait été en jeu. Cela confirmait nos hypothèses sur la force du mythe, et c'est sur cette fragile indication que nous avons pris la décision de tenter quelque chose avec lui. Sa première absence n'augurait rien de bon.

Nous l'avons signalé. La semaine suivante, on le vit errer plusieurs soirs, dans un état d'ébriété avancée. Le travailleur social allait alors effectuer un fantastique travail de récupération de dérive. Jacques n'avait pas d'endroit où dormir, où se poser. Il allait lui présenter notre structure comme un lieu possible de stabilisation. C'est dans ces conditions difficiles qu'il allait commencer sa formation dans le groupe.

Le monde technologique le fascine et le motive vivement. Parallèlement, des problèmes de lecture et d'écriture vont être mis à jour, venant renforcer ses problèmes de communication. Nous apprendrons aussi qu'outre ses problèmes précités, Jacques a un pacemaker qui lui interdit tous les travaux de force. Au début, tout se passera comme s'il sortait d'un enfer, il nie en bloc ses problèmes et ses carences, comme s'il devait rejeter une ancienne peau détruite pour renaître, d'abord en fantasmes.

Dans le groupe, il veut montrer, démontrer qu'il sait tout faire et se met à aider tout le monde. Nous n'avons

jamais été dupes car il avait toujours du mal à finir correctement ses propres travaux. C'est en acceptant ce déni, tout en le recadrant progressivement, que la confiance s'est instituée entre Jacques et nous. Nous connaissions ses problèmes, mais acceptions dans un premier temps qu'il les laisse un peu de côté pour se construire un espoir autour de la culture informatique.

Notre hypothèse était de le valoriser au maximum avant de pouvoir travailler sur ses carences qui lui bouchaient la vue et la vie. Il fallait qu'il parle de sa place dans notre cadre, dans la culture technique, dans le monde, avant de la prendre. Son investissement était encore fragile et nous observions avec délice l'augmentation de son intérêt pour la culture informatique. Un véritable bain de narcissisation se mettait en place. Jacques efface peu à peu son faux départ. Il passera du « S.D.F., alcoolique et repris de justice » à « l'homme qui maîtrise une technique » pendant le mois de décembre 1989.

Comme l'écrit Daniel Sibony : « *La technique, c'est la manière qu'ont les humains de se cacher dans ce qu'ils font et de s'y révéler aussi de temps à autre. "Que faites-vous dans la vie ? ou de la vie ?" — "Je m'y perds..." ou "je m'y retrouve..." ou "je ne fais rien". C'est trop. La technique relève d'un stade du miroir généralisé dans lequel on éprouve son rapport à l'être ; on en fait l'épreuve en s'affrontant à ces images de soi qu'on produit — images fortes et matérielles, au sens le plus vaste du mot image. [...] Tout ce qu'il en est de faire, d'agencer, donne lieu à une technique, à une mise en place de choses dont on attend qu'elles fonctionnent un peu en notre absence, qu'elles relaient notre présence sans trop oublier ce quelque chose de nous qu'elles relaient.* »

Pour Jacques, notre technique est un miroir. Miroir aux alouettes légères qui permet de sortir du reflet gris et morne d'une non-vie où il s'enterrait dans la dérive. Miroir aux alouettes, aux mirages premiers du fantasme d'un avenir possible, avant même d'être atteint. Jacques se trouve, se retrouve dans notre monde informatique imaginaire. Le mythe résonne en lui comme l'énergie d'un reflet de l'autre, d'un grand Autre à jamais manquant mais qui, là, transparait fugitivement. C'est tellement surprenant, tellement nouveau, tellement incongru et inespéré que Jacques y croit et s'accroche.

