

Article original

Des dinosaures à Internet, les nouvelles expressions symptomatiques infantiles

From dinosaurs to Internet, the new symptomatic infantile voicing

C. Weismann-Arcache *

8, rue de Rougemont, 78850 Thiverval, France

Résumé

La fréquence et la récurrence de certaines thématiques chez les enfants en souffrance interrogent la clinique infantile : les dinosaures et leur environnement d'une part, Internet et l'ordinateur d'autre part, la rencontre entre ces 2 mondes étant permise par les logiciels de jeux. On peut supposer que le surinvestissement de ces éléments culturels fonctionnerait comme un révélateur dans certaines pathologies. Il s'agirait de nouvelles formes d'expressions symptomatiques, s'opposant à la dimension ludique et « transitionnelle » habituellement réservée à ce type d'investissement. Au-delà de l'engouement social et culturel pour un monde disparu — les dinosaures — et pour un monde à venir — le Web — on s'interrogera sur les références symboliques de ces deux univers qui constituent une mise à l'épreuve de la temporalité. Dans cette perspective, des vignettes cliniques, éclairées par la théorie psychanalytique, illustreront le rôle de ces problématiques dans l'organisation psychique du sujet.

© 2003 Éditions scientifiques et médicales Elsevier SAS. Tous droits réservés.

Abstract

The frequency and the recurrence of certain thematic amongst suffering children questions infantil clinic: dinosaurs and their environment on the one hand, and internet and the computer on the other hand, the encounter between these two worlds being possible with software games. One can assume that the imperate use of these cultural elements would act as a revealer in certain pathologies. It would concern new forms of symptomatic voicing, as opposed to a ludicous and transitional aspect usually reserved for this type of occupation. Beyond the social and cultural infatuation for a world that has disappeared — the dinosaurs — and a world that is to come — the Web — one can question for the symbolic references of the 2 worlds that tests temporality. In this perspective, clinical texts, enlightened by psychoanalytic theory, will make clear the role of these problematics in the psychical organisation of the patient.

© 2003 Éditions scientifiques et médicales Elsevier SAS. Tous droits réservés.

Mots clés : Dinosaures ; Ordinateur ; Temporalité ; Narcissisme

Keywords: Dinosaurs; Computer; Temporality; Narcissism

Depuis quelques années, notre pratique de psychologue nous conduit à constater la fréquence et la récurrence de certaines thématiques chez les enfants en souffrance : les dinosaures et leur environnement d'une part, Internet et les ordinateurs d'autre part, la rencontre entre ces deux mondes

étant permise par les logiciels de jeu. L'intérêt croissant pour les dinosaures semble correspondre à un fait de société, tout comme l'ordinateur devenu indispensable et qui accompagne désormais l'enfant dans son parcours scolaire.

Notre hypothèse est la suivante : le surinvestissement de ces éléments culturels fonctionnerait comme un révélateur dans certaines pathologies. La résonance fantasmatique activée par ces mondes ne saurait s'inscrire dans un espace de jeu : il manque au contraire à ce type d'investissement le

* Auteur correspondant.

Adresse e-mail : c.weismann-arcache@wanadoo.fr
(C. Weismann-Arcache).

caractère « transitionnel » qui permettrait la distance nécessaire au jeu ou à la créativité.

Au-delà de cet engouement social et culturel pour un monde disparu — les dinosaures — et pour un monde à venir — le Web —, on s'interrogera sur les ressemblances entre ces deux univers en termes de contenu latent, et sur les références symboliques qui permettent un tel investissement. Dans cette perspective, des vignettes cliniques éclairées par la théorie psychanalytique illustreront le rôle de ces problématiques dans l'organisation psychique du sujet.

1. Un fil d'Ariane : le narcissisme

Monde des origines et monde de l'avenir ne font-ils pas l'économie d'un présent porteur de transformations mais aussi de contraintes ? Ces deux phénomènes constituent une mise à l'épreuve de la temporalité, essentiellement à travers la remise en question de la chronologie : la Dinomania fait irruption dans notre présent en utilisant les supports cinématographiques largement relayés par le marché du jouet, du gadget, du dessin animé, atteignant ainsi toutes les générations. Le film culte « Jurassic Park » peut servir de métaphore à l'abolition de la chronologie : selon Pascal Hachet [12], dans le film « *ces animaux n'ont plus d'identité, puisqu'ils sont reconstitués artificiellement. Ils n'ont plus de temps puisqu'ils vécurent pendant l'ère secondaire. Enfin ils n'ont plus d'espace puisque l'environnement actuel n'est pas conçu pour eux* ». Cet anachronisme peut être transposé à la fascination actuelle éprouvée pour des êtres disparus et recréés de manière intégrale et artificielle.

