

IL ÉTAIT UNE FOIS « pp7 »,
OU LA NAISSANCE D'UN GROUPE
SUR L'INTERNET

Retour sur la socialisation en ligne
d'une communauté étudiante

Stéphane VIAL

Le 20 septembre 2003, apparaît pour la première fois sur l'Internet le site des étudiants en psychologie de l'université Paris 7. Mis en ligne avec les moyens du bord¹, dans une première forme assez rudimentaire, celui que l'on surnomme bientôt *pp7* se veut avant tout un site d'information et de ressources, destiné à faciliter le quotidien d'une communauté d'étudiants et à développer entre eux une dynamique de partage et d'échange. Trois ans plus tard, à l'automne 2006, le site *PsychoParis7* ferme ses portes, laissant derrière lui un grand vide et quelques tensions. Dans l'intervalle, une aventure exceptionnelle s'est produite, bien loin de l'agitation mondiale des plateformes du Web 2.0. Une aventure locale et restreinte, modeste et limitée, que l'on pourrait juger dérisoire, mais qui, pendant trois ans, a été une incroyable odyssee créative et technique autant qu'une expérience nouvelle et inattendue de sociabilité. C'est cette histoire minuscule, dont j'ai été à l'origine sans le vouloir, que je voudrais tout à la fois raconter et analyser dans les pages qui suivent. L'histoire vraie d'un groupe en ligne restreint qui constituait par ailleurs une communauté sociale hors ligne et dont le destin, de sa naissance à sa disparition, a été inséparable de celui de son site web.

En m'appuyant ainsi sur une expérience personnellement vécue, dont l'intention initiale n'a jamais été d'en faire un objet d'étude, je me propose aujourd'hui, plusieurs années après, d'en faire une observation *dans l'après-coup*, une sorte de « rétro-observation participante », du point de vue particulier qui a été le mien de fondateur et administrateur du site. Il s'agit de montrer, au plus près des observations privilégiées que cette expérience m'a permis de faire sur le terrain numérique, comment un *groupe en ligne* parvient concrètement à émerger comme entité sociale en s'étayant sur un site web comme dispositif technique², et comment les relations sociales déterminées

1. D'abord sur le domaine *psychoparis7.fr.st*, puis sur *psychoparis7.net*.

2. On peut définir le dispositif technique que constitue un site web comme un ensemble de documents hypertexte ou hypermédia, c'est-à-dire liés entre eux et avec d'autres par des hyperliens, renfermant des contenus textuels (document hypertexte) ou audiovisuels (document hypermédia) et accessible sur le World Wide Web. Autrement dit, un site web n'est rien d'autre qu'un ensemble de contenus hyperliés, bref une ressource hypermédia.

qui en résultent permettent de définir une sociabilité nouvelle et singulière, qui modifie le processus et les formes du lien social.

Par « groupe en ligne », j'entends un réseau d'individus engagés dans une dynamique psychique commune (« psyché de groupe »³) et ayant des relations sociales médiatisées par l'Internet, dont résulte un nouveau genre de sociabilité ou « sociabilité en ligne ». Cette médiatisation des relations par l'Internet suppose que les membres du groupe utilisent un ou plusieurs dispositifs techniques d'interaction en ligne (forum, liste de diffusion, tchat, wiki, messagerie instantanée, blog, réseaux sociaux⁴...) qui fonctionnent comme un *étayage technique* à partir duquel le groupe peut émerger comme phénomène psychique et social.

L'IDÉAL DU SAVOIR LIBRE : NAISSANCE D'UN SITE

Tout commence pendant la canicule du mois d'août 2003. Alors que des records de température sont battus dans plusieurs villes d'Europe, obligeant les populations à se barricader derrière leurs volets, je décide que le moment est bien choisi pour me mettre à l'informatique. Enfermé dans une pénombre propice à la lumière d'écran, je lis tout ce que je trouve, exclusivement sur le Web, à propos des ordinateurs et des réseaux : l'architecture matérielle, les bits, les systèmes d'exploitation, les langages de programmation, l'architecture client/serveur, le modèle en couches, les protocoles, les paquets, etc. J'ai soif d'apprendre. Je n'imagine pas tout de suite faire un site internet. Je suis seulement fasciné par la machine informatique et je veux comprendre comment elle fonctionne.

Jusqu'au jour où je tombe sur des sites qui parlent de « logiciel libre », de « projet GNU », de Richard Stallman⁵... Et là, c'est la révélation, l'émotion,

3. Notion proposée en 1921 par S. Freud dans *Psychologie collective et analyse du Moi*, et prolongée au cours du XX^e siècle par les travaux de la psychanalyse groupale, à travers les concepts de « mentalité de groupe » et de « culture de groupe » (Bion, 1961), d'« imaginaire groupal » et d'« illusion groupale » (Anzieu, 1975), d'« appareil psychique groupal » ou d'« espace psychique commun et partagé » (Kaës, 1976).

4. Services de réseautage social en ligne comme MySpace, Flickr, Facebook, Twitter, LinkedIn, Foursquare...

5. Informaticien et programmeur, Richard Stallman est l'inventeur de la notion de « logiciel libre ». Pour en savoir plus, on consultera avec profit l'URL suivante : <http://www.april.org/articles/intro/gnu.html>.

l'utopie. Je réalise tout à coup que l'informatique peut changer notre rapport au monde et à la connaissance, et je forge le rêve, sans savoir que d'autres le portent déjà, d'une société où régnerait grâce à l'Internet « l'intelligence collective » (Lévy, 1995, p. 25) et où nous serions tous les « libres enfants du savoir numérique » (Blondeau & Latrive, 2000). L'idée s'impose alors à moi, comme je le pressentais depuis déjà quelques années, que j'ai quelque chose à voir et à faire avec l'Internet. Et je décide que je dois apprendre à faire un site. En quelques jours, j'apprends les bases du langage HTML et, le 20 septembre 2003, je mets en ligne le site web le plus mal fait de toute ma vie avec la plus grande fierté du monde : *pp7* est né.

