



HAL
open science

Hypermodernité et manipulation de soi

Francis Jauréguiberry

► **To cite this version:**

Francis Jauréguiberry. Hypermodernité et manipulation de soi. L'individu hypermoderne, 2004, 2-7492-0312-0. hal-01967701

HAL Id: hal-01967701

<https://hal.science/hal-01967701>

Submitted on 17 Dec 2023

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.

Sous la direction de
Nicole Aubert

L'individu hypermoderne



SOCIOLOGIE
CLINIQUE

éres
éditions

Francis Jauréguiberry

*Hypermodernité
et manipulation de soi*

LE SUR-SOI DES INTERNAUTES

Je connais un collègue, professeur à l'université, qui, tous les soirs, parcourt l'espace intergalactique dans un vaisseau spatial, à la recherche des descendants des premiers habitants de la terre, obligés de la fuir il y a des dizaines de milliers d'années. Dans cette quête, il connaît des aventures extraordinaires, lors desquelles il peut, dit-il, déployer toute son imagination, faire preuve de ses capacités créatrices et montrer son potentiel d'improvisation, toutes choses que – je ne fais que reprendre ses termes – l'université n'encourage pas spécialement. Professeur de géographie dans la journée, il est commandant d'un vaisseau spatial le soir, en moyenne deux heures par jour (ce qui est tout à fait raisonnable, la moyenne de branchement des joueurs en ligne étant de vingt heures par semaine).

Je connais très bien aussi un grand adolescent qui, à force de passer quatre à cinq heures par jour dans un univers médiéval, a réussi à y devenir sorcier ¹. Le tout lui ayant par ailleurs valu de

1. Ce qui, dans un jeu en ligne, est tout à fait remarquable, car synonyme de pouvoirs spéciaux dont certains permettent d'agir directement sur le comportement des autres joueurs, parfois même à leur insu.

devoir repasser une partie de ses examens de deuxième année de droit en session de rattrapage... J'ai aussi interviewé un jeune homme de 25 ans qui, régulièrement, intervient dans une IRC (groupes de discussion en ligne) sous le pseudonyme d'Anne Maîtresse... Les autres s'adressent à lui comme à une femme, et il engage avec eux des dialogues souvent amoureux, à vrai dire érotiques.

C'est cette identité empruntée (commandant d'un vaisseau spatial, sorcier ou femme alors qu'on est un homme), mais parfaitement habitée par l'internaute *et reconnue comme telle par ses correspondants*, que j'appelle le *sur-soi* des internautes. Il s'agit non pas simplement d'une identité fantasmée, produit d'un rêve éveillé, mais bien d'une forme de réalité partagée. La tangibilité du *sur-soi* réside en effet dans le fait même qu'il est vécu comme une réalité par autrui. On s'adresse à Anne Maîtresse comme à une femme : là est l'essentiel. Le *sur-soi* existe et se construit dans le dialogue avec autrui. Ce qui intéresse l'internaute qui manipule son identité, ce n'est pas tant d'habiter un personnage que d'être reconnu comme tel en communiquant.

En amont de cette possibilité inédite de manipulation de soi sur Internet, il faut mentionner l'apparition, il y a une quinzaine d'années, des MUD et des IRC. Quand je parle de MUD, il faut aussi entendre les MUSE, les MOO ou encore les MMORPG². Le principe est le même : vous entrez, sous la forme d'un avatar, dans un environnement virtuel déjà peuplé par des dizaines, et parfois même des centaines, de joueurs avec lesquels vous allez vous plonger dans des aventures dont le contenu dépend à la fois du type d'univers choisi, de qui le fréquente et de ce que vous voulez

