



HAL
open science

Les jeunes et le monde numérique: espace potentiel versus espace réel

Thibault de Swarte, Bernard Marquet

► **To cite this version:**

Thibault de Swarte, Bernard Marquet. Les jeunes et le monde numérique: espace potentiel versus espace réel. Gestion 2000, 2008, 1. <hal-03115070>

HAL Id: hal-03115070

<https://hal.science/hal-03115070v1>

Submitted on 19 Jan 2021

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.



HAL Authorization

Les jeunes et le monde numérique : espace réel versus espace potentiel

Thibault de Swarte, maître de conférences, ENST Bretagne,
Département Logique des Usages, Sciences Sociales et de l'Information (LUSSI),
CS 17607, F-35576 Cesson-Sévigné Cédex, France.
Téléphone : +33 299 12 70 17, E-Mail : Thibault.deSwarte@enst-bretagne.fr

Bernard Marquet, Orange Labs, Home and Personal Services,
4 rue du Clos Courtel, BP 91226, F-35512 Cesson Sévigné Cédex, France,
Téléphone: +33 299 12 45 52, E-Mail Bernard.marquet@orange-ftgroup.com

Résumé

En quoi les chambres de jeunes observées ou auto-observées sont-elles aussi des espaces potentiels dans lesquels se joue, se rejoue, se construit ou se déconstruit l'identité psychique de chacun ? Nous présenterons tout d'abord notre méthode de recherche orientée par la psychanalyse. Nous nous interrogerons ensuite sur la nature des processus transférentiels entre les chercheurs et les jeunes à l'œuvre dans un tel contexte de recherche. Ces éléments du cadre de la recherche ayant été posés, nous pourrions ensuite analyser le matériel recueilli, notamment des photos *d'espaces domestiques multimédias*, selon le terme souhaité par Orange Labs dans le contrat de recherche. Dans ce cadre, l'ordinateur personnel a selon nous le statut d'un objet transitionnel qui assure une médiation entre le monde imaginaire et le monde réel. Cet objet est relié au cyberspace par le biais d'un cordon numérique qui, par analogie, reproduit la structure de la relation mère-enfant décrite en particulier par la psychanalyste anglaise Mélanie Klein puis par Winnicott. On cherchera donc au final à montrer la pertinence du concept d'espace potentiel pour tenter de mieux comprendre dans une perspective psychanalytique le fonctionnement de l'espace domestique multimédia de jeunes âgés de 16 à 25 ans.

Introduction

Le poète français Antonin Artaud avait des difficultés avec son double, qui a fini par l'entraîner vers la folie : il avait « découvert » l'impuissance du langage en 1948 dans « pour en finir avec le jugement de Dieu ». Lacan le suivra à sa manière en théorisant l'aliénation du sujet¹ dans le *Moi* (Dor, p. 290), ce qui se peut se traduire par le non-recouvrement de l'espace du moi et celui du sujet². Dis autrement, le moi et le sujet ne sont pas équivalents : le moi peut trouver son compte dans le monde numérique³ et pas le sujet. Le moi peut aussi ne pas trouver son compte dans le monde réel et le sujet y trouver le sien dans le monde numérique. Arthur Rimbaud, poète emblématique, n'est jamais vraiment revenu de sa « saison en enfer » écrite à l'âge de 19 ans. Ce n'est bien sûr pas pour le plaisir d'évoquer la poésie française que nous écrivons ces lignes. En effet, le virtuel, la présence d'un Autre numérique « à la maison » mais techniquement relié au monde entier et potentiellement à tous les « autres » posent en termes nouveaux des questions anciennes auxquelles nous voudrions tenter d'apporter quelques éléments de réponse.

Notre objectif de recherche initial concernait un espace réel : l'espace domestique multimédia ou, en termes plus triviaux, les chambres de jeunes équipées d'un ordinateur relié à internet.

¹ Nous utilisons « sujet », ce qui est l'usage en psychanalyse, plutôt qu'acteur (sociologie), individu (philosophie, droit) ou bien sûr « consommateur » (économie, marketing), notre propos étant de mettre l'accent sur la dimension inconsciente et la subjectivité.

² ce que Lacan appellera la « forclusion du sujet ».

³ le « monde numérique » est encore plus vaste que le cyberspace puisqu'il correspond à l'ensemble des contenus, notamment culturels, auxquels il est possible d'avoir accès via un terminal numérique, au premier chef l'ordinateur personnel.

L'objectif était empirique, ethnographique et monographique⁴. Comment observer l'usage que les jeunes font du multimédia « chez eux » ? Comment construisent-ils techniquement leur espace domestique multimédia ? Comment construisent-ils cet espace en se construisant eux-mêmes ?

Des travaux antérieurs nous avaient aussi sensibilisés à la dimension psychologique et psychanalytique de ce type d'usage des technologies. En effet, si on utilise un ordinateur, c'est à l'évidence pour des raisons « pratiques » : acheter un billet de train ou écouter un morceau de musique téléchargée. Il s'agit aussi d'une « pratique de la raison » : dialoguer avec des proches physiquement lointains, participer à un forum de discussion international sur un sujet très spécifique. Il peut s'agir parfois d'une « pratique déraisonnable » : chercher à rencontrer l'âme sœur parmi des millions de possibilités théoriques, tuer virtuellement des milliers d'ennemis dans un *war game*, mener une autre vie en ligne grâce à un avatar sur « second life » ou MSN⁵.