Grâce à un partenariat conclu directement avec l'institution universitaire, je reproduis régulièrement sur la page d'accueil du site l'affichage officiel de l'UFR⁶, proposant ainsi aux étudiants une information fiable et sérieuse alors inexistante sur le Web. Consulter les emplois du temps, connaître les dernières annonces d'absence des enseignants, récupérer un cours auquel on n'a pas assisté, savoir en quoi consiste tel ou tel examen, ou encore échanger de bons tuyaux, autant de services pratiques et utiles que *pp7* est fier d'offrir aux étudiants, au nom de ce que j'appelle alors la « philosophie du partage libre étudiant ». Entièrement inspirée de celle du « logiciel libre », celle-ci tient tout entière dans ce principe arboré dès la page d'accueil du site : « *Si je dispose d'une information ou d'un document utile, je dois le partager avec d'autres étudiants à qui il sera également utile* ». L'idée est de faire un site où ce ne seraient plus les logiciels, mais les connaissances et les ressources pour les étudiants, qui seraient « libres ».

Je mets alors en place une petite campagne d'affichage dans les locaux de l'UFR, ce qui permet au site de recevoir ses premiers visiteurs. Ils sont enthousiastes et leurs messages d'encouragement me convainquent d'aller plus loin. Au-delà de la curiosité qu'il suscite, le site répond en effet à un vrai besoin, allant même jusqu'à compenser certaines défaillances de l'administration universitaire, ainsi qu'en témoignent les visiteurs eux-mêmes dans les messages qu'ils m'adressent et que j'ai conservés : « *Je voulais juste te remercier pour cette initiative ! Grâce à toi j'ai été prévenue à temps pour m'inscrire, sinon j'aurais attendu la convocation qui ne serait jamais arrivée !!!* » (Olga, 5 octobre 2003).

6. Il s'agit de l'UFR « Sciences humaines cliniques », qui a en charge l'enseignement de la psychologie à l'université Paris 7 Diderot.

Cependant, cette première version n'est ni très jolie ni très pratique. Le site est entièrement statique, très pénible à administrer et ne permet pas d'interaction avec les visiteurs. La découverte de l'outil de gestion de contenu SPIP⁷ me conduit alors à mettre en ligne, dès le mois de décembre 2003, une seconde et nouvelle version, plus ergonomique et plus pratique, mais surtout plus participative. Parmi les nouvelles fonctionnalités proposées, il y a ce que SPIP appelle un « forum », mais qui ressemble en fait beaucoup plus à un système de commentaires associés à un article. Grâce à cela, une nouvelle rubrique voit le jour et permet aux étudiants de déposer des messages, ainsi que des réponses à ces messages. Un groupe de fidèles et d'aficionados apparaît et le site commence à se faire connaître.

Mais on est encore loin du site web coopératif que j'imagine, fondé sur l'effort communautaire et la construction collective. Les premières propositions de collaboration que je reçois sont très timides ou alors très ambiguës si bien que, pendant près d'un an, je maintiens le site à jour tout seul, m'appuyant seulement sur une poignée d'étudiants qui me signalent de temps en temps des informations à publier en provenance directe de l'affichage administratif.

LA CRÉATION DU FORUM : NAISSANCE D'UN GROUPE

Convaincu que c'est en développant les dispositifs d'interaction que je peux espérer accroître l'échange coopératif, je décide au mois d'avril 2004 de doter *pp7* d'un outil de forum automatisé bien connu dans le monde du Web, le logiciel libre *phpBB*⁸.

Cette innovation technique va tout changer. Un peu comme dans la théorie marxienne de l'histoire, selon laquelle les progrès des outils et des machines engendrent des progrès dans la structure sociale en créant un nouveau mode de production (par exemple, le moulin à bras donne au moyen âge la société avec le suzerain et les serfs, puis le moulin à vapeur donne à l'époque industrielle la société avec les bourgeois et les prolétaires) : de la même manière,

7. SPIP est un système de gestion de contenu Open Source fort célèbre en France, qui permet de créer assez facilement, quoique avec un certain travail, un site dynamique original. Voir en ligne : <http://www.spip.net/fr>.

8. Il en existe beaucoup d'autres qui auraient pu, de la même manière, avoir les mêmes effets. Ce qui est expliqué dans les lignes qui suivent n'est donc pas spécifiquement dû à *phpBB*, mais à la nature même de tout outil de forum automatisé, qu'il s'agisse de *phpBB*, *PunBB*, *Invision-Board*, *FireBoard*, etc.

sur l'Internet, un nouveau dispositif technologique fait apparaître de nouveaux usages, de nouvelles expériences entre usagers, et donc de nouvelles formes sociales. Il suffit de penser aux pratiques sociales développées autour de sites tels que MySpace et Facebook ou, plus récemment, Twitter et Foursquare.

Dans le cas de *pp7*, l'installation d'un forum *phpBB* va profondément bouleverser l'expérience en ligne de chacun. Pour bien le mesurer, rappelons qu'un outil de forum automatisé permet à chaque internaute de s'enregistrer (« s'inscrire ») en se donnant un nom (« pseudo »), de définir et renseigner librement sa fiche publique (« profil ») en y ajoutant éventuellement une photo ou image (« avatar »), et de déposer (« poster ») des messages auxquels n'importe quel autre utilisateur pourra répondre, à l'intérieur d'un sujet déterminé (« topic ») lui-même inséré dans un ensemble organisé de catégories thématiques (« forums »).

Dès lors, le premier effet de l'installation de *phpBB* sur le site *PsychoParis7* est de faire naître brutalement et massivement des identités. Tout à coup, une foule d'habitues du site, dont personne n'avait idée, apparaît aux yeux de tous dans la « liste des membres », affichant son prénom ou son pseudo, son âge et son sexe, son année de diplôme et ses goûts musicaux, ses mots d'esprit et ses citations préférés... Une société entière est en train de naître sous le regard ébahi de chacun de ses membres assistant à son éclosion en même temps qu'il y participe. Comme si des visages numériques apparaissaient, après n'avoir été que des occurrences arithmétiques anonymes dans un compteur de statistiques. « Paloma », « Fleur du Mal », « Thomas », « p'tit praince » et tant d'autres – y compris moi-même – passent subitement du statut d'adresse IP⁹ abstraite et latente à celui de *personnage virtuel* visible et manifeste, identifié et défini, au sein d'un nouvel espace social dématérialisé.

