



Disponible en ligne sur

**ScienceDirect**  
www.sciencedirect.com

Elsevier Masson France

**EM|consulte**  
www.em-consulte.com



Communication

## Liens psychopathologiques entre mondes réel et virtuel. Vers une nouvelle équation criminologique

*Psychopathological links between the real and virtual worlds. Looking towards a new criminological equation*

Frédéric Dion\*, Tiphaine Séguret, Marie-Laure Gamet

Unité régionale de soins aux auteurs de violences sexuelles (URSAVS), centre hospitalier universitaire de Lille, pôle de psychiatrie, médecine légale et médecine en milieu pénitentiaire, Lille, France

### INFO ARTICLE

Historique de l'article :  
Disponible sur Internet le xxx

Mots clés :  
Déréglementation  
Monde virtuel  
Pornographie  
Processus de désincarnation  
Violences sexuelles

Keywords:  
Deregulation  
Disembodiment process  
Pornography  
Sexual  
Virtual world

### RÉSUMÉ

Cet article est la première tentative psychopathologique d'explication des mécanismes qui sont à l'œuvre dans les liens cachés qui unissent les mondes réel et virtuel. Tout d'abord du monde réel vers le virtuel, puis, telle une boucle de retro-feedback, du monde virtuel vers le monde réel. Ces mécanismes sont nouveaux et récents – ils ont moins de vingt ans – et mettent en évidence une dérégulation pulsionnelle, facilitée par un processus de désincarnation des comportements. La lecture psychopathologique de ces mécanismes et de leurs enchaînements dans le monde réel révèle le pouvoir d'amplification et de massification des agressions, notamment sexuelles, dans le monde réel. Leur banalisation, voire leur normalisation y sont également questionnées.

© 2024 Les Auteurs. Publié par Elsevier Masson SAS. Cet article est publié en Open Access sous licence CC BY (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

### ABSTRACT

This article is the first attempt to explain psychopathologically the mechanisms that play a role in the hidden links that unite the real and virtual worlds. First from the real world to the virtual, then, like a retro-feedback loop, from the virtual world to the real world. These mechanisms are new and recent – less than twenty years old – and highlight a deregulation of instincts, facilitated by a process of disembodiment of behavior. The psychopathological interpretation of these mechanisms and their linking sequences in the real world emphasizes the extent of the amplification and massification of assaults, especially sexual, in the real world. We also examine their trivialization and even their normalization.

© 2024 The Authors. Published by Elsevier Masson SAS. This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

### 1. Définition

Le virtuel peut être défini comme un ensemble de processus numériques permettant la construction et la pérennisation d'une représentation de tout ou partie de soi, dans un univers reposant sur un tissage de réseaux informatiques, communicationnels, et interactionnels.

Au sein de ce que l'on nomme le « **monde virtuel** », un individu réel peut donc initier, promouvoir ou combattre des idées ou des actions. Il peut le faire seul ou en groupe, sous sa véritable identité ou sous un faux nom, avec son âge véritable ou pas, se localiser n'importe où dans le monde. Il peut se situer en initiateur ou en collaboration d'un processus, ou en opposition, et ainsi produire des effets tangibles, légers ou massifs, ponctuels ou durables, à la mesure de sa volonté dans le monde réel.

Ce nouveau monde est né autour des années 2004-2008, avec l'apparition des réseaux dits « **sociaux** » et la commercialisation du premier smartphone, le 29 juin 2007.

\* Auteur correspondant.  
Adresse e-mail : [frederic.dion@chu-lille.fr](mailto:frederic.dion@chu-lille.fr) (F. Dion).

Il s'est diversifié de manière spectaculaire, tant en quantité qu'en qualité, connaissant une croissance quasi exponentielle.

Aujourd'hui, dans leur intégralité, les entreprises qui ont fait fortune dans le *monde réel* sont soit des entreprises qui ont contribué à la création de ce *monde virtuel*, soit des entreprises qui promeuvent et utilisent massivement les moyens de ce *nouveau monde*.