Mais aimer, faire la guerre ou être un autre, c'est aussi une porte ouverte vers la subjectivité, vers ce qui fonde la singularité de chacun. Que le sujet se socialise en aimant ou en jouant à la guerre n'est pas particulièrement nouveau, c'est ce qui correspond dans notre schéma ci-dessous à la *socialisation*, le monde numérique s'ajoutant ou se substituant à d'autres lieux de socialisation. La *socialisation interactive* dans le monde numérique semble plus originale car les possibilités sont quasi infinies (sur MSN par exemple) alors que la socialisation par le groupe de pairs était limitée par l'exigence de la proximité géographique. La question de la *déconstruction* concerne au premier chef la « menace » que représenterait l'explosion du virtuel pour la construction de l'identité des jeunes (addiction, clivages de la personnalité, impuissance à s'adapter au monde réel,...).

Ces trois possibilités de relation entre le sujet et son monde numérique: socialisation, socialisation interactive et déconstruction constituent selon nous un espace potentiel que nous allons chercher à mieux comprendre dans les pages ci-dessous.

⁴ Ce travail a bénéficié du soutien financier de France Télécom R&D (aujourd'hui Orange Labs) qui nous a laissé une appréciable liberté dans la problématisation du sujet et l'élaboration de la méthodologie.

⁵ MSN est un logiciel de messagerie instantanée offert gratuitement par Microsoft qui permet aux utilisateurs, le plus souvent jeunes, d'avoir une conversation en temps réel (« chat ») avec leurs différents « contacts ».

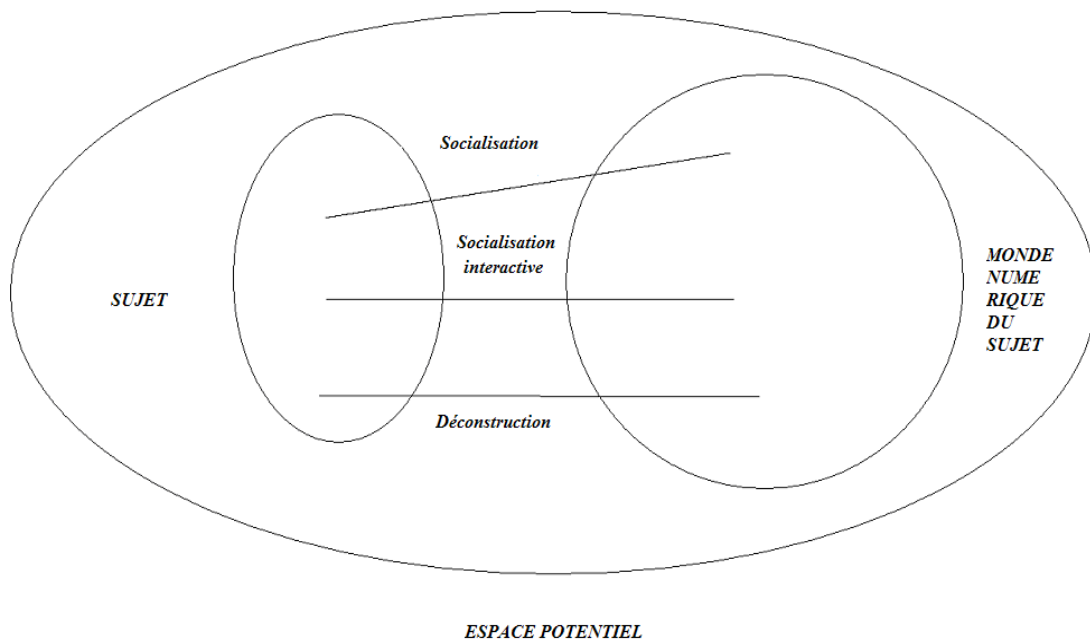


Figure 1

L'espace potentiel est un concept formulé par le psychanalyste anglais Winnicott (1971). Il désigne une « troisième aire d'expérience » ni interne ni externe au sujet, peuplée par les objets transitionnels (un ours en peluche par exemple) puis par les jeux symboliques de l'enfant. Cet espace va être occupé au fur et à mesure du processus de socialisation par l'ensemble des productions culturelles. C'est un espace de créativité où va s'enraciner la culture.

En quoi les espaces domestiques multimédia observés sont-ils aussi des espaces potentiels dans lesquels se joue, se rejoue, se construit ou se déconstruit l'identité psychique de chacun ? Nous présenterons tout d'abord notre méthode de recherche orientée par la psychanalyse. Nous nous interrogerons ensuite sur la nature des processus transférentiels à l'œuvre dans un tel contexte de recherche. Ces éléments du cadre de la recherche ayant été posés, nous pourrions analyser le matériel recueilli, notamment des photos d'espaces domestiques multimédias. Dans ce cadre, l'ordinateur personnel a selon nous le statut d'un objet transitionnel qui assure une médiation entre le monde imaginaire et le monde réel. Cet objet est relié au cyberspace par le biais d'un cordon numérique qui, par analogie, reproduit la structure de la relation mère-enfant décrite en particulier par la psychanalyste anglaise Mélanie Klein. On cherchera donc au final à montrer la pertinence du concept d'espace potentiel pour tenter de mieux comprendre dans une perspective psychanalytique le fonctionnement de l'espace domestique multimédia de jeunes âgés de 16 à 25 ans.

1 Une méthodologie orientée par la psychanalyse

Notre objectif et notre méthodologie ont été doubles. Nous souhaitons d'une part ne pas laisser les technologues avoir le monopole de l'analyse de l'émergence des usages des technologies et rendre sa dignité à une approche par les sciences humaines et l'observation méthodique. D'autre part, notre intuition a été de sortir la psychanalyse du ghetto méthodologique dans lequel parfois

elle se complait. L'inconscient ne circule pas que dans le cadre défini originellement par Freud et des protocoles de recherche adaptés doivent permettre d'en rendre compte.