À partir de là, tout est bouleversé. Parce qu'il devient possible d'entrer en relation avec les autres. En effet, on ne peut pas entrer en relation avec une adresse IP. Parce qu'une adresse IP ne représente rien pour un humain : elle n'a aucun potentiel symbolique et même aucune existence au regard de la vie psychique. Mais on peut nouer des liens et même investir une dynamique relationnelle intense avec un *personnage virtuel*. C'est ce qui se passe à chaque instant sur les sites de rencontres ou les sites de réseaux sociaux. Et

9. Une adresse IP est un numéro noté avec quatre nombres compris entre 0 et 255 (par exemple : 92.243.10.99), qui identifie de manière unique un ordinateur (client ou serveur) connecté à l'Internet, ou du moins son point de connexion ou point d'entrée sur le réseau.

c'est ce qui se passe aussi sur le nouveau forum de *pp7*. C'est là le deuxième effet : l'installation de *phpBB* ne crée pas seulement des identités mais, ce faisant, institue des Autres, c'est-à-dire des cibles d'investissement pulsionnel et narcissique. Du coup, c'est tout une vie psychique et sociale qui apparaît et se développe, créant une couche de sociabilité communautaire s'ajoutant à la simple couche des contenus éditoriaux du site. Et cela va profondément modifier le site lui-même.

La troisième conséquence, c'est que la communauté s'approprie rapidement l'idéal de partage libre que j'avais imaginé tout seul, et qu'une incroyable dynamique d'excitation psychique groupale se met en place autour du désir de développer et d'améliorer le site. Comme si, par identification avec l'idéal fondateur, le groupe développait un idéal commun qui en est directement issu et qui constitue, sur le modèle freudien de l'Idéal du Moi, une sorte d'Idéal du Nous.

Dès lors, une immense machine joyeuse à imaginer le site web communautaire idéal se met en marche, et se structure autour d'un groupe d'utilisateurs très actifs, parmi lesquels je trouve mes premiers véritables collaborateurs sous la forme des premiers modérateurs du forum. Face au succès grandissant du site, qui se mesure par un nombre de messages postés par jour sans cesse plus important, je cherche en effet à ouvrir la gestion du site à d'autres que moi, afin que mon projet de site web coopératif devienne une réalité mais aussi afin de réduire ma charge de travail qui, par voie de conséquence, est elle aussi sans cesse plus importante, se rapprochant peu à peu d'une prestation professionnelle bénévole. Pour ce faire, je choisis dans les statistiques de fréquentation du forum les trois utilisateurs qui, tout comme moi, fréquentent les lieux quotidiennement et y postent des messages tout aussi quotidiennement, de telle sorte que le travail de modérateur représente à peine plus pour eux que ce qu'ils font déjà spontanément. Ainsi voit le jour la première composition de *l'équipe pp7*. Désormais, je ne suis plus seul dans l'aventure et, pour la première fois, j'ai le sentiment que *pp7* n'est pas seulement un espace communautaire mais un véritable outil collaboratif. Au point où le désir du groupe change le mien et peu à peu change le site.

En effet, l'idée que quelque chose est en train de réussir, que nous vivons une sorte de *success story* locale, semble rejeter au loin les frontières de l'impossible. Peut-être un effet de l'« illusion groupale » dont parlait Didier Anzieu¹⁰ ?

10. « J'appelle "illusion groupale" un état psychique particulier qui s'observe aussi bien dans les groupes naturels que thérapeutiques ou formatifs et qui est spontanément verbalisé par les

Ainsi, ce qui commence sur le forum va rapidement s'étendre à tout le site – quoique de manière un peu moins prononcée – et conduire à d'importantes évolutions éditoriales. On nous demande de nouvelles rubriques, de nouvelles fonctionnalités, et on va même jusqu'à débattre des choix de couleur et de design. Tout le monde semble vouloir un site à son image. Et le fait est que le site évolue beaucoup.

D'abord, sur le plan de la forme. En août 2004, je découvre les standards du Web¹¹ et le langage des feuilles de style CSS. J'en profite pour refondre entièrement la charte graphique et ergonomique du site avec de tout nouveaux outils, et donne à *PsychoParis7* son apparence définitive, marquée par la couleur dominante du rose, en hommage ironique à la « domination féminine » qui règne dans les amphis des facultés de psychologie.

Ensuite, sur le plan du contenu : au fur et à mesure de la croissance des effectifs de l'équipe, à qui je confie le pouvoir d'administrer les contenus du site, des nouveautés voient progressivement le jour, telles qu'un Intranet, un *tchat*, un album photo, un système de commentaires et j'en passe, tout cela s'ajoutant aux mises à jour régulières du contenu existant.

Cependant, le changement le plus conséquent auquel le site est conduit sous l'effet de la demande groupale, celui qui aura le plus grand impact sur la vie du site, c'est sans conteste la création du forum *Blabla*. Réclamée par les utilisateurs autant que par les autres membres de l'équipe en vue de permettre des échanges « plus inutiles », « plus légers » et « moins sérieux », cette nouvelle catégorie thématique du forum me laisse au départ assez sceptique. Mon hésitation vient du fait qu'à l'origine du site, il y a un idéal : celui de construire un site web coopératif *utile* à tous. L'idée de créer une rubrique *inutile* dans laquelle tout le monde pourrait dire n'importe quoi sur le mode désordonné de l'opinion ne m'enchant guère et me fait craindre un appauvrissement, voire un enlaidissement du site. Sans enthousiasme, je finis par me rallier au point de vue dominant et, comble de surprise, cette rubrique devient la plus sympathique, la plus visitée et la plus productive de tout le site. On y raconte sa jour-

membres du groupe sous la forme suivante : « Nous sommes bien ensemble ; nous constituons un bon groupe ; notre chef ou notre moniteur est un bon chef, un bon moniteur » (Anzieu, 1975, p. 76).