2. Les MUD (*Multi Users Dungeons*) tirent leur nom du premier jeu en ligne : « *Dungeons and dragons* ». Contrairement aux jeux de rôles (desquels ils dérivent), les MUD se déroulent dans un environnement physique non pas réel, mais purement virtuel. Ce ne sont pas des individus faits de chair et de sang qui jouent des rôles dans un espace géographiquement situé, ce sont des avatars qui se croisent, se parlent, connaissent des aventures, etc., dans des lieux et des univers virtuels. Les MUSE (*Multi Users Shared Environments*), les MOO (*MUD Object Oriented*) ou encore les MMORPG (*Massively Multiplayers Online Role Playing Game*) sont basés sur le même principe. Il est difficile de chiffrer le nombre total de connectés aux MUD, mais à titre indicatif, *EverQuest* compte actuellement 450 000 abonnés, et plusieurs MUD dépassent les 250 000 abonnés (Woodcock, 2003). Pour une étude des MUD et de leurs usagers, voir Turkle (1995) et, en français et en ligne : http://www.internetactu.com/archives/dossiers/Ntic/vthese/MUD_cv.htm

y faire. Aux yeux des autres joueurs qui sont en ligne en même temps que vous, vous êtes le personnage que vous avez choisi d'être, vous pouvez ainsi expérimenter une autre vie, dans un autre monde que celui – le nôtre –, qui devient alors le « monde extérieur », *off line*.

Les IRC, *Internet Riler Chat* (bavardage sur Internet), permettent de participer à une discussion, à un « bavardage » en temps réel avec des inconnus qui sont branchés sur le même site. 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 en s'isolant des autres pour tenir des conversations privées. Mais le principe même des IRC est de pouvoir entrer en contact avec n'importe qui, ne sachant de lui que ce qu'il veut bien dire. Contrairement à ce qui se passe dans les jeux en ligne, 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 physiques et sociales réelles de l'intervenant « manipulateur de soi ³ ».

On voit donc qu'une foule d'emprunts identitaires est désormais possible sur Internet. L'individu peut « s'essayer » à différentes formes de soi qu'il teste avec l'intention d'expérimenter « l'effet que ça fait ». Cet « effet » n'existe que dans la mesure où le *sur-soi* 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.

L'ESSAI DE SOI COMME UN AUTRE

La manipulation de soi sur Internet fait spontanément penser aux jeux des enfants. Bien que ne l'étant pas en réalité, ils jouent à être « un policier », « une maman », « un chef d'orchestre », « un Indien ». C'est en jouant à être quelqu'un d'autre que l'enfant apprend à être lui. Le *moi* personnel de l'enfant se construit par essai ludique de différents *soi* sociaux.

Il est difficile de ne pas faire ici référence à la théorie de George Mead (1963) sur la constitution de la personnalité

3. Pour une étude, dans une perspective interactionniste, de la mise en place de la vraisemblance d'identités virtuelles sur Internet, voir Verville et Lafrance (1999). Plus particulièrement, sur le changement de sexe (appelé *morfing* ou *morphing*), voir Dery (1996, chap. 5).

sociale. Par *soi*, Mead entend 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 : c'est ce que Mead appelle l'*autrui généralisé*. 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*, qu'on ne cesse de jouer et d'actualiser dans notre quotidien, le *moi* est décrit par Mead comme le produit de l'organisation interne des différents *soi* d'un individu. C'est en empruntant différents *alter* (*soi*) qu'*ego* (*moi*) se construit corrélativement.

On pourrait penser que l'expérimentation de *sur-soi* sur Internet relève du même phénomène. Mais les choses sont bien différentes quant à leurs conséquences. En effet, contrairement à ce qui se passe pour l'enfant en voie de socialisation, le milieu d'appartenance de l'internaute n'est 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 de la part de son entourage. Mieux, toutes les études que j'ai pu lire sur le sujet, comme mes propres observations, montrent que les *sur-soi* de l'internaute sont, la plupart du temps, et contrairement à ceux qui sont constitutifs de son *moi*, des rôles physiquement ou socialement intenable par lui dans la vie réelle. On peut donc faire l'hypothèse que c'est parce que ces rôles ne peuvent être réellement joués dans la société qu'ils le sont virtuellement sur Internet. Car, si l'on cherche à savoir quels sont, concrètement, les *sur-soi*, on s'aperçoit qu'il s'agit la plupart du temps de *soi* focalisant la réalisation de fantasmes, de pulsions et de désirs contrariés. Il faut donc interpréter l'emprunt de ces *soi* virtuels à la fois comme une *re-création* (l'internaute devient demiurge 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 être ce qu'il veut*).