Nous étions cependant bien conscients du risque énoncé par Moscovici (1976) à propos de l'image et des représentations sociales de la psychanalyse. Il faut penser toujours aux processus inconscients mais en parler le moins possible afin de ne pas donner prise aux résistances à la psychanalyse, d'autant plus fortes que le monde des médias est saturé de vulgate psychanalytique et que la société semble parfois baigner dans le *psychanalysme* (Castel, 1973). Nous avons donc choisi de nous abstenir de toute référence explicite à la psychanalyse qui aurait biaisé la recherche par une image pathologisante et sexuellement connotée, comme si la psychanalyse pouvait être réduite à de telles caricatures. Nous sommes limités vis à vis des étudiants à la « psychologie », considérant que l'explicitation détaillée de nos hypothèses théoriques ne s'imposait pas plus qu'à un chirurgien qui n'a pas, du moins pas encore, à exposer préalablement l'ensemble de son protocole avant une intervention. C'est ce que Gabriel (1999) appelle une situation où le chercheur est « informé » et dans notre cas « orienté » par la psychanalyse.

Une étape antérieure du travail de recherche avec les étudiants avait consisté à identifier la cartographie et l'organisation physique de leur espace multimédia. En effet, avant de s'interroger sur l'espace potentiel, encore faut-il commencer par décrire l'espace réel. Cette méthode s'inspire fortement de celle des ethnologues et de celle de l'ethnopsychanalyste G. Devereux (1967) en particulier. Dans un premier temps, nous avons donc rassemblé des photos, des descriptions techniques, eu des discussions sur l'organisation de l'espace domestique des étudiants. Le deuxième temps a consisté à créer les conditions du transfert et de l'autoanalyse de leur rapport au multimédia par ses étudiants. Le transfert est la condition même de fonctionnement de tout rapport pédagogique. La psychanalyse est originale en ce sens que l'analysant est en quelque sorte son propre professeur : le transfert via l'analyste est au service de la découverte de sa psyché par le sujet lui-même.

Devereux a beaucoup insisté sur le rôle du contre transfert, à savoir le risque que l'analyste projette sur son patient une grille d'analyse préétablie. Sa proposition a donc consisté à favoriser une autoanalyse du contre transfert par le psychanalyste d'une part. D'autre part, il suggère que la dialectique du transfert et du contre transfert soit en tant que telle insérée dans le dispositif de recherche. La psychanalyse est alors un processus dynamique de communication d'inconscient à inconscient au cours duquel des affects circulent et donnent son contenu au transfert.

C'est en ayant à l'esprit ce cadre méthodologique et en travaillant sur un transfert pédagogique *reposant sur un modèle de co-construction* entre les chercheurs qui posaient des questions et les étudiants qui s'auto-observaient que nous avons cherché à comprendre la signification psychologique de l'organisation domestique multimédia. Le cadre de recherche n'était donc pas strictement psychanalytique, encore moins clinique mais orienté par la psychanalyse.

2 Notre disponibilité à écouter la dimension inconsciente

Lorsqu'on demande à des jeunes scientifiques d'analyser une situation humaine floue, leur première réaction est souvent de rédiger un questionnaire fermé. Le fantasme de l'objectivation du réel par la quantification et la compilation de données est bien présent, ce qui n'étonnera pas une assemblée de psychanalystes⁶.

⁶ Rappelons nous ce que disait le lacanien Serge Leclair pour qui le psychanalyste devait « démasquer le réel ». On peut lui reprocher le terme de « démasquer » qui place implicitement le psychanalyste dans la position du Grand

Un travail sur le transfert psychanalytiquement orienté doit donc viser à créer un dispositif de recherche ou le *sujet de l'observation* accepte d'être lui-même et pour lui-même un *objet d'observation*. Il y a bien une rupture épistémologique et comme toute rupture de cette nature, elle est de nature à permettre l'expression de l'inconscient. Françoise Dolto, certes lacanienne et à ce titre peu suspecte de théorisation abusive mais dotée d'un sens clinique aigu, ne disait-elle pas que parfois, même une concierge pouvait jouer le rôle d'un psychanalyste si la qualité de son écoute et la nature transférentielle de la relation qui s'établissait avec elle permettait l'expression de l'inconscient ?

Dans un cadre d'études de marketing ou des jeunes ingénieurs sont supposés mesurer des données objectives, qualifier et si possible segmenter des marchés, il va donc leur être demandé, sur une base de volontariat, d'analyser leur propre subjectivité à partir de l'observation de données objectives, à savoir l'organisation domestique multimédia et la signification que peut avoir l'usage de cette organisation. C'est ce que Girin (1986), dans une perspective il est vrai plus ethnologique que psychanalytique appelle « l'objectivation de données subjectives ».

Notre démarche a été la suivante : connaître un marché, c'est d'abord connaître le client. Connaître le client, c'est prendre en compte son altérité radicale, ce qui fait qu'il n'est pas moi et que je ne vais pas chercher à plaquer, à « coller » comme disent les psychanalystes, sa réalité à la mienne ni à confondre les différents niveaux de sa réalité. Comme bien entendu, il ne saurait être question de « psychanalyser » un client, ce qui reste cependant possible est de s'auto analyser afin de bien distinguer dans un marché, en l'occurrence le marché des équipements multimédia, ce qui relève de moi et ce qui relève de l'autre voire si possible ce qui relève du Moi et ce qui relève de l'Autre.