11. Normes et recommandations édictées par le World Wide Web Consortium (W3C), un organisme international fondé et dirigé par Tim Berners-Lee, l'inventeur du Web, afin de garantir l'interopérabilité et l'accessibilité des sites internet.

née (« *Pourquoi votre journée a-t-elle valu le coup ?* »), ses goûts musicaux (« *Le morceau du jour* ») ou encore ses meilleures blagues, dans un esprit « bon enfant » du meilleur aloi. Une nouvelle sociabilité en ligne est en train d'apparaître. En un rien de temps, le forum *Blabla* devient celui dans lequel on poste le plus. À titre d'exemple, à la date du 25 août 2006, le forum général compte 900 membres enregistrés et 47 490 messages, dont 17 919 messages dans le seul forum *Blabla*. Autant dire que le site est en train de prendre un « virage social » imprévu mais irrésistible.

SOCIABILITÉ EN LIGNE ET SYMBOLISATION SOCIALE

À partir de là, une nouvelle vie complètement indépendante de nous se développe sur le site. Que les administrateurs et moi fassions ou non des mises à jour, ajouts ou modifications, le site a une nouvelle raison de vivre et, en quelque sorte, n'a plus besoin de nous. C'est le signe que sa fonction première se modifie, presque à notre insu, nous qui en sommes pourtant les premiers usagers : désormais, il ne s'agit plus tellement de favoriser des échanges éditoriaux fondés sur le partage de contenus, mais de rendre possible des échanges sociaux fondés sur le partage relationnel.

Autrement dit, la vie sociale qui s'est greffée sur le site devient plus importante que le site lui-même. Une vie quotidienne en ligne est désormais en place, avec ses rituels et sa routine (les « topics » journaliers du type « *La phrase du jour* » ou « *Pourquoi votre journée a-t-elle valu le coup ?* »), ses tâches et ses obligations (répondre aux nouveaux venus, lire et modérer les derniers messages), ses moments de joie et ses malentendus, ses relations de sympathie et ses tensions conflictuelles... Chaque jour, chaque nuit, à l'heure où cela lui convient, le visiteur de *pp7* vient s'offrir un moment de sociabilité en ligne. Comme si le besoin de partager des informations et des contenus était finalement assez secondaire. Comme si chacun avait bien plus besoin encore d'être simplement en relation avec les autres. Faut-il voir là le signe d'un malaise social dans la vie hors ligne ? D'un échec de l'espace hors ligne à créer du lien ? C'est possible.

Mais la richesse et la force de cette sociabilité en ligne, c'est qu'elle commence justement à avoir des effets hors ligne et qu'elle est *fondamentalement indisociable du monde hors-ligne*. Adossée dès le départ à une structure sociale physique (l'université), l'expérience *pp7* ne reste pas longtemps sans conséquences sur les rapports sociaux de la vie étudiante et institutionnelle locale.

Tout d'abord, parce que le site acquiert progressivement une vraie reconnaissance auprès de l'université : l'UFR le cite dans ses brochures officielles, les enseignants le sollicitent pour publier des communiqués, et certains services de la scolarité universitaire (LANSAD) sont enregistrés comme utilisateurs du forum et y publient régulièrement des informations officielles. Mais surtout, au-delà de l'institution, c'est la vie étudiante elle-même qui se trouve remodelée. La plupart des utilisateurs inscrits sur le forum sont en effet facilement identifiables derrière leur nom de réseau, grâce à un certain nombre d'informations détaillées que chacun est libre d'indiquer sur son profil, comme son âge, son sexe, sa « promo » (diplôme dans lequel il est inscrit), etc. Grâce à ces informations et grâce au type de messages postés, il est assez aisé, au bout de quelque temps, de reconnaître les uns et les autres. Certains choisissent délibérément la transparence, en indiquant comme pseudo leur véritable nom ou prénom, voire, dans certains cas, en affichant comme avatar leur photo d'identité. D'autres se plaisent à donner d'eux-mêmes seulement quelques indices d'identification, jouant à se cacher/montrer jusqu'à être entièrement reconnus. Seuls quelques-uns préfèrent entretenir le mystère et s'évertuent à ne jamais devenir identifiables. Dans tous les cas, s'installe un jeu sur l'identité qui produit d'emblée des effets hors ligne : à force d'échanger des messages sur le forum, on se connaît et se reconnaît, on repère en ligne des personnalités que l'on retrouve hors ligne, on finit par identifier quelqu'un qui tentait de se cacher derrière tel ou tel pseudo, on croise dans les couloirs de l'université des gens avec qui on a discuté en ligne la veille, on parle du site, on crée des liens inattendus avec des personnes qu'on n'aurait pas rencontrées autrement, des amitiés hors ligne se constituent, on organise des soirées entre habitués du site, etc. Un jeu de rencontres et d'événements hors ligne, qui sont ensuite racontés en ligne, vient ainsi amplifier en lui donnant une épaisseur insoupçonnée la vie sociale qui est apparue en ligne, brouillant complètement les prétendues frontières entre « le réel et le virtuel », dont l'idée même devient absurde. Au point où l'équipe du site va jusqu'à s'engager dans des chantiers hors ligne ambitieux, comme la présentation d'une liste de candidats aux élections étudiantes, la mise en place d'un système ouvert de retranscriptions dactylographiées de cours, l'organisation de pique-niques sur les bords de Seine..., toutes choses qui n'auraient jamais eu lieu si le site n'avait pas existé.