## 2. Problématiques

L'être humain n'étant pas animé que de bonnes intentions, les dérives pathologiques, délictuelles, criminelles, susceptibles de porter gravement atteinte aux individus, dans le *virtuel* comme dans le *réel*, se sont engouffrées instantanément dans ce *nouveau monde*.

**Instantanément** est un mot qui prend ici toute son importance, car il produit une distinction majeure entre les mondes *virtuel* et *réel*.

Si dans le monde réel, une idée, une action, nécessitent du temps, de l'acceptation sociale et de la maturation individuelle et groupale, le *monde virtuel*, lui, est aux antipodes, car régi par un système fondé sur l'instantanéité de la réponse et de la satisfaction.

**Instantanéité de la satisfaction**, il se trouve que c'est aussi la dialectique du fonctionnement pulsionnel. Il n'est donc pas étonnant qu'en quelques années, une partie du *monde virtuel* se soit illustrée, et même dédiée, à des processus pulsionnels massifs, à l'échelle planétaire, qu'il s'agisse des pulsions agressives ou des pulsions sexuelles.

Les pulsions, auparavant gardées sous le boisseau par des mécanismes mentaux chevillés au développement psychologique, se sont retrouvées libérées dans un monde où leur usage décomplexé et dérèglementé est devenu le nouveau standard.

Pulsions libres, recherches de satisfactions instantanées, anonymats identitaire et géographique permettant une déterritorialisation et une dépénalisation de fait, ont rendu la déresponsabilisation des actes complètement banale et partageable.

Conséquence immédiate et imparable, le commerce produit dans le *monde virtuel* est de très loin le plus florissant de l'histoire de l'humanité. Et le pouvoir qu'il en tire et exerce, le plus incontrôlable que l'on ait vu.

## 3. L'exemple de la pornographie

Des derniers chiffres et estimations dont nous disposons en Europe, le circuit direct « **officiel et déclaré** » du monde de la pornographie, qui pèse environ un tiers du trafic web mondial, approcheraient les 4 à 6 milliards de bénéfices par an. Les populations mineures comme majeures sont lourdement impactées, comme l'indique le rapport ARCOM du 25 mai 2023 [1], le communiqué du 25 mai 2023 du Haut Conseil à l'Égalité entre les Femmes et les Hommes [8], ainsi que son rapport du 27 septembre 2023 sur la pornocriminalité [9].

L'estimation à laquelle on aboutit, si l'on prend en compte tous les modes de production (artisanal, amateur, et non déclarés fiscaux) avoisinerait, quant à elle, les **100 à 150 milliards d'euros** au minimum.

Et si maintenant nous essayons de réaliser une estimation du marché que représente, dans le *dark web*, toute la pédopornographie, la pédocriminalité, ainsi que toutes les sexualités agressives, déviantes, et criminelles, il nous faudrait probablement encore multiplier par 4 à 10 le marché financier *réel* que produit l'ensemble des actions au sein du *monde virtuel*, pour ce seul thème. Voilà un premier impact du *monde virtuel* sur le *monde réel*. Les *mafias* du monde entier ont très rapidement compris la manne financière que représente cet impact.

Elles ont en conséquence très rapidement inscrit leur présence durable dans ce commerce aussi juteux que dérèglementé, le tout sans quasiment le moindre risque au regard de la loi. Le *monde virtuel* a ouvert en quelques années la *boîte de Pandore* pulsionnelle de nos sociétés postmodernes. En faisant cela, il a conféré une place singulière à nos enfants en particulier, et aux êtres humains du *monde réel* en général. De la même façon, il a conféré une place et une valeur bien différentes aux auteurs et aux victimes d'agressions sexuelles.

Corps réifiés, déshumanisés et sans identité, « *nudes* », « *nudes pics* », « *pussy pics* », images et vidéos publiées, volées, échangées, soutirées par chantage, monayées, commercialisées, dans un marché commercial devenu aujourd'hui banal. Des « *amuse-bouches* » en quelque sorte, annonceurs des possibilités et choses plus « *sérieuses* » et coûteuses... Par exemple, demandez-vous ce qu'est devenu le tourisme sexuel pédophilique sur le *dark web*...