C'est alors au détour d'une phrase, par une hésitation, un lapsus, un propos à la logique paradoxale, bref dans les « ratés » du discours que l'inconscient va ponctuellement surgir dans le discours des jeunes ingénieurs. La situation n'est pas psychanalytique mais l'oreille des chercheurs l'est, sans pour autant d'ailleurs « plaquer » sur les discours les lieux désormais communs de la vulgate psychanalytique (Papa, Maman, la petite enfance, le sexe...) vulgate dénoncée en son temps par Robert Castel (1973) qui reprochait au *psychanalisme* « d'être un mécanisme de rabattement de toute problématique sur la problématique du sujet ».

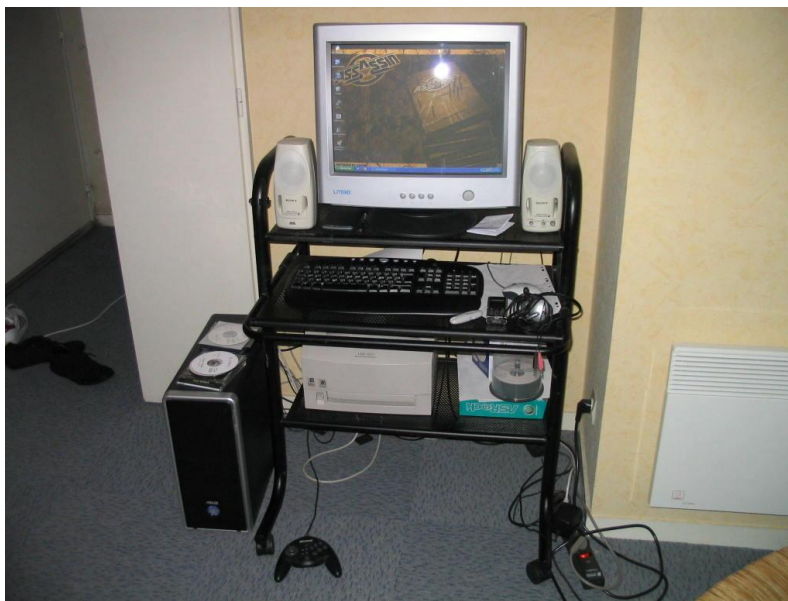
D'un point de vue méthodologique en psychanalyse, notre recherche est dans la tradition freudienne en postulant que les « ratés » du discours sont l'expression de l'inconscient. D'un point de vue plus classiquement psychosociologique, il nous faut ici remercier l'intelligence et la profondeur des étudiants qui ont réalisé ce travail et ont accepté avec enthousiasme une méthode de recherche qui ne cherchait certes pas à mettre à nu leur inconscient mais qui leur demandait un travail sur eux-mêmes en rupture avec tout ce qu'ils avaient pu faire jusque là, surtout dans le cadre d'une grande école scientifique française.

Prêtre seul à même de dévoiler la vérité de l'inconscient, pas du tout la « réalité ». Mais au-delà de cette critique, ce que Leclaire entendait par le réel, c'était le savoir sur l'inconscient. Voilà une définition de l'inconscient certes étonnante pour un non lacanien mais qu'il convient de prendre au sérieux et de garder à l'esprit pour la suite de ce travail.

3 Le groupe de recherche « autoanalyse »

En 2006, l'objectif du travail de recherche a été de construire une cartographie, un historique et des scénarii d'évolution de l'espace domestique multimédia. Nous avons utilisé une méthodologie qualitative. Lors de la présentation du projet, les chercheurs ont insisté sur la créativité qui était demandée : autoanalyse de son rapport au multimédia et rédaction de monographies, projection dans l'avenir (10-15 ans). La rédaction d'une nouvelle de science fiction sur le sujet avait été proposée. Des photos d'espace domestique multimédia étaient demandées afin de tenter de mieux franchir le *mur du langage* cher à Lacan lié à la méconnaissance du langage de la psychologie par de jeunes ingénieurs. Il fallait aussi pouvoir disposer d'un matériel iconographique.

A Des configurations d'espace domestique multimédia de jeunes



**Photo 1 :
domestique**

d'un jeune actif de 23 ans vivant en couple

**espace
multimédia**



Photo 2 : espace domestique multimédia d'un élève ingénieur

B Les jeunes et l'objet transitionnel : espace domestique vs. espace potentiel

Sur la base d'une comparaison entre ces photos, qu'apporte le concept d'espace potentiel ? On observe de façon générale un désordre plus grand chez les ingénieurs où les élèves sont en situation nomade que pour les jeunes qui sont « installés ». Pour le nomade vraiment seul chez lui, les possibilités techniques d'accès à l'espace potentiel du web sont quasi infinies. Les usages sont aussi quasi-illimités car il dispose d'une chambre et d'une installation individuelle. Cette « liberté intérieure » et cette liberté d'usage se traduisent semble-t-il par l'absence d'ordre au sein de l'espace physique.

A l'inverse, l'espace domestique multimédia familial est contraint par une logique de partage de la ressource et de visibilité par les autres membres de la famille de ce qui se passe au sein de cet espace. Un espace commun a vocation à être organisé, ce que montrent les photos. Un espace personnel peut ne pas l'être.

L'ordinateur : un objet transitionnel au sein d'un espace potentiel ?