Ces moments de sociabilité, qu'ils soient en ligne ou hors ligne, constituent ainsi le point culminant d'un processus dont les effets sont déjà sensibles depuis longtemps : pp7 est en train de fournir un étayage technique à un gigantesque processus de *symbolisation sociale*. Pour bien comprendre ce que j'entends par là, il faut se reporter à la définition qu'à la suite de Nicolas Abra-

ham, Serge Tisseron donne avec beaucoup d'à propos de la symbolisation en psychanalyse. D'après lui, « la vie psychique est une succession de symbolisations des expériences du monde et d'échecs partiels de ces symbolisations. Par cette activité psychique ininterrompue, l'être humain construit en même temps sa vie intérieure et les liens qui l'unissent aux personnes et aux objets » (Tisseron, 1999, p. 20). Mais en quoi consiste exactement cette activité psychique symbolisante ? Serge Tisseron l'explique ainsi : « Le fonctionnement de notre système psychique est un peu comparable à celui de notre tube digestif. Celui-ci décompose les aliments que nous ingérons et digérons en éléments de base qui servent à construire notre métabolisme. De même, notre système psychique doit assimiler les expériences qui nous arrivent pour que celles-ci soient intégrées à notre personnalité et nous rendent disponibles pour de nouveaux apprentissages. L'instrument de cette assimilation est la création de représentations verbales, imagées et gestuelles des expériences éprouvées en relation avec la vie intérieure » (*ibid.*, p. 60). Par exemple, une manière simple et courante de symboliser une expérience vécue peut consister tout simplement à en parler avec un proche (création de représentations verbales), ce qui permet de mieux l'accepter, et donc de mieux l'introduire.

Et bien, ma thèse, c'est qu'un site internet, en tant que document hypertexte et hypermédia, n'est rien d'autre qu'un support numérique de représentations verbales et imagées ayant la forme de pages web, de messages échangés, de textes mis en commun, de profils de forum, d'avatars, de photos ou vidéos partagées, etc. Et l'ensemble de ces représentations verbales et imagées, numérisées, partagées et mises en commun via un espace dédié à un groupe sur l'Internet, peut constituer pour ce groupe l'instrument d'une *symbolisation sociale* qui consiste, non plus à assimiler et à absorber des expériences dans la vie psychique, mais à assimiler et à intégrer des individus dans la vie sociale. Et c'est exactement ce qui se passe sur *pp7*. La sociabilité en ligne qui s'y déploie, et qui déborde sur des manifestations hors ligne, a principalement cette fonction. Elle permet aux étudiants de sortir de l'anonymat de masse qui pèse sur les campus universitaires, de naître à eux-mêmes en se faisant exister les uns pour les autres là où, dans les couloirs de la fac, on se passe trop souvent devant sans oser se dire un mot ; elle leur permet de construire une culture commune, de donner une forme visible et accessible aux références qu'ils ont en commun chacun dans leur coin ; elle leur permet de se connaître et de se rencontrer, d'inventer des événements et des relations qui tissent entre eux un lien social plus riche et plus dense, par lequel ils s'intègrent et s'affilient mieux à leur parcours d'études, mais aussi à la société en général. En un mot, elle leur permet de mieux construire leur identité sociale.

En effet, comme l'a bien montré Sherry Turkle, « l'Internet est un autre élément de la culture informatique qui a contribué à nous faire penser l'identité comme multiplicité. Sur le Net, les gens peuvent se construire un Moi en voyageant à travers plusieurs Moi » (Turkle, 1995, p. 178). Par là, il faut entendre que les espaces en ligne, en nous offrant des identités d'emprunt, ne font rien d'autre que participer au processus de construction de notre identité. À cet égard, on peut dire des utilisateurs de *pp7* des années 2000 la même chose que ce que Turkle dit des joueurs de MUDs¹² des années 1990 : « En participant au jeu, les joueurs deviennent non seulement des auteurs de textes mais des auteurs d'eux-mêmes, se construisant un nouveau Moi à travers l'interaction sociale » (*ibid.*, p. 12). Ainsi les MUDs de Sherry Turkle autant que les communautés en ligne telles que celle de *pp7* sont de bons exemples de la manière dont « la communication médiatisée par ordinateur peut être le lieu de la construction et de la reconstruction de l'identité » (*ibid.*, p. 14).

SOCIABILITÉ EN LIGNE ET VIRTUALISATION

Cependant, la sociabilité en ligne qui se joue sur les forums n'est pas de même nature que la sociabilité hors ligne qui se noue dans les espaces sociaux traditionnels. La sociabilité en ligne est une sociabilité sans risques et sans engagement. L'autre n'est qu'un *personnage virtuel*, un simple « pseudo » imagé avec lequel on peut rompre d'un simple clic sans avoir à affronter son regard. C'est une sociabilité moins coûteuse sur le plan narcissique et moral, où l'on peut se dispenser de tout ce que l'on s'impose ou qui s'impose à nous dans la vie habituelle des espaces physiques. Sur un forum, on s'adresse à des inconnus avec une facilité déconcertante qu'on aimerait pouvoir se permettre dans la rue. Sur un forum, on s'autorise des familiarités ou on cède à des confidences devant tout le monde d'une manière qui serait totalement impensable dans un espace public traditionnel. Sur un forum, enfin, on se vexe, on se dispute ou on s'insulte avec une désinvolture et une violence parfois sidérantes, qu'on n'oserait jamais afficher si l'on avait son interlocuteur devant les yeux. Mais cela n'est pas propre aux forums.

Partout où, sur l'Internet, se trouvent des dispositifs techniques d'interaction avec autrui, ce phénomène peut se produire. C'est ce que j'appellerai un *phé-*

12. Un MUD (de l'anglais *Multi-User Dungeon* ou *Multi-User Domain*) est, dans le domaine des jeux en ligne, un monde virtuel multi-joueurs en temps réel, qui est décrit entièrement et uniquement de manière textuelle, au moyen de commandes que le joueur doit saisir.

nomène d'accélération psychique, défini comme processus d'exaltation pulsionnelle, d'inflation fantasmatique et d'hyperactivité représentationnelle, qui s'étaye sur un mécanisme d'interaction relationnelle et qui s'accompagne généralement – un peu comme dans l'ivresse, le rêve ou le délire – d'un affaiblissement des mécanismes de défense, d'une levée des tabous, bref d'une désinhibition rendant possible l'apparition de comportements insoupçonnés.