Les vidéos et propositions sexuelles commerciales de personnes de plus en plus jeunes, volontaires ou sous contrainte, s'y orchestrent par des jeux, des relations sous emprise, des contraintes physiques et psychologiques, ou encore via des corruptions, tarifications, et manipulations de toutes sortes.

**Les finalités sont anciennes, largement antérieures aux technologies numériques** : l'acte sexuel, la prostitution, le proxénétisme, le viol, la torture, et même la mort, comme dans le sinistre « *Blue Whale Challenge* », auquel nous avons été confrontés à deux reprises. Les constats sur le plan criminologique décrivent une atmosphère d'urgences multiples : sociale, émotionnelle, psychodéveloppementale, affective, par le fait de commercialisations, officielle et officieuse, directes et indirectes : du corps, de la sexualité, et de l'agression.

Que cela plaise ou non, que cela nous affole ou pas, l'agression sexuelle est un marché commercial mondialisé, traité aujourd'hui quasiment comme un autre.

Le propos est ici de proposer de cheminer sur un certain nombre de questions, et d'éclairer la lecture des mécanismes en coulisses :

- en quoi l'univers virtuel a-t-il *décomplexé* le traitement des pulsions, rendant ainsi inopérantes nos limitations et défenses ? Ces défenses, autrefois garantes d'un travail psychique, étaient protectrices du sujet, du socius, et de leurs interactions sensibles. Ce n'est plus le cas ;
- comment le monde réel s'est-il retrouvé concurrencé, puis quasiment supplanté par le monde virtuel ? En d'autres termes, comment s'est produite la *décorrélation* entre les mondes *réel* et *virtuel* ?
- comment, en conséquence, sommes-nous passés, sans véritablement nous en apercevoir, d'une *intersubjectivité identifiante* à une *interface anonymisante et déresponsabilisante* ?

## 4. Les origines du monde virtuel

Pour le bien de cet exposé, retournons quelques instants à l'époque qui a précédé l'arrivée du *monde virtuel*. Il est primordial de savoir de quoi nous partons pour savoir de quoi nous parlons.

Nous sommes à peu de choses près avant l'an 2000, et nos façons de partager du contenu, réel, imaginaire et symbolique se construisent depuis plusieurs milliers d'années autour de deux modes d'action :

- **témoigner de la réalité de notre monde** (par exemple : l'Histoire, la Science, les Arts, les récits biographiques... ) ;
- **créer, inventer, des récits fictionnels** (légendes, mythes, romans, contes pour enfants, récits chimériques...).

Cette articulation plurimillénaire entre discours sur la réalité et processus de créations fictionnelles permettait à l'humain

d'apaiser les angoisses tyranniques de sa finitude et de son incomplétude. Ces constructions, qui mettaient en scène la toute-puissance, l'immortalité, ou encore la perfection, tissaient des lignes de perspectives permettant :

- soit de faire évoluer ce que l'on est ;
- soit d'apprendre à tolérer ce que l'on n'est pas.

Souvenons-nous par exemple, des *Lettres persanes* de Montesquieu, du *Candide* de Voltaire, la *Case de l'oncle Tom* de Harriet Beecher Stowe, du *Portrait de Dorian Gray* par Oscar Wilde ou encore du *1984* d'Orwell. Ils avaient en commun avec les récits homériques d'œuvrer dans le fictionnel à la relativisation, à l'évolution, et au dépassement de soi. C'est l'intrication des mondes réels et fictionnels qui permettait de sortir du piège de l'instant présent, de l'enlèvement dans l'ici et maintenant de la *condition humaine*. Une intrication nourricière du dépassement de tout fatalisme, ou idée d'un destin tracé, grâce à des constructions mentales partageables, et tout ça, sans sombrer dans une pulsionnalité auto- ou hétéro-destructrice. La philosophie, l'éthique, la déontologie, doivent beaucoup aux œuvres fictionnelles, que la réalité a un jour pu dépasser.