Sur la base de ces observations, la place des ordinateurs au sein des espaces domestiques multimédias des élèves ingénieurs est tout à fait assimilable à celle des objets transitionnels tels que définis par Winnicott.

1. La nature de l'objet (qui doit être valorisé affectivement).
2. La capacité de l'étudiant à reconnaître l'objet comme « non-moi ».

3. La place de l'objet à la limite du dehors et du dedans.
4. La capacité de l'étudiant de créer, d'imaginer, d'inventer, de concevoir de produire, en l'occurrence un système multimédia.
5. L'institution d'une relation de type affectueux.

L'observation sur longue période de la population des jeunes ingénieurs, leur travail d'auto-observation et d'auto-analyse à notre contact, la comparaison effectuée avec des espaces domestiques moins libres, confortent donc l'hypothèse d'un espace domestique multimédia défini comme un espace potentiel lié à la présence d'un objet transitionnel.

4 De l'ombilic numérique à l'espace potentiel

Au cours du processus de socialisation, la voix se substitue à l'ombilic en tant que moyen de communication privilégié entre la mère et l'enfant. A l'échange biologique via le cordon ombilical se substitue un échange social fondateur via le langage (Vasse, 1974). On voudrait ici s'interroger sur la composante archaïque de la communication via un PC et poser l'hypothèse que la communication numérique réactive un mode de communication très ancien, ce qui serait à l'origine de son succès.

L'idée d'utiliser les travaux de Winnicott nous est venue en entendant –au sens de la psychanalyse tel que nous l'avons décrit précédemment- les étudiants dire que la découverte du monde du multimédia était pour eux un processus de socialisation numérique. Ou qu'ils étaient fortement dépendants du "réseau". C'est une évidence pour un chercheur formé à la dynamique des groupes et à la psychanalyse que de tels propos ne sont pas innocents. La référence au processus de socialisation renvoie en effet au lien fondateur, au lien le plus archaïque, à celui construit originellement avec la mère, comme les travaux de Mélanie Klein l'ont montré. L'hypothèse d'un lien entre le sujet et le monde numérique reproduisant le lien archaïque à la mère semble en effet solide. Le « réseau » serait une métaphore (voire une métonymie⁷, cf. de Swarte, 2005) du cordon ombilical puis, plus tard, de la relation mère-enfant dans la petite enfance, comme le montre le tableau ci-dessous qui reprend plusieurs des thèmes évoqués par le groupe de 2006 lors de son « autoanalyse ».

	Relation archaïque à la mère	Relation au multimédia observée
Nature de l'échange	Lait maternel	Contenus multimédias
Sentiment de toute puissance	Omnipotence maternelle	Hyper puissance du Web
Sentiment d'impuissance radicale	Dépendance absolue du nourrisson	Dépendance très forte de la population étudiée vis à vis du réseau
Rapport à la frustration	Expérience du manque par le	Angoisse de la déconnexion

⁷ La métonymie représente pour Lacan l'équivalent du processus du rêve, que Freud nommait déplacement. Dans le présent article par exemple « l'angoisse de la déconnexion » souvent citée par les jeunes est une métonymie d'une autre angoisse ou d'une autre déconnexion (d'avec les amis, d'avec les proches voire d'avec soi-même,...)

	nourrisson	
Médiateur psychophysiologique	oral (bouche, succion)	tactile (clavier, souris)

A Winnicott, le jeu, la réalité et l'espace potentiel

L'espace domestique multimédia : un espace potentiel de jeu mais profondément ancré dans la réalité technologique et institutionnelle

Winnicott (1971) définit le jeu comme une «capacité de créer un espace intermédiaire entre le dedans et le dehors, capacité qui ne s'accomplit pas dans les jeux réglés, agencés comme des fantasmes ou des rituels, mais qui se situe à l'origine de l'expérience culturelle». Dans quelle mesure cette définition est elle applicable à notre cas ? L'expérience culturelle est bien *originelle*. Les jeunes ingénieurs sont de bons élèves, très doués en Mathématiques, qui ont beaucoup travaillé pour intégrer l'Ecole et qui le plus souvent –pour cette génération- ont leur première expérience culturelle de l'espace multimédia en arrivant à l'Ecole, à l'âge de 20 ou 21 ans. Il n'y a pas non plus de doute quant à la nature intermédiaire de cet espace entre le dedans et le dehors.

« MSN permet aux jeunes ingénieurs d'être à la fois dedans et dehors : dedans car ils sont « au travail », en stage ou rédigeant un rapport de projet et dehors car ils sont connectés en permanence à leur groupe primaire de sociabilité via MSN ». (Source : Bounat &all., rapport 2006)

Nous avons aussi affaire à une sorte de sanctuaire où les contenus culturels sont librement mis à disposition de la communauté par le biais d'un réseau de pair à pair⁸ (*peer to peer*) privatif très dense. On n'est ni dans le dehors, à savoir l'illégalité de nombre de ces pratiques culturelles dans le monde social ni dans le dedans à savoir l'utilisation en solo, quasi onaniste parfois, des capacités de jeu de cet espace dont la règle de fonctionnement explicite est le partage des contenus multimédia entre pairs. Voici comment fonctionne techniquement la socialisation interactive par le groupe de pairs.