Cela est dû, selon moi, à la mise entre parenthèses du corps, ce en quoi je vois un trait essentiel de ce qu'on nomme « virtuel ». Dans la lignée de Pierre Lévy, je ne considère pas un instant que le « virtuel » s'oppose au « réel ». Comme lui, je pense que le virtuel définit un « détachement de l'ici et maintenant », un « hors-là ». Mais « le virtuel n'est pas imaginaire pour autant. Il produit des effets. Quoiqu'on ne sache pas où, la conversation téléphonique a "lieu" », et cela vaut aussi pour l'échange de courriels ou le tchat. Ainsi, poursuit Pierre Lévy, « lorsqu'une personne, une collectivité, un acte, une information se virtualisent, ils se mettent "hors-là", ils se déterritorialisent. Une sorte de débrayage les détache de l'espace physique ou géographique ordinaire et de la temporalité de la montre et du calendrier. Encore une fois, ils ne sont pas totalement indépendants de l'espace-temps de référence, puisqu'ils doivent toujours se greffer sur des supports physiques et s'actualiser ici ou ailleurs, maintenant ou plus tard. Et cependant la virtualisation leur a fait prendre la tangente » (Lévy, 1998, p. 17-22).

Et bien, ce détachement de l'ici et maintenant, ce décrochage spatio-temporel, c'est ce que je crois qu'on peut définir, d'un point de vue psychique, comme un *détachement du corps* au sens d'une perte de conscience du corps. Détachement de ses rythmes et de son poids, de sa présence et de son apparence. On vit une expérience virtuelle précisément lorsqu'on met hors jeu le corps, le sien comme celui de l'autre, lorsqu'on en fait totalement abstraction et qu'on le met pour ainsi dire en *epochè*, comme dirait Husserl. Cela est rendu possible par ceci que nous adoptons un corps de substitution, capable de simuler toutes nos opérations, et qui n'est rien d'autre que la machine, c'est-à-dire l'ordinateur en réseau.

Et c'est précisément ce qui rend possible ce *phénomène d'accélération psychique* dont je parlais plus haut. Là où le corps a disparu, il ne reste plus que le fantasme et la représentation. Là où le corps a disparu, il n'impose plus de limites à l'activité fantasmatique et représentationnelle. La vie va à la vitesse des idées et des fantasmes, des pensées et des lignes de code. Parce qu'il n'y

a plus le poids de la matière, qui ralentit nos affects, appesantit nos efforts, donne chair à autrui. D'où l'accélération des fantasmes sur les sites de rencontres – souvent suivie de désillusion lorsque l'épreuve de réalité impose le corps dans l'échange et la communication. D'où l'accélération relationnelle sur les forums où chacun n'est plus qu'un *personnage virtuel*, c'est-à-dire sans corps. D'où l'accélération de l'activité cérébrale lorsqu'on joue à un jeu vidéo ou que l'on travaille pendant des heures sur son ordinateur : on oublie qu'on a faim, on ne voit pas le temps passer, bref on ne pense plus à son corps. On se souvient à cet égard, même si l'exemple est extrême et heureusement rare, de ce jeune Sud-Coréen de 28 ans qui a trouvé la mort en août 2005 après avoir joué 50 heures sans pratiquement aucune interruption dans un cybercafé de Taegu, dans le Sud-Est du pays.

C'est cette même absence du corps qui est la cause de ce que j'ai appelé ailleurs « le malentendu du virtuel », cet étrange flottement du sens qui se produit dans les courriels, les messages de forums ou les discussions de tchat et qui est la cause de nombreux malentendus et tensions. Dans l'histoire de *pp7*, cela est arrivé souvent sur le forum, créant parfois des conflits qui n'avaient pas lieu d'être ou bien donnant à des conflits qui avaient lieu d'être une dimension de haine et d'émeute invraisemblable. Cela est d'ailleurs beaucoup plus fréquent qu'on ne le pense. Dans son édition du 29 mars 2006, le journal *Le Monde* rapporte les conclusions d'une étude de psychologie comportementale publiée par l'université de Chicago Graduate School of Business (Chicago GSB) et menée par Nicholas Epley (Chicago) et Justin Kruger (université de New York) :

« Dans l'une de ces expériences, les participants devaient [...] s'envoyer les uns aux autres une vingtaine de messages, soit par e-mail soit par téléphone, dans lesquels ils s'exprimaient sur des sujets divers (musique, sport, politique, etc.). Pour dix d'entre eux, le contenu du message était sincère (énoncé au premier degré), et pour les dix autres, sarcastique (deuxième degré). [...] Les expéditeurs estimaient que, dans 75 % des cas, le "ton" de leurs propos serait interprété sans problème. Ce qui se révéla vrai avec le téléphone, mais pas avec les e-mails, que les destinataires n'interprétèrent correctement qu'à 56 %. Un taux de réussite d'autant plus désastreux que ces mêmes destinataires étaient persuadés, quant à eux, avoir bien compris la teneur d'environ 90 % des messages, que ces derniers aient été communiqués par téléphone ou par mail. L'explication de ces malentendus ? L'égoïsme, affirment les chercheurs. Privé d'emphase, d'intonation et de toute la communication "non verbale" qui accompagne ce que l'on dit, le message par e-mail nous parvient

en effet sous une forme relativement neutre, ou du moins peu décodable au plan émotionnel. Ce qui ne fait qu'accroître notre penchant naturel à épouser notre point de vue plutôt que celui des autres » (Vincent, 2006).