L'arrivée du cinéma et de la télévision va amplifier le phénomène. Le XX<sup>e</sup> siècle d'après-guerre sacralise rapidement des héros, puis des super-héros. Ce que nous avons appelé ailleurs la Marvelisation de la scène fictionnelle est peut-être une conséquence traumatique et inattendue d'un siècle marqué par les guerres mondiales et les exterminations de masse ; un siècle durant lequel la Pulsion et sa destructivité ont généré simultanément fascination et panique.

Nous garderions ainsi, dans une forme d'inconscient collectif, la peur terminale de ce que nous aurions failli ne jamais devenir. Notre appétence, notre fascination, pour les fictions de fin du monde sauvé à l'ultime limite (*2012, Le jour d'après, Armageddon, Endgame*, et tous les *Marvel*<sup>®</sup>/*DC Comics*<sup>®</sup> sans exception...) serait, dans cette hypothèse, l'expression d'une sorte de mémoire traumatique transgénérationnelle, encryptée comme inconscient collectif.

Ces récits décrivent tous la même chose : un univers où l'humanité se confronte à sa dualité pulsion/raison, et à la destructivité de la première sur la seconde. Leurs scénarios y sont à la fois un miroir projectif et un support identificatoire, où l'équilibre advient :

- soit de personnages à l'*équilibre psychique structurant* (exemple : la tante May de Spiderman) ;
- soit de *Super-héros sauveurs-vengeurs*, qui protègent, en remettant la pulsion, *comme son porteur*, à leur place.

Sur le plan narcissique, l'analyse psychopathologique met en lumière une trinité problématique confrontant :

- le narcissisme imparfait mais assumé du sage ;
- le narcissisme grandiose et merveilleux du héros ;
- le narcissisme primaire anobjectif du *méchant* de l'histoire. Personnage repoussoir mais indispensable, sans lequel aucune grandeur ne pourrait naître.

Mais trois problèmes surviennent alors :

- *premier problème* : n'est pas sage qui veut ! Blaise Pascal nous l'assure : *Qui veut faire l'ange fait la bête* ;
- *deuxième problème* : il y a un prix à payer à toute forme de narcissisme merveilleux : un soi grandiose et sacralisé est une illusion qui rend dépendant à ce qui l'a rendu merveilleux. S'imaginer « hors du commun » est une fiction identitaire.

L'abandonner pour redevenir « normal » s'apparente à peu de choses près à un suicide pour l'estime de soi. (Cela laisse imaginer à quoi tient l'estime que se portent les influenceurs et influenceuses qui encombrant Internet, et le risque encouru s'ils venaient à retourner à un anonymat quelconque, ainsi que la détresse qui découlerait du fait de n'être que soi) ;

- *Troisième problème* : les « Super-Méchants » sont de plus en plus séduisants et tentants, parce que présentés de plus en plus comme une *alternative crédible* et intéressante. Combien préfèrent en secret le *côté obscur de la Force* ? Combien trouvent Dexter Morgan séduisant ?

Dans cette dernière option, l'effet pervers (au sens psychanalytique du terme) réside dans le fait que *pulsions et passages à l'acte* n'ont plus besoin de légitimation. Ils vont de soi. Ils majorent l'identité au lieu de l'affaiblir. Nous ne sommes plus ici dans la recherche d'un *exutoire*, ou encore dans une *fonction cathartique*, car nous entrons dans une forme d'adhésion à la satisfaction du passage à l'acte, par son acceptation, et par sa banalisation.

Ces passages à l'acte ne sont plus vus, dès lors, comme le fait d'une *carence de mentalisation et de symbolisation*, mais au contraire, comme les briques constitutives d'une sorte d'*alter-identité* ».

Et même si cette « alter-identité » est fondée sur une arnaque, une falsification, elle se retrouve validée en ceci qu'elle permet une satisfaction puissante, immédiate et durable. Faux-self et moi-idéal sont plus à la mode qu'on le croit ! Pensons ici aux réflexions d'André Green sur le *travail du négatif* [6], ou encore à celles de Béla Grunberger sur *Narcisse et Anubis* [7].

L'idée d'un autre de soi, grandiose et satisfaisant au plan pulsionnel, s'admet de plus en plus communément, avec de plus en plus de commodités. Une omniprésence et une omnipotence au service d'une *omnisatisfaction*. Nous entrons alors dans une *illusion de complétude*.