« Peu d'élèves achètent des DVD car la connexion Internet permet d'avoir accès à tous les films présents sur le réseau interne ou d'en télécharger d'autres à l'extérieur. Les DVD sont lus grâce à l'ordinateur et personne ne possède de lecteur DVD ni de magnétoscope. Personne ne loue de DVD non plus». (Source : Bounat & all. rapport 2006)

Ces jeux sont certes réglés et agencés, notamment par les contraintes de la technologie mais les contenus sont eux très largement libres et il est donc raisonnable de penser que chacun peut y exprimer un certain nombre de fantasmes, un certain nombre seulement car le lieu est de nature

⁸ Le « P2P » est un dispositif technique, un logiciel, permettant de partager des fichiers entre ordinateurs distants. Ce qui est remarquable, c'est la création par ce biais d'une *foule solitaire* au sens du sociologue américain des années 50 David Riessman mais désormais numérisée et interconnectée dans le monde entier.

institutionnelle et un code de déontologie existe. Au total, l'espace domestique multimédia des jeunes ingénieurs semble donc assez largement conforme à la définition de Winnicott sans pour autant la recouper totalement.

En poursuivant la lecture de l'ouvrage de Winnicott (1971, p.139) on lit sa thèse principale sur la localisation de l'expérience culturelle, à savoir que « la place où se situe l'expérience culturelle est l'espace potentiel entre l'individu et son environnement. On peut en dire autant du jeu. L'expérience culturelle commence avec un mode de vie créatif qui se manifeste d'abord dans le jeu ».

On peut se reporter à notre schéma général et constater la correspondance avec « la socialisation interactive » reliant le sujet à son monde numérique. Winnicott poursuit (1971 p. 150) « le trait spécifique de ce lieu où s'inscrivent le jeu et l'expérience culturelle est le suivant : *l'existence de ce lieu dépend des expériences de la vie* ». Or, c'est exactement la situation radicalement nouvelle où se trouvent placés les jeunes ingénieurs. Ils sont isolés pendant deux ans à une des extrémités occidentale de l'Europe continentale, qui rappelle à maints égards des lieux insulaires tels que celui décrit dans « Sa majesté des mouches ». On sait que Didier Anzieu a considéré dans de nombreux travaux de psychologie analytique de groupe que ce roman constituait une matrice théorique dans la mesure où y est décrite une situation où aucune figure de l'autorité et du monde adulte n'est présente.

C'est donc en ce lieu que se joue pour la plupart des jeunes ingénieurs la « scène fondatrice » de la construction de leur rapport intensif au multimédia, notamment pour le segment de génération étudié en 2006 (qui avait 17 ans en l'an 2000, à l'époque du boom de l'Internet) et qui a le plus souvent réellement découvert les innombrables possibilités ludiques de l'internet en entrant à l'Ecole.

B Processus de socialisation interactive

Une relation amniotique

Les étudiants avec lesquels nous avons travaillé ont semble-t-il une relation *amniotique* au monde du multimédia. A l'image du fœtus protégé par le liquide amniotique, ils baignent dans le numérique en étant protégés du monde extérieur et disposent d'un accès quasi illimité aux fichiers multimédias (musique au standard MP3 ou films) que la communauté met à leur disposition. Cette hypothèse est d'ailleurs corroborée par le travail de Lardellier (2006) qui note que les adolescents sont à la fois *devant* et *dedans* leur écran, notamment dans le cas de *Second Life*.⁹

Niveau de la socialisation interactive des parents par les enfants

La métaphore publicitaire du téléphone « fil de la vie » est bien connue et sort renforcée de l'irruption de l'internet dans la vie des jeunes ingénieurs. Véritable cordon ombilical, le réseau de télécommunications les relie à leurs proches et à leur famille, via MSN ou a minima le courrier électronique.

⁹ Site sur lequel il est possible de vivre une « deuxième vie » à l'écran par le truchement d'un avatar et d'un pseudonyme.

Susanna : « j'ai formé mes parents qui sont relativement âgés à l'utilisation de l'internet et de Net meeting¹⁰ car pour nous les Espagnols, la famille est très importante. Or, j'habite cette année à l'étranger à mille kilomètres d'eux et ces technologies nous permettent de nous parler presque quotidiennement ». (Rapport 2006, Calvo &all.)

Par rapport à notre schéma de l'introduction, on est bien là dans le cadre de la socialisation, à cette importante différence près que le processus s'effectue en sens inverse du sens classique : les jeunes instruisent leurs parents ou grands parents. Le fait qu'une technologie modifie ainsi la nature de certaines relations parents-enfants doit être souligné. Ajoutons que les structures familiales espagnoles passent pour être plus denses émotionnellement et potentiellement plus amniotiques, comme le montre à l'environnement le nouveau cinéma espagnol. L'hypothèse du *cordon ombilical numérique* soutenue ici en sort ainsi plutôt renforcée.

5 Les sciences humaines et la psychanalyse en avance sur l'ergonomie ?

L'importance de la relation fondatrice entre l'enfant et sa mère est aussi un point développé par Serge Tisseron. Ce psychanalyste se distingue de nombre de ses collègues en prenant pour objet de recherche des thèmes apparemment « grand public » : la production de Hergé, le cinéma de Hitchcock ou les jeux vidéo. Il analyse ainsi le dialogue entre le sujet et l'ordinateur en développant le cadre d'analyse de Winnicott.