Deux issues extrêmes sont dès lors envisageables. Je vais faire fonctionner ici la figure de chacune d'elles comme un idéal type, sachant que l'essentiel se passe entre les deux : d'un côté, l'enfermement dans le virtuel à cause du réel social ; d'un autre côté, et 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 idéalement 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 quelques-unes des conséquences possibles de ces deux extrêmes qui, selon moi, constituent de parfaites illustrations de la condition et des difficultés identitaires de l'individu hypermoderne.

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 et de ses attentes par le réseau, l'individu court le risque de s'enfermer dans une pratique compulsive d'Internet. Le *moi* de l'individu impose alors sous le poids d'un *sur-soi* 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 est non plus « l'ensemble organisé d'attitudes des autres que l'on assume soi-même » (*ibid.*, p. 149), mais au contraire, désertion de ce travail de mise en ordre. Il renvoie, *in fine*, au refus – parce que c'est trop difficile – de l'individu de s'assumer tel qu'il est. Pour arriver au *moi* individuel, l'individu part non plus des *soi* qui le constituent socialement mais d'une « déception » envers son propre *moi* pour s'évader dans un *sur-soi* gratifiant.

Or, ce sentiment de déception est précisément l'un des produits de l'hypermodernité, si l'on conçoit bien cette dernière comme l'exacerbation de la modernité. Au fondement même de la modernité, réside le mouvement de dissociation identitaire de l'individu envers lui-même. Dédoublement et réflexivité sont au cœur de la modernité (Elias, 1975 ; Dumont, 1983 ; Touraine, 1992 ; Taylor, 1998). L'individu moderne se « regarde de l'extérieur » pour se penser dans son autonomie, tout comme la

société moderne est capable de se « mettre à distance » pour se concevoir en tant qu'œuvre à accomplir. Cette distance critique est précisément la condition d'existence du sujet moderne. Celui-ci 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 réflexivité individuelle peut conduire 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, la réflexivité moderne n'a cessé de conforter l'individu dans sa conscience d'autonomie et de responsabilité envers lui-même. Or, il semble bien que, lorsque la modernité se radicalise au point de devenir hyper, cette conscience engendre souvent un sentiment d'insatisfaction producteur de vide ou d'angoisse. Dans notre société, où la norme est la réalisation de soi et l'impératif 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 1970, un futur chargé d'espoir pouvait collectivement être entrevu à travers des idéologies d'émancipation, l'actuelle désaffection des utopies 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 face à ses propres réalisations. Démiurge de lui-même, il n'est plus l'objet d'un destin, il est seul maître de sa vie. Or, l'écart vécu entre l'idéal de lui-même (auquel il ne manque alors pas de prétendre) et ce qu'il constate être vraiment le déçoit dans bien des cas. 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) 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 aiguïlée à l'extrême, une conscience de n'être que soi-même » (p. 235). L'expérience de *sur-soi* est précisément, pour certains internautes, une façon d'échapper à cette conscience malheureuse de n'être que soi-même. Elle vise alors à combler le vide que connaît l'individu hypermoderne 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 d'un *sur-soi* valorisant ou gratifiant.

Dans son écoute constante envers lui-même, le *moi* du manipulateur de soi risque alors de ne plus être que quête d'émois. Ivre de lui-même, ce *moi*-là n'a plus besoin d'être mis à distance par l'individu. 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, des limites, et souvent des frustrations que cette distance révèle. Le *je* renonce alors à son rôle de questionnement du *moi*.

INTERNET COMME DROGUE DU MOI

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 » sur 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 souvent compul-

sive. Pendant quelques instants, l'individu est reconnu sur 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 illustration de ce que Sennett (1979) notait, il y a déjà vingt-cinq ans, à propos de la dimension de plus en plus narcissique de l'individu « qui a une vision du réel dans laquelle l'autre n'est que miroir du moi » (p. 261).