Par ailleurs, la nature a horreur du vide, et la nature humaine obéit à ce précepte tout autant. Dans ce chemin, *la voie courte*, comme l'appelait *Janine Chasseguet-Smirgel* [2,3,11], et même si ce n'est qu'une illusion, un *art du faux*, le *narcissisme*, même s'il est une *coquille vide*, est une coquille qui *brille*, et n'a pas de *faille* en surface [4].

Les contrefaçons ont beau être de mauvaise qualité, elles sont bien plus vendues que leurs modèles. Voilà donc la situation telle qu'elle se présentait à l'aube de l'avènement de ce que l'on appelle communément aujourd'hui le *monde virtuel*. Un monde dans lequel on ne fait pas seulement que communiquer, échanger, ou même exister. Un monde, surtout, dans lequel on peut produire une existence spécifique d'une partie de soi, avec des intentions elles aussi spécifiques, le tout selon des règles que l'on respecte, uniquement si on le veut. Cette partie de soi que l'on fait exister dans l'univers virtuel se nomme un *avatar*.

## 5. Virtualisation et psychopathologie

Comme dans l'œuvre éponyme de James Cameron, il ne s'agit en rien d'une reproduction de soi, mais d'une version alternative, une version à un niveau « *méta* » sur le plan identitaire, une version que l'on oriente et fait agir au gré des besoins et souhaits du moment. L'individu devient, par cette technologie, le *Pygmalion* de son *avatar*.

Dans le film de James Cameron, le héros va réussir à domestiquer un terrible dragon dans le *monde virtuel*, alors que, dans le *monde réel*, il vit en fauteuil roulant. Cette *dualité narcissique* est un héritage direct de ce qui s'était préparé dans le *monde fictionnel* (par exemple : Spiderman est puissant, agile et assuré, là où Peter Parker est décrit comme un adolescent binoclard et malingre, sans confiance en lui, que personne ne regarde).

Le monde virtuel s'est non seulement emparé des caractéristiques mégalomaniaques du fictionnel, mais il ne s'est pas arrêté là ; il en a fait un monde où les actions menées ont une incidence massive sur le réel, poussant pour ce que ses envies de jouissance y soient exportables. Un peu comme un prestidigitateur sur scène, qui finirait par se croire authentiquement magicien, puis imposerait qu'on le considère, définitivement, comme tel. C'est que la jouissance à la demande, « instantanisée » dans le monde virtuel, produit une conséquence majeure disruptive : contrairement à nos existences dans le monde réel, les avatars ne sont pas soumis à une construction, symbolique, dynamique, mais uniquement à l'ordre pulsionnel, à sa satisfaction immédiate, comme fonction spécifique de l'imaginaire du créateur de cet avatar.

## 6. Désincarnation et dérèglementation

Cette spécificité du monde virtuel met en lumière deux particularités inhérentes et co-constitutives de son fonctionnement :

- la *désincarnation* ;
- la *dérèglementation*.

Dans le développement humain, l'incarnation et le sentiment d'incarnation sont les supports des processus d'identification. Ils concourent à la réussite de l'ensemble des processus d'internalisation des représentations mentales, fondatrices de nos objets internes. Ils permettent, ensuite, une efficacité de la satisfaction de soi, s'équilibrant au sein du principe d'altérité.

De là partent des choses comme l'empathie, ou encore le respect. L'incarnation est donc le point de départ, en tant que support intégratif, de l'organisation d'une vie symbolique, qui permet le contrôle et la gestion pulsionnelle, dans le respect du principe d'altérité. Car si ce principe n'est pas respecté, la Loi, en tant que structure symbolique, adoptée par le groupe, dans le monde réel, intervient, cadre et sanctionne, et s'il le faut, demande réparation.