« Le rapport à l'écran relève d'un nouveau paradigme. Le dialogue avec l'ordinateur devient multi-sensoriel. Les sciences humaines sont ici en avance sur l'ergonomie : les interfaces hommes-machines vont évoluer autour d'un modèle tonico-postural dont la matrice est la relation mère-enfant telle qu'elle s'est construite avant l'âge d'un an. Cette relation s'est construite sur un mode ludique de compréhension mutuelle autour des gazouillis et de l'apprentissage du langage ; elle correspond au désir du bébé de comprendre l'état mental de son interlocutrice et réciproquement. Ce premier apprentissage positif de l'échange interpersonnel du langage et de la communication constitue la matrice des apprentissages futurs. C'est à partir de cette matrice largement inconsciente mais très prégnante que se construisent des dialogues multi-sensoriels et multimédias avec les différents types de terminaux et surtout les différents partenaires du réseau de communication affective ». (Serge Tisseron, conférence Orange Labs, 2006)

6 L'hypothèse de la déconstruction

L'hypothèse de la déconstruction du sujet, notamment jeune, par l'abus du virtuel et les comportements addictifs est devenue un lieu commun. Dans des travaux sérieusement documentés, Sherry Turkle (2005) a observé que les cas de schizophrénie et de dissociation radicale entre les différents niveaux de la personnalité ont été multipliés par 10 sur une période d'une dizaine d'années, notamment aux Etats-Unis. Elle considère que le moi « freudien » pourrait être en contradiction de plus en plus forte avec le moi virtuel de la *life on the screen*. Le développement d'une seconde vie à l'écran serait ainsi une cause, à tout le moins une

¹⁰ Système de visioconférence via Internet peu onéreux, notamment à l'international.

manifestation de l'augmentation des tendances à la dissociation de la personnalité, voire à la schizophrénie.

Les résultats de notre investigation vont plutôt en sens inverse. Les jeunes adeptes de jeux tels que « world of warcraft » ou de sites tels que « Second Life » représentent 45% de l'effectif interrogé. Ce sont très majoritairement des garçons (G=85%, F=25%). Seuls 10% perçoivent ces jeux comme « très réalistes », 20 % comme « fidèles mais cela reste de la fiction », 30% comme « possible ». 40% les considèrent comme « absurdes ». « Très réaliste » ne signifie pas pour autant un décrochage du monde réel par les jeunes : le spectacle d'une catastrophe sanitaire à la télévision est réel d'un point de vue factuel mais la question de la signification subjective que ce spectacle a pour l'économie psychique du spectateur est peu posée en dehors de quelques cercles spécialisés.

On ne peut donc pas à ce stade dire si l'impact de la vie en ligne virtuelle pour les jeunes est plutôt structurant ou plutôt déstructurant. On ne peut pas non plus trancher quant à la question de savoir si la socialisation interactive l'emporte sur la déconstruction de la personnalité pas plus qu'on ne peut trancher empiriquement sur la nature de la socialisation interactive ou celle de la déconstruction.

On manque surtout de données et d'études cliniques, la population étudiée ne permettant que de formuler des hypothèses. La progression des maladies mentales est bien réelle mais comme le soulignait Roger Bastide (1965) dans un ouvrage classique et dans une perspective sociologique, la dimension clinique est insuffisante pour caractériser un tel phénomène. En effet, Michel Foucault ne dit pas autre chose, la « naissance de la clinique » n'est en aucune manière indépendante des conditions dans lesquelles elle apparaît dans une société à un moment donné. En d'autres termes, le développement –incontestable- d'un certain nombre de pathologies liées à des usages morbides des technologies de l'information ne doit pas être étudié dans la seule perspective de la psychopathologie clinique, fût-elle fortement inspirée de la psychanalyse. Il convient symétriquement de s'interroger sur les conditions dans lesquelles une « pathologie » préexistante va « choisir » le monde numérique afin de se fixer sur un objet spécifique. Ce monde serait alors le vecteur voire la caisse de résonance d'un certain malaise dans la civilisation, pour reprendre Freud mais pas son point d'origine.

Conclusion

Nous avons proposé une interprétation des relations s'établissant entre les jeunes et « leur » monde numérique. Plus précisément, il s'agissait de l'espace domestique multimedia de jeunes adultes ou de lycéens.

Trois cas ont été envisagés : la socialisation, la socialisation interactive et la déconstruction.

L'hypothèse de la socialisation était assez facile à mettre en évidence : c'est un lieu commun

aujourd'hui que de dire que la socialisation des jeunes s'effectue au travers d'usages extrêmement variés et sans cesse recomposés de contenus multimédia.

La socialisation interactive a été abordée au travers d'une description de l'espace domestique et d'une première analyse de l'espace potentiel de jeunes utilisateurs du multimedia. La définition que Winnicott donne de l'espace potentiel est bien appropriée car elle permet de mettre l'accent sur des phénomènes tels que la nature ludique et semble-t-il « amniotique » de la relation au virtuel, la puissance symbolique du « cordon » (ombilic) numérique et sur la « socialisation inversée » des jeunes vers leurs parents ou grands-parents. Elle demanderait cependant à être étudiée de manière approfondie sur la base de recherches ayant explicitement pour but de repérer les propriétés d'un tel espace potentiel.

Pour ce qui concerne l'hypothèse de la déconstruction, deux niveaux ont été envisagés : celui du matériel empirique rassemblé (i) et celui de la méthodologie de recherche (ii).

(i) D'un point de vue empirique, rien dans notre matériel n'indique que le développement de la vie en ligne ait un impact significatif sur les clivages de la psyché, sur les comportements addictifs ou sur certaines pathologies. Au contraire, l'impression d'un solide bon sens des jeunes se dégage, appuyée sur un certain scepticisme vis à vis du monde virtuel. Si pathologies il y a, leur origine serait à rechercher ailleurs que dans la vie en ligne et avec un autre protocole de recherche. Bref, l'usage des technologies de l'information ne semble pas déconstruire le sujet.