En langage psychanalytique, on dirait que cela ne fait qu'accroître notre capacité à fantasmer. En effet, là encore, sans le corps – ses gestes, sa voix, son regard –, l'activité interprétative s'accélère et s'exagère. Parce qu'elle ne peut plus s'étayer sur lui pour trouver une butée, pour cerner les limites du réel. Le corps, c'est le point d'horizon du réel humain, le point fixe et assuré de notre existence¹³. Sans lui, le réel prend la tangente. Et c'est précisément cet échappement du réel, opérée par la virtualisation ou mise en absence du corps, qui explique la jouissance prise à la fréquentation des forums, des messageries instantanées, des salons de tchat, d'une certaine catégorie de blogs en vogue chez les adolescents, ou bien du *microblogging* des réseaux sociaux. On y vient pour s'offrir un moment d'ivresse maîtrisée, une expérience de satisfaction contrôlée, où l'on peut s'autoriser des mots et des gestes sans risques et sans conséquences. Bref, « on se lâche ». Pur dispositif de communication *phatique*, pour reprendre les termes de Roman Jakobson (Jakobson, 1963), où la fonction référentielle de la communication, celle qui réfère chaque message à un contenu, passe complètement au second plan. Ce qui compte, c'est uniquement le fait d'être en relation, en lien avec les autres, bref d'être « connecté ». C'est la jouissance de savoir qu'on est relié, dans un espace abstrait et immunisé, y compris contre les risques qui menacent notre corps dans les mondes hors ligne (accidents, blessures, maladies...), encore que des équivalents en ligne existent (bugs, déconnexions intempestives, pertes de données...). Sentiment de toute-puissance électronique que l'on s'offre à soi-même comme un « petit plaisir » du quotidien, dans ces espaces virtuels où le monde extérieur et notre corps propre sont suspendus – en même temps qu'ils sont mis en scène et représentés (avatar, photos, etc.) – pour faire place à une incroyable accélération de notre monde interne.

Pour autant, il ne faut pas voir dans ces expériences décrites comme « décorporisées » un degré inférieur de « réalité ». Le simple fait que cela ait une réalité psychique suffit à en faire une réalité à part entière. Comme le dit très bien Sherry Turkle, « dans la culture de la simulation, si cela marche pour vous, cela a toute la réalité nécessaire » (Turkle, 1995, p. 24). En l'espace de dix

13. Cette idée serait à mettre en résonance avec la phénoménologie du corps de Maurice Merleau-Ponty.

ans, explique-t-elle, nous nous sommes accoutumés à l'opacité des technologies et « avons appris à prendre les choses à la valeur de l'interface » (*ibid.*, p. 23). Désormais, nous sommes capables de rejoindre des communautés virtuelles qui existent seulement pour des gens qui communiquent à travers des réseaux informatiques, tout aussi bien que des communautés dans lesquelles nous sommes physiquement présents, sans avoir le sentiment que les unes sont moins réelles que les autres. En fréquentant quotidiennement et intimement les ordinateurs, nous nous sommes accoutumés à la culture de la simulation qu'ils proposent et avons appris à intégrer le virtuel dans notre quotidien en abolissant peu à peu la prétendue frontière entre réel et virtuel : « pour beaucoup d'entre nous, le cyberspace fait maintenant partie de la routine de la vie quotidienne » (*ibid.*, p. 9). Il nous semble même parfois que la vie réelle (« Real Life »), comme le suggère l'un des enquêtés de Turkle, n'est qu'un programme ouvert parmi d'autres, « *just one more window* » (*ibid.*, p. 14).

C'est sans doute ce qui explique le succès extraordinaire des échanges sociaux sur l'Internet. L'Internet comme accélérateur de vie psychique et catalyseur de vie sociale, grâce à la culture de la simulation. Ou tout simplement : l'Internet comme accélérateur de réalité, grâce à la virtualité. Et c'est vrai non seulement sur le forum de *pp7* mais aussi sur les grandes plateformes relationnelles du Web 2.0 avec lesquelles *pp7* a peut-être plus de points communs qu'il n'y paraissait au premier abord. En effet, dans un article paru le 27 juin 2008 sur le site web *InternetActu*, Hubert Guillaud et Daniel Kaplan soulignent :

« Publier ses photos de vacances, partager son amour de Tokyo Hotel, dire dans quel état on s'est réveillé, organiser finement sa liste d'amis, ne relève vraiment ni de l'expression publique, ni de la "participation" au sens où l'entendent les militants des médias citoyens et de la "sagesse des foules". Ces foules-là ne sont pas sages, même si elles peuvent être créatives ; leurs pratiques sont quotidiennes, ludiques, microsociales. Que peut-on en dire d'édifiant ? Pas grand-chose. En quoi cet "univers massivement relationnel" qu'est devenu le Web (et, pour rejoindre Alexis Mons, que pourrait rapidement devenir tout l'Internet) ressemble-t-il à cette "société de la connaissance" qu'on nous décrit depuis quinze ans ? Pas grand-chose non plus. L'homme est un animal social et le Web est son terrain de jeu. [...] On aurait donc tort de penser qu'un Web massivement relationnel annonce, par construction, un monde massivement coopératif. Parce que ça n'est pas le problème principal des utilisateurs. Et parce que ça n'est pas du tout le problème des opérateurs des plates-formes du Web 2.0 » (Guillaud & Kaplan, 2008).

Point de vue intéressant qui montre que l'Internet a changé de paradigme et est passé de l'idéal du Web coopératif des années 1990 à la réalité du Web social des années 2000. On croirait lire l'histoire de *pp7* elle-même ou comment un projet de site web coopératif, inspiré par l'idéal du logiciel libre appliqué au monde étudiant, s'est progressivement transformé en espace de sociabilité complètement autonome.