Dans un essai annexe aux *Paradis artificiels*, Baudelaire (1938) parlait du vin et du haschich comme « moyens de multiplication de l'individualité ». Sur 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 des 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, me disait un manipulateur de soi. 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 en ayant avec, en fond, le *chat*. »

Contrairement à l'impulsion qui n'est qu'élan, la compulsion sous-entend une lutte interne à l'individu, une tension entre élan et retenue, entre désir et culpabilité. Sur Internet, la compulsion apparaît à partir du 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 entre le contentement et 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 ». 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 mêlée. 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 les cas de totale addiction dans lesquels la conscience d'être « décalé » de façon artificielle a complètement disparu. Mais Marc Valleur (2003) décrit déjà plusieurs cas de totale addiction à l'Internet dans son dernier ouvrage, précisément consacré aux nouvelles formes d'addiction. Un de ses patients, en cure de désintoxication et en pleine crise de manque, a cette phrase parfaitement illustrative du phénomène : « Prouvez-moi que le monde normal est aussi intéressant que le monde d'Internet dans lequel j'ai vécu tant d'aventures extraordinaires. »

Plus intéressantes, au moins sociologiquement car désormais courantes, sont les situations de compensations identitaires. On peut en effet se poser la question de savoir dans quelle mesure l'adoption de *sur-soi* 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 dans un environnement plus en accord avec les désirs et les attentes de chacun. Alors que tout devrait, par ailleurs, porter à dépasser certains malaises, certaines inégalités, certaines situations vécues comme injustes, le recours à Internet, en rendant ces situations plus « supportables », désamorcerait le changement ⁴. Poussée à l'extrême, cette attitude conduirait à une partition identitaire 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, mais qu'il continue à fréquenter pour des raisons purement instrumentales. Comme une drogue douce, comme le vin, comme le haschich, Internet, avec ses rencontres et ses lieux virtuels, distrairait l'internaute du réel.

4. 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).

ENFERMEMENT RÉTICULAIRE

Une autre forme « d'oubli de soi » est possible sur Internet. Il serait produit non plus 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 », « guildes » et autres communautés médiatiques sur 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 cybergroupes dans lesquels chacun intervient en fonction d'une appartenance avérée à une communauté déjà constituée. Je parle des lieux virtuels où des inconnus se croisent 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, c'est non pas la contradiction mais la fusion, non pas la connaissance mais la reconnaissance, non 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 cybergroupe 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 communauté ⁵. Le fait d'avoir ainsi – au

5. Il y a plus de 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 sur Internet, voir Rheingold (1993) ainsi que Hiltz et Turoff (1993).

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 différentialiste, les individus existent moins comme sujets autonomes que comme porteurs d'un stéréotype minoritaire. L'essence différentialiste qui les unit oblitère leur différence au profit d'un « même » dans lequel les *moi* individuels se noient.

OUVERTURE IDENTITAIRE

Autant cette première issue, extrême, à laquelle peut conduire l'adoption de *sur-soi* sur Internet peut être inquiétante, autant l'autre issue peut être considérée avec un certain optimisme. Elle renvoie à l'expérimentation critique et créative des limites du *moi* par le sujet. Jusqu'alors, ces limites étaient, pour l'essentiel, fruit de l'ordonnancement des *soi* sociaux joués par l'individu, les fantasmes ne se donnant pas si facilement à reconnaître et encore moins à vivre dans la société. Mais la réalisation virtuelle de ces fantasmes sur 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 un ou à des *sur-soi*, non pas pour s'y perdre, pour s'y oublier, mais au contraire pour mieux se situer, mieux se penser et mieux s'expérimenter dans sa capacité créatrice. Habiter un autre que *soi* demande en effet une grande capacité créatrice. En questionnant les limites du *moi*, l'emprunt de *sur-soi* interpelle donc le *je*. L'interprétation optimiste consiste à poser que le dialogue entre le *je* et le *moi* s'en trouve renforcé.