(ii) en termes méthodologiques, le but des chercheurs était de déconstruire un discours sur une technologie et ses usages en interrogeant les blancs et les ratés de ce discours. On obtient ainsi une reconstruction possible de l'univers du multimedia des jeunes qui n'est ni la description spontanément effectuée par eux ni le « placage » de grilles de lecture trop « balisées » en sciences sociales. De ce point de vue, la méthode semble prometteuse. En effet, elle est à la fois totalement ethnographique (cartographies, descriptions minutieuses, photos...) et appuyée sur une hypothèse forte, à savoir que la communication d'inconscient à inconscient permet de produire un travail de recherche original. Au traitement quantitatif de vastes données structurées, on oppose l'écoute qualitative approfondie d'un matériel limité et peu structuré.

Une question demeure, dans le cadre d'une publication dans une revue de gestion plutôt qu'une revue de psychanalyse. Etait-il pertinent de s'appuyer sur le lourd appareil conceptuel de la psychanalyse pour observer des espaces domestiques multimédia et tenter d'interpréter la signification subjective qu'a cet espace pour les jeunes ? A cela nous répondrons par une métaphore. Le gestionnaire n'est pas seulement un pilote d'avion qui scrute son tableau de bord minute après minute. C'est aussi, à l'instar de Schumpeter, économiste viennois contemporain de Freud, un entrepreneur, voire un « entrepreneur du rêve » (Freud, à propos de l'inconscient) qui doit tenter de pénétrer en profondeur la psychologie de son client, non pour l'influencer au profit du vendeur, comme le fait trop souvent le marketing opérationnel, mais pour identifier ses besoins à long terme, ce que le marketing stratégique a beaucoup de mal à faire. De ce point de vue, le mode de développement du web 2.0., tiré par les utilisateurs qui ont créé là un espace potentiel entre le monde réel et leur imaginaire, apporte un début de réponse.

Bibliographie

ANZIEU D. (1984), *The Group and the Unconscious*, The international library of group psychotherapy, Hardcover.

BASTIDE R. (1965), *Sociologie des maladies mentales*, Flammarion, Paris.

BOUNAT U., de SAINT LAON B., PELLET N., RAMIREZ-GOMEZ A., (2007) *L'espace multimédia des 15-20 ans*, étude « marketing et psychologie », sous la direction de T. de Swarte et B. Marquet, Contrat de recherche France Telecom R&D-ENST Bretagne.

CALVO S. , GAULTIER B., MAUTIN C., PIETTE S. (2006), *Cartographie de l'espace multimédia chez les 20-25 ans*, étude marketing, sous la direction de T. de Swarte et B. Marquet, Contrat de recherche France Telecom, R&D-ENST Bretagne.

CASTEL R. (1973), *Le Psychanalysme*, Librairie François Maspéro, Paris.

DEVEREUX (1967), *From Anxiety to Method in Behavioral Sciences*, Hardcover.

DOLTO F. (1971), *Psychanalyse et pédiatrie*, Seuil, coll. Points, Paris.

DOR J., (1985), *Introduction à la lecture de Lacan*, Denoël, l'espace analytique, 555 pages.

FOUCAULT (1963) *Naissance de la clinique, une archéologie du regard médical*, PUF.

FREUD S., (1905) *Le mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient*, édition française collection Idées Gallimard, Paris, 1983.

FREUD S. (1904), *Psychopathologie de la vie quotidienne*, Petite Bibliothèque Payot, Paris, 1984.

FREUD S. (1916), *"Introduction à la psychanalyse"*, édition Française, Payot, 1975.

FREUD S., (1929), *Malaise dans la civilisation*, Bibliothèque de Psychanalyse, PUF, Paris.

GABRIEL Y. & al. (ed), (1999), *Organizations in Depth : the Psychoanalysis of Organizations*, Sage publications, London.

GIRIN J. (1986) "Objectivation des données subjectives : élément d'une théorie du dispositif dans la recherche interactive", in *Colloque FNEGE-ISEOR*, 18-19 Novembre 1986, Paris.

KLEIN M. (1932), *La psychanalyse des enfants*, PUF, Paris, 1959.

LACAN J. (1973), *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Seuil, coll. Points

LARDELLIER P. (2006), *Le pouce et la souris. Enquête sur la nouvelle culture numérique des ados*, Fayard, Paris.

LECLAIRE S. (1971), *"Démasquer le réel"*, Seuil.

MENDEL G. (1969), *La crise de générations, étude socio-psychanalytique*, Petite Bibliothèque Payot, Paris.

MOSCOVICI S. (1976), *La psychanalyse, son image, son public*, Presses Universitaires de France, Paris.

SWARTE T. (de) (2005) "A Lacanian Organizational Perspective on a High Tech Company : the case of personnel assessment", *Socio-analysis 7:2005 (37-66)*.

SWARTE (de) T., (2001), " *Le symbole et le réseau* ", chapitre de l'ouvrage collectif dirigé par T. de SWARTE aux éditions l'Harmattan.

TISSERON S. (2006), *Conférence à France Telecom R&D, petits déjeuners de la recherche*, Cesson Sévigné, 18 Mai.

TISSERON S. (1999) *Comment l'esprit vient aux objets*, Aubier-Psychologie, Paris.

TURKLE S. (2005), *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, 20th Anniversary Edition, Paperback. First edition (1984), Simon & Schuster ed.

VASSE D. (1974), *l'Ombilic et la voix*, Seuil, Paris.

WINNICOTT D.W. (1971), *"Jeu et réalité, l'espace potentiel"*, trad. fr. NRF, éditions Gallimard, Paris, 1975.