Comme si son image devait se construire à travers l'ordinateur, c'est vers l'infographie qu'il va s'orienter. Il va inlassablement dessiner sa vie, mettre en page son passé, enluminer son avenir à travers les logiciels de dessins. L'aspect créateur de l'ordinateur aura sur lui un effet cathartique. Comme l'écrivent Honnorat et Dagouat : « *Tout acte créatif supposant en effet un mouvement régressif où l'identification à l'objet va permettre au sujet de s'approprier certaines des qualités de cet objet, en mettant de côté ses propres limites, mouvement identificatoire qui implique une force de renoncement aux limites fixes du sujet et de l'objet* » (5).

Nous assistions véritablement à une forme de contagion positive de Jacques par la pulsion de vie du mythe informatique représentée par le Macintosh, la P.A.O. (6) et nous-mêmes. Cela sonne comme une démonstration presque trop parfaite de nos hypothèses, mais la réalité est autre. En septembre 1990, il a enfin un appartement à lui, après avoir erré puis vécu dans une caravane de l'hiver 1989 à l'été 1990.

Ébloui par le temps de voir, petit à petit, il sort de son enlèvement. C'est alors le temps de comprendre, le temps pour nous de lui faire retoucher la terre des hom-

mes et des apprentissages. Daniel Sibony appelle le troisième chapitre de *Entre dire et faire* : La Technique-Transfert, c'est exactement ce dont il s'agit. Pour Jacques, c'est d'abord au mythe informatique qu'on doit son mouvement puis à notre médiation. Il abandonnera petit à petit cette position techniciste en acceptant de travailler la lecture, les calculs et l'orthographe jusqu'en juin 1990.

Jacques va alors imaginer un projet. Il est encore trop fragile pour intégrer une entreprise classique. Nous lui avons montré les limites de ses connaissances et de sa communication. Il n'a pas tenté de rejeter nos remarques en bloc, il nous a pris à notre propre jeu de l'ouverture. « *Puisque j'aurai du mal dans une boîte, pourquoi ne pas en créer une ?* ».

Pour une surprise, ce fut une surprise. Un bénéficiaire du R.M.I., revenant de très loin, qui pense à créer une entreprise ! Notre belle assurance fut quelque peu ébranlée. N'avions-nous pas été trop loin dans la valorisation ? À quel point la renarcissisation devient-elle délirante ?

Il s'agissait de monter une entreprise individuelle qui s'occuperait des petites tâches de P.A.O. auxquelles les autres ne s'intéressaient pas, comme les menus de restaurants ou les affiches de supermarchés. Il fallait cadrer le projet mais Jacques avait besoin de cela pour avancer. Il fut décidé de tester la faisabilité de ce projet en juillet et août 1990. Jacques démarcha des clients et ramena suffisamment de contrats, pendant l'été, pour monter et écrire le projet. Ce projet a été vérifié par un cabinet de gestion et un expert-comptable qui l'ont trouvé viable. S'il ne s'agit pas d'une multinationale, c'est tout de même une entreprise qui permettrait à une personne de vivre et d'avoir une place symbolique dans la société. C'est réellement une entreprise intermédiaire car, non seulement elle part de l'idée personnelle d'un sujet pour sortir de l'exclusion, mais en plus, elle lui servira de tremplin pour obtenir un emploi fixe. En janvier 1991, une mairie propose à Jacques un remplacement. En janvier 1992, après plusieurs contrats, son poste devient stable et définitif. Jacques garde son projet, ses contacts et ses rêves en même temps qu'un emploi stable, un appartement et une amie. Dans son histoire, à travers notre approche, Jacques a eu un premier bain de valorisation qui a conduit à une renarcissisation importante. L'ordinateur, et plus largement le mythe informatique, ont été pour lui au départ « *un outil de communication, d'apprentissage et de production individuelle qui met en jeu le narcissisme et les processus d'identifications dans la (re)construction du Sujet* » (7). Le narcissisme, comme on a pu l'observer à travers ses discours et ses attitudes exagérés au démarrage de la formation, puis... les processus d'identification dans la mise en place d'un transfert important avec son référent, le ramènera petit à petit à des préoccupations d'apprentissage et d'organisation de vie.