Bien sûr, les *sur-soi* sont, en grande partie, aux ordres de pulsions ou de normes, ils sont donc l'objet de récupérations par leur mise en miroir sur 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, en particulier sur certains MUD. Ils ont alors toute chance de conduire au conformisme identitaire ou, dans le pire des cas, au 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 statuts, intérêts ou rôles sociaux.

On peut en effet faire l'hypothèse que la manipulation de *sur-soi* 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 ou pour fuir la réalité, mais pour mieux y tester son autonomie et son aspiration à la liberté. L'emprunt de *sur-soi* serait dans ce cas, 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. Ce ne serait pas tant la transparence du *moi* qui serait alors recherchée que la capacité à s'étonner d'un décalage à soi-même.

On peut en effet considérer que les *sur-soi* sont tout autant des bases de résistance que des points de fuite, des actes créatifs que des abandons identitaires. La manipulation de *soi* par un individu sur Internet peut donc être lue aussi comme l'extériorisation transgressive 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 l'expérience de *sur-soi* peut fonctionner comme espace de recadrage de soi et des autres dans une attitude plus ouverte et plus créatrice. Le fait d'habiter ainsi une ou plusieurs altérités pourrait alors aider à mieux écouter, à mieux comprendre les autres dans leur complexité, ceux-ci cessant d'être appréhendés comme des objets pour être abordés comme des sujets, avec les tensions et les faiblesses, mais aussi la force et l'inventivité que cela suppose.

CONCLUSION

Si l'on accepte que la modernité est bien ce moment historique où le décalage de *soi* à *soi* est socialement reconnu et quasiment institué, c'est-à-dire où s'ouvre, pour l'individu, le fossé qui ne sera jamais plus comblé entre son désir d'être et ce qu'il est – ou, dit autrement, entre sa subjectivité et son existence sociale –, alors, on peut définir l'hypermodernité comme l'approfondissement de ce fossé et comme l'extension de cet écart, de ce décalage de *soi* à *soi*, à des couches de plus en plus nombreuses de la population. Les interrogations existentielles et identitaires de quelques intellectuels viennois, désœuvrés berlinois ou dandys parisiens, de la fin du XIX^e siècle, sont en effet devenues celles de

« l'homme ordinaire » de la fin du xx^e. *L'hypermodernité, c'est avant tout l'extension de la modernité pleinement vécue au plus grand nombre, et donc la généralisation à tous des défis qu'elle pose.* N'étant plus seulement cantonné par le social à un rôle (disciplinaire mais qui était rassurant), revenu des utopies d'émancipation collective (contraignantes mais qui offraient un espoir), l'homme ordinaire est désormais mobilisé à se produire lui-même. Si l'on ne perd pas de vue la sécularisation de nos sociétés, et donc le fait que l'au-delà religieux ne constitue plus vraiment l'horizon de cette vie, on comprend la véritable injonction prométhéenne qui est lancée à l'individu, et les incertitudes et tensions qui en découlent.

Selon cette perspective, l'hypermodernité n'est jamais que la radicalisation, l'approfondissement et l'extension de ce que la modernité offrait déjà il y a un siècle : le mouvement, le choix, l'inédit, la capacité instrumentale à agir rationnellement sur le réel, et la faculté culturelle à porter un regard réflexif sur soi-même. Mais c'est aussi l'exacerbation des tensions qu'elle entraîne. En offrant des espaces inédits d'expression et de manipulation de soi, Internet révèle et illustre bien certaines de ces tensions. Une nouveauté technique, en tant que telle, n'induit rien. Il n'y a aucun déterminisme « brutal » de la technique sur le social. Mais, en ouvrant de nouveaux champs du possible, en déstabilisant – même modestement – l'existant, une innovation technique peut fonctionner comme un révélateur social ⁶. Plus particulièrement, *la manipulation de soi sur Internet nous parle de la souffrance ou de la difficulté de l'individu hypermoderne 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.