Au sein du monde réel, le pulsionnel (et son moteur imaginaire) est lié à l'univers symbolique, afin de fournir un équilibre dans le monde réel. C'est ce lien qui permet l'intrication pulsionnelle. C'est de l'interliaison Réel/Symbolique/Imaginaire, en d'autres termes, que dépendent la place et le pouvoir du pulsionnel. Cette interliaison existe parce que nous incarnons simultanément, et en continu, ces trois facettes, dans un monde où nous ne sommes pas anonymes, donc dans lequel nous sommes comptables de nos actes. On comprend donc plus facilement pourquoi le fait de la désincarnation dans le monde virtuel peut être à ce point un agent destructeur du rapport à soi, et du rapport à l'autre.

La désincarnation par la virtualisation entrave tout principe d'altérité, et consécutivement, tout processus d'empathie, de compassion ou de culpabilité. C'est une problématique que nous retrouvons dans la clinique de nos patients, au quotidien.

C'est en ce sens qu'il faut comprendre les effets de la désincarnation dans le monde virtuel. Ils sont la cheville ouvrière d'un processus de désarbitrage symbolique, un désarbitrage permettant la survenue d'actes qui n'auraient jamais été tolérés dans la réalité. Ni par la société ni par le fonctionnement mental de la plupart de leurs auteurs.

De ce processus de désarbitrage symbolique par désincarnation naît ensuite un processus final : celui d'une dérèglementation. Car si l'univers numérique a des règles, la virtualisation et le monde virtuel qui en découle offrent les moyens de s'en affranchir comme ses membres l'entendent.

Il ne s'agit donc pas d'un monde sans règles, mais d'un monde dérèglementé. C'est-à-dire un monde où la déliaison Réel/Symbolique/Imaginaire a causé une désintrication pulsionnelle comme fait du plus grand nombre, donc comme norme.

Cette déliaison par désincarnation, à l'origine du processus de désarbitrage, est symbolicide, contrairement aux échanges qui ont cours entre les univers réels et fictionnels, qui sont eux symboligènes. Les liens psychodynamiques entre réel et fictionnel sont consubstantiellement symboligènes. Le monde virtuel ne se nourrissant pas de ce type de lien, se situe, en conséquence, hors champ des différentes symbolisations qui y ont cours.

## 7. Intersubjectivité, virtualisation, désymbolisation

Le sujet y perd sa qualité de sujet, en devenant objet de sa propre jouissance. Il n'existe à proprement parler aucune intersubjectivité qui irait de soi dans le monde virtuel. Le sujet du monde réel, devenu objet de sa propre jouissance dans le monde virtuel, s'y définit, en ce sens, comme hors sujet de la loi symbolique.

Il est le principe d'un 1 qui tue toute proposition d'un 2, puisque le 2 serait immédiatement limitatif du 1. S'il venait à se produire, le 2 serait immédiatement promoteur d'une gouvernance groupale instillant respect des limites, lois du groupe, et éthique.

Conséquence imparable : une telle gouvernance s'opposerait, par nature comme par fonction, au principe de plaisir (au sens freudien), c'est-à-dire : le principe d'une jouissance pulsionnelle permanente et immédiate.

Ce « hors-champ symbolique du sujet » interdit tout principe d'altérité, toute apparition de questionnements éthiques ou de règles déontologiques, car la symbolisation qui en découlerait deviendrait, de facto, une entrave majeure à toute immédiateté de la satisfaction (le principe d'un « 3 », c'est-à-dire principe de ce qui est au-dessus de nous, au-dessus de l'autre, au-dessus de nos actes, de nos relations, et auquel nous sommes soumis). Le risque permanent et intrinsèque de la virtualisation, c'est celui d'une désymbolisation et par conséquent d'une désobjectivation.

Tels sont les processus à l'œuvre (comme dans la psychopathologie du passage à l'acte) de la mise hors sujet d'une éthique autrefois fondatrice de la possibilité d'un « vivre ensemble » durable.

Durable parce que non préjudiciable. Aujourd'hui, nous pouvons être l'objet d'agressions sans limite, puisque ces agressions sont le fruit de gens sans identité, sans incarnation, sans culpabilité. Des agressions produites depuis un univers où les échanges se réduisent à des jouissances sans cadre et sans limite.