Les co-animateurs vont noter, pour la plupart des participants, au fil des mois, une baisse sensible et générale des problèmes de santé, une amélioration de la communication et des apprentissages.

Grâce à l'observation étayée de l'activité des groupes et de l'évolution des sujets, relayée par l'avis des travailleurs sociaux du dispositif R.M.I., nous avons pu constater des résultats étonnants auxquels nous ne nous attendions pas. En quatre ans, environ 84 % d'insertion sociale et économique stabilisée pour les personnes ayant participé à l'expérience. Notre approche alternative, tant de la pédagogie que de l'informatique, a

résonné avec la nouvelle marginalité suburbaine. La stabilité de nos résultats semble même se renforcer avec le temps.

Ces résultats paraissent extraordinaires comparés à ceux de l'évaluation nationale du R.M.I. Pourtant, au G.R.I.S.E., on se défend de voir dans l'informatique un outil de réinsertion magique. La pédagogie joue, dans notre modèle, un rôle beaucoup plus puissant que celui de l'ordinateur. Ce dernier n'a d'importance que par ce qu'il favorise : le transfert.

Notre approche clinique de l'informatique met l'ordinateur au service du sujet. Avec ce nouvel outil, nous remettons en cause les pratiques traditionnelles d'aide et de formation qui dérivent trop souvent sur des logiques de domination et d'assistance, donc d'aliénation, nuisibles à l'émancipation du sujet et donc à son insertion.

Notre objectif c'est que la personne disqualifiée ne soit plus un problème pour elle-même. Nous mettons en avant deux grands principes : ne pas nuire en respectant l'autre et reconnaître, avec humilité, que la substance de la relation faite d'inconscient nous échappe toujours. Ces attitudes mises en scène dans une formation informatique de longue durée (un an), co-animée par un informaticien et un psycho-pédagogue, donnent d'excellents résultats expérimentaux. Il s'agit maintenant d'étudier de plus près la transposition et la diffusion de notre modèle.

Notre défi impossible, c'est l'extrême décentrage qui permet la compréhension du sujet par lui-même, à travers nous et dans le théâtre de notre approche, Jürgen Habermas répondant à la revue *Autrement* dit : « *Je cherche à continuer, quoique d'une manière quelque peu différente, une analyse transcendantale : non pas une analyse des conditions de possibilité de la connaissance au sens de Kant ou de Husserl, mais une analyse des conditions nécessaires de la compréhension* » (8). Notre quête rejoint celle du philosophe en ce qu'elle définit une autre voie pour réfléchir aux modèles de l'éducation, de la formation et de l'aide sociale du troisième millénaire.

PASCAL PLANTARD

**Docteur en Sciences
de l'Éducation**

Directeur scientifique du G.R.I.S.E.

(Groupe de Recherche

Informatique en Sciences de l'Éducation)

45140 Saint-Jean de la Ruelle

(1) La société A.C.T., editrice de l'Édi Logo.

(2) LEMAY M., *J'ai mal à ma mère*. Paris, Éd. Fleurus, 1980.

(3) Thèse disponible au G.R.I.S.E.

(4) SIBONY D., *Entre dire et faire*. Paris, Coll. Figures, Éd. Grasset, 1989.

(5) HONNORAT M. et DAGOUAT M.-C., *Informatique et handicap*. Marseille, Éd. C.R.E.A.I. Provence-Côte d'Azur, page 75, 1990.

(6) Publication Assistée par Ordinateur : le travail infographique.

(7) P. PLANTARD, Thèse de Doctorat en Sciences de l'Éducation, intitulée « Approche Clinique de l'Informatique ». Hypothèse n° 2, page 477.

(8) HABERMAS J., *Être résolument moderne, À quoi pensent les philosophes*. Série Mutations, n° 102, Paris, Éd. Autrement, page 23, 1988.