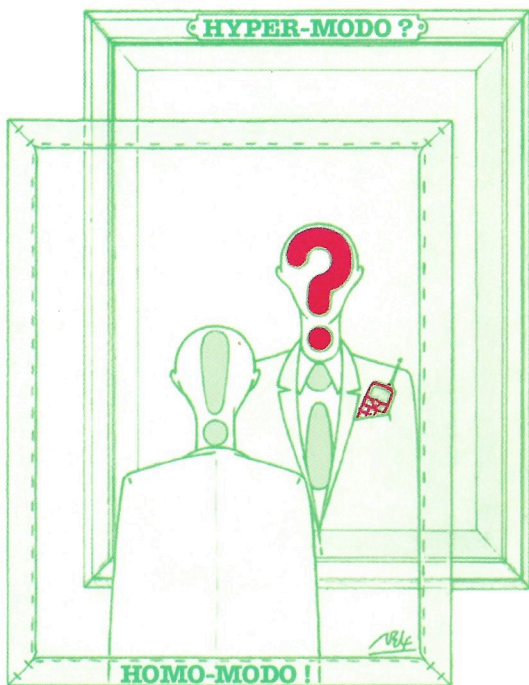
La façon dont certains s'inventent des personnages pour se dire dans les *chats* ou les *newsgroups*, ou pour vivre des aventures dans les MUD, nous montre à la fois combien le moi individuel est toujours socialement informé (par le biais des modèles, normes et identifications auxquels ils ont recours), et combien sa gestion est désormais largement désocialisée. D'un côté, les *sur-soi* sont

6. Sur ce thème, voir Jauréguiberry (2003).

en effet, la plupart du temps, archétypaux ; de l'autre, leur adoption est totalement libre.

Cette liberté est évidemment ambiguë. D'un côté, le recours au virtuel peut 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 propres désirs qu'Internet lui renvoie. Mais, d'un autre côté, il peut aussi s'y trouver, c'est-à-dire devenir capable, par l'expérimentation d'une altérité radicale, d'accepter ses limites non pas comme censure, mais comme cadre possible de créativité, c'est-à-dire 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.

Nous assistons à l'émergence d'un individu nouveau, dont les manières d'être, de faire, de ressentir, diffèrent profondément de celles de ses prédécesseurs. La mondialisation de l'économie, la flexibilité généralisée, conjuguées à un bouleversement des technologies de la communication, au triomphe de la logique marchande et à l'éclatement de toutes les limites ayant jusque-là structuré la construction des identités individuelles, se répercutent directement sur ce que nous sommes, ce que nous vivons, ce dont nous souffrons. L'individu « hypermoderne », issu de ces bouleversements, présente des facettes contradictoires : centré sur la satisfaction immédiate de ses désirs et intolérant à la frustration, il poursuit cependant, dans de nouvelles formes de dépassement de soi, une quête d'Absolu, toujours d'actualité. Débordé de sollicitations, sommé d'être toujours plus performant, talonné par l'urgence, développant des comportements compulsifs visant à gorgier chaque instant d'un maximum d'intensité, il peut aussi tomber dans un « excès d'inexistence », lorsque la société lui retire les supports indispensables pour être un individu au sens plein du terme. Ce sont ce portrait contradictoire que ce livre tente de tracer et les implications de ces mutations qu'il vise à analyser.



Dirigé par **Nicole Aubert**, sociologue et psychologue, professeur à l'Ecole supérieure de commerce de Paris (ESCP-EAP), ce livre intègre les contributions de différents spécialistes en sciences humaines et sociales : sociologues, philosophes, psychiatres, psychanalystes, psychologues, historiens, économistes, parmi lesquels, notamment : François Ascher, Paul-Laurent Assoun, Jacqueline Barus-Michel, Robert Castel, Jean Cournot, Bernard Cova, Eugène Enriquez, Marcel Gauchet, Vincent de Gaulejac, Claudine Haroche, Francis Jauréguiberry, Michel Maffesoli, Ezio Manzini, Max Pagès, Jacques Rhéaume, Bernard Stiegler, Elisabeth Tissier-Desbordes.

www.edition-eres.com



ISBN : 2-7492-0312-0

Prix : 25 €

Imprimé en France

9 782749 203126