LA FIN DU SITE ET LE « CORPS » DU GROUPE

Au cours du mois de novembre 2006, le site *pp7* ferme ses portes. Contrairement aux sites de réseaux sociaux ou aux plateformes du Web 2.0, *pp7* n'est rien d'autre que le fruit d'une initiative personnelle et du volontariat d'un petit groupe. Après trois ans d'existence, le site peine à assumer dans le seul cadre du bénévolat son propre coût financier (hébergement, nom de domaine) et humain (lourde charge de travail quotidienne pour les différents « community managers » de l'équipe, qui ont pour tâche de lire et modérer tous les propos tenus sur le forum). En outre, beaucoup de ceux qui font vivre ou ont fait vivre le site ont obtenu ou sont en voie d'obtenir leur diplôme et n'ont plus la même motivation, sans parler de la responsabilité juridique qui s'impose à tout éditeur de service en ligne et qui devient trop lourde à assumer par une poignée d'étudiants considérés comme personnes physiques. Le projet de fonder une association étudiante qui aurait pu devenir l'éditeur et le gestionnaire du site ne parvient pas à voir le jour, en raison d'un certain nombre de désaccords entre les membres de l'équipe du site. La tentative de le faire adopter et héberger par l'UFR échoue également. Il ne reste plus que la fermeture. Sans doute mal préparée, celle-ci intervient alors un peu brutalement, au début du mois de novembre 2006, sous la forme d'une simple page web d'explications intitulée « Voilà, c'est fini » sur le domaine *psychoparis7.net*. Elle est plutôt mal accueillie et suscite de nombreuses réactions de tristesse, colère ou indignation, dont certaines me sont transmises par courriel.

Les utilisateurs du site avaient trouvé en *pp7* un espace de sociabilité qu'ils aimaient, sa fermeture provoque en eux une forme de traumatisme. Il est vrai qu'à bien des égards, cette fermeture s'apparente à une mort. Mais une mort virtuelle, cela n'est pas tout à fait la même chose qu'une mort physique. Parce qu'il n'y a aucun cadavre. Du jour au lendemain, que dis-je, d'une minute à l'autre, d'un simple clic, le site entier disparaît. Toutes ces pages, ces images, ces messages, ces textes, ces lignes de code. Envolés. Ce n'était qu'un rêve. Le site n'a pas de dépouille, parce qu'il n'avait pas de chair. Et, sur le coup, c'est ce qui rend cette disparition intolérable pour bon nombre d'utilisateurs.

Mais cela montre aussi qu'en l'absence de corps physique, le site lui-même comme substrat numérique, c'est-à-dire le gigantesque document hypertexte qu'il formait, était devenu un corps de substitution pour le groupe. Support de représentations verbales et imagées, sans lesquelles aucune symbolisation n'est possible, le site était devenu le corps symbolique du groupe, en lieu et place du corps de chacun mis en absence. Un corps commun virtuel et hypertextuel grâce auquel la communauté *pp7* trouvait une incarnation numérique – en ligne – et sur lequel s'étayait le processus de *symbolisation sociale* étudié plus haut. La suppression du site provoque alors un fantasme de menace de mort, parce que le groupe n'a plus de support ou d'étayage physique – fût-il numérique – pour se symboliser lui-même et se faire ainsi exister comme groupe. C'est probablement ce qui conduit une poignée d'étudiants à créer dans l'urgence, à une autre adresse web, un nouveau forum, d'ailleurs très inspiré de l'ancien, afin de donner un nouveau corps au groupe¹⁴. La vie sociale apparue sur *pp7* peut ainsi se poursuivre, en conservant la culture de groupe propre à la communauté *pp7*, même si celui-ci a disparu¹⁵. Autrement dit, le groupe en ligne change d'*étayage technique* mais se poursuit comme *entité sociale et culturelle*. Ce qui montre à la fois deux choses : d'abord, qu'un groupe en ligne ne peut subsister sans étayage technique ; et ensuite, qu'un groupe en ligne ne peut se réduire à son étayage technique.

Mais la fin du site n'a pas eu que des conséquences en ligne. Elle a engendré aussi des phénomènes hors ligne, dont le premier et le plus direct a été la création du site officiel de l'UFR Sciences humaines cliniques¹⁶, avec laquelle le groupe *pp7* était lié depuis l'origine. En outre, dans les mois qui ont suivi la fermeture du site, plusieurs associations destinées aux étudiants en psychologie de l'université Paris 7 sont apparues. Autrement dit, directement ou indirectement, l'aventure du site *pp7* a été un accélérateur de vie sociale locale, non seulement en bouleversant les processus traditionnels de construction identitaire mais aussi en générant des mécanismes de socialisation qui auraient été impossibles autrement. Ce qui montre que le numérique transforme l'expérience humaine et que, comme le dit si bien Sherry Turkle, « les ordinateurs ne font pas seulement des choses pour nous, ils font quelque chose de nous » (Turkle, 1995, p. 26).

14. Après la fermeture du site, la communauté *pp7* s'est réorganisée à l'adresse <http://forum-pp7.probb.fr/>, où elle s'est maintenue bon an mal an de 2006 à 2010. Elle tente, aujourd'hui encore, de se poursuivre. Voir <http://www.psycho7.tk>.

15. On peut toutefois consulter la version archivée mais partielle de *pp7* sur le site *Internet Archive* : http://web.archive.org/web/*/http://www.psychoparis7.net.

16. Voir en ligne <http://www.shc.univ-paris7.fr>.

RÉFÉRENCES

- ANZIEU D. (1975), *Le groupe et l'inconscient*, Paris, Dunod, 1999.
- BION W. R. (1961), *Recherches sur les petits groupes*, Paris, PUF, 2002.
- BLONDEAU O. & LATRIVE F. (2000), *Libres enfants du savoir numérique*, Paris, Éditions de l'Éclat.
- FREUD S. (1950), *Psychologie collective et analyse du moi*, Paris, Payot.
- GUILLAUD H. & KAPLAN D. (2008), « Vouloir un Web coopératif », in *InternetActu*, [en ligne] : <http://www.Internetactu.net/2008/06/27/vouloir-un-web-cooperatif>.
- JAKOBSON R. (1963), *Essais de linguistique générale*, tome I, Paris, Éditions de Minuit.
- KAES R. (1976), *L'appareil psychique groupal*, Paris, Dunod.
- LÉVY P. (1995), « Pour l'intelligence collective », in *Le Monde diplomatique*, octobre 1995.
- LÉVY P. (1998), *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte/Poche, p. 17-22.
- TISSERON S. (1999), *Comment l'esprit vient aux objets*, Paris, Aubier.
- TURKLE S. (1995), *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York, Simon & Schuster Paperbacks.
- VINCENT C. (2006), « Le mail source de malentendus », in *Le Monde*, 29 mars 2006.