Des phénomènes que rien n'interdit plus ensuite, évidemment, d'importer dans le monde réel, vu qu'on en a fait l'expérience décomplexée, répétée, démultipliée, et banalisée par le fait du très grand nombre qui y a goûté. Repensons ici aux viols, et même aux meurtres, diffusés en live sur Facebook. Nous pensons ici à bon nombre d'auteurs de violences sexuelles qui sont orientés vers notre unité de soins [10], ainsi qu'à toutes les formes de cyberviolences qui finissent au cœur des relations intimes, telles que décrites par Gauthier et al. [5].

## 8. Conclusion

C'est dans une nouvelle forme de lecture de ces mécanismes psychopathologiques et psychocriminologiques que nous vous avons proposé de cheminer, afin d'y comprendre :

- la violence en général ;
- la violence sexuelle en particulier,

à la lumière de la facilitation et de l'amplification que leur confère le monde virtuel. Mécanismes en ce sens qu'ils sont explicatifs de cet art du faux, facile et immédiat, d'être objet plutôt que sujet, au nom d'un principe de jouissance immédiate.

Nous espérons en conclusion vous avoir éclairé, questionné. Pour peu que vous y ayez été un petit peu encombré symboliquement, notre tâche n'aura pas été vaine.

*La Vérité du Sujet contre l'Art du Faux*, en fin de compte. Une Vérité du sujet bien trop désobligeante aux yeux du monde virtuel, pour espérer y être hébergée à temps plein, et obtenir voix au Chapitre.

Parce que, rappelons-nous, finalement, ces mots de Michel Audiard : « La Vérité n'est jamais amusante, sans cela tout le monde la dirait ».

### Déclaration de liens d'intérêts

Les auteurs déclarent ne pas avoir de liens d'intérêts.

### Références

- [1] ARCOM, Autorité de régulation de la communication audiovisuelle et numérique, rapport du 25 mai 2023. <https://www.arcom.fr/nos-ressources/etudes-et-donnees/mediatheque/frequentation-des-sites-adultes-par-les-mineurs>.
- [2] Chasseguet-Smirgel J. Creativity and perversion. London: Free Association Books; 1996.
- [3] Chasseguet-Smirgel J. Éthique et esthétique de la perversion. Paris: Éditions du Champ Vallon, L'or d'Atalante; 1984.
- [4] Chasseguet-Smirgel J. Le rossignol de l'empereur de Chine : essai psychanalytique sur le « faux ». Rev Fr Psychanal 1969;33:115-42.
- [5] Gauthier A, Lapierre A, Higgs T, Marina Sorochinski M, Bouchard JP. Les cyberviolences sexuelles dans les relations intimes : enquête sur un phénomène en expansion. Ann Med Psychol 2024;182:579-85.
- [6] Green A. Le travail du négatif. Paris: Les éditions de Minuit; 1993.
- [7] Grunberger B. Narcisse et Anubis : essais psychanalytiques, 1954-1986. Paris: Éditions des femmes; 1989.
- [8] Haut Conseil pour l'Égalité entre les Hommes et les Femmes, communiqué du 25 mai 2023. <https://www.haut-conseil-egalite.gouv.fr/violences-faites-aux-femmes/actualites/article/cp-frequentation-en-hausse-des-sites-pornographiques-par-les-mineur-es-urgence#:~:text=500%20000%20jeunes%20consultent%20des,moyenne%201%20heure%20par%20mois>.
- [9] Haut Conseil pour l'égalité entre les hommes et les femmes, rapport du 27 septembre 2023, [https://haut-conseil-egalite.gouv.fr/IMG/pdf/hce-vio-rapport\\_pornocriminalite-v11-bdef.pdf](https://haut-conseil-egalite.gouv.fr/IMG/pdf/hce-vio-rapport_pornocriminalite-v11-bdef.pdf).
- [10] Moncany AH, Vigourt-Oudart S, Canale N, Chollier M, Mouchet-Mages S, Bouchard JP. Les centres ressources pour les intervenants auprès des auteurs de violences sexuelles (CRIAIVS). Ann Med Psychol 2020;178:657-63.
- [11] Sitbon A, Druon C. La pensée psychanalytique de Janine Chasseguet-Smirgel, le courage de la différence. Paris: PUF; 2014.