Un phénomène sociologique similaire concerne l'avènement de ce qu'Alain Finkielkraut appelle « *la vie.com* » [10], monde virtuel s'il en est, qui abolit également le déroulement temporel au profit d'une « omnimémorisation », l'omniprésence faisant écho au multimédia, ces préfixes omni et multi évoquant l'indifférenciation et la toute-puissance du nourrisson face au monde extérieur. Cette indifférenciation renvoie à *la sensation de « l'éternité », sentiment de quelque chose de sans frontière, sans porte, pour ainsi dire « océanique »* [9]. Il s'agit bien du « sentiment océanique » évoqué par Romain Rolland et repris par Freud dans « *le malaise dans la culture* ». Ce « *narcissisme illimité* » et précoce qui constitue la négation du temps, de l'espace et qui conduit à la disparition de la perte, servira de fil d'Ariane dans le dédale de ces 2 univers.

2. L'univers des dinosaures

Le dinosaure fascine en tant que témoin des origines, mais le mystère de son extinction reste entier et pourrait expliquer en partie l'intérêt que nous lui portons, au détriment d'ailleurs d'autres espèces « *comme les poissons ou reptiles du primaire et les mammifères du tertiaire* » [12] qui nous laissent indifférents. Or, c'est l'intensité du questionnement sur les origines qui va pousser le petit enfant à élaborer ce que

Freud a nommé « les théories sexuelles infantiles » [5]. Ces théories sexuelles infantiles sont nourries par la pulsion d'investigation qui transforme l'enfant en un petit chercheur. Elles sont destinées à colmater tant bien que mal la brèche ouverte par la perte des certitudes face à la reconnaissance de l'absence, de la perte, figurée par la castration, et en deçà par la mort. Car, selon Sophie de Mijolla [3], les théories sexuelles infantiles sur l'origine sont aussi des théories sur la mort : « *Où étais-je avant ma naissance et où serai-je après ma mort ?* ». Dans cette perspective, en figurant à la fois le mystère de la naissance et celui de la mort, les dinosaures alimentent une énigme digne de celle posée à Œdipe par le Sphinx. Face aux énigmes, la quête de savoir des petits enfants, tournée vers le vide de l'origine, s'apparente à une recherche archéologique destinée à déseffouir des vestiges. Cette « *survivance de l'originel* » [9] dans l'actuel fonde pour Freud l'hypothèse de l'atemporalité de l'Inconscient et de la conservation des expériences passées dans le psychisme. Dans « *Le malaise dans la culture* », c'est la métaphore archéologique qui vient illustrer cette thèse, image pertinente en ce qui concerne notre sujet préhistorique : Freud évoque les fouilles archéologiques de Rome, destinées à déseffouir les vestiges de la ville antique, par analogie avec la conservation des formations psychiques et leur mise à jour dans la cure psychanalytique. Dans cette perspective, Sophie de Mijolla ouvre un nouvel horizon en comparant à son tour le processus de la cure psychanalytique à « *un objet-vestige à exhumer* » [2]. Cet objet vestige appartient également aux théories sexuelles de l'enfant, théories qui englobent à la fois la question de l'origine et celle de la finitude : ces élaborations participent de la pulsion de savoir dont « *la pulsion d'exhumer* » constitue — selon S. de Mijolla — un avatar illustré par le travail archéologique, mais aussi par le travail de l'analyse et par la quête de savoir des petits enfants : la question des vestiges mérite que l'on s'y attarde et que l'on s'interroge sur la qualité de vestige des dinosaures.

L'auteur évoque l'origine du mot vestige ou « *vestigium* » en latin qui « *signifie la plante du pied, ce creux que laisse le passage de celui qui marche sur la terre meuble, l'empreinte* ». La particularité du vestige tient ainsi dans une inversion du positif en négatif, travail de l'absence, de la trace qui permet d'élaborer l'absence à partir du vide. C'est la « lecture » de l'empreinte laissée qui donnera sens à l'objet vestige et permettra d'élaborer le passé dans un fructueux après-coup.

Dès lors il semble que la reconstitution réaliste et l'invasion culturelle et médiatisée des dinosaures fassent l'économie de ce travail d'élaboration et d'authentification. En cela ils ne sont pas un objet-vestige déterré mais participent à l'abolition du temps, de la perte et de la séparation. L'accès à la temporalité suppose, en effet, la capacité à différer et à accepter la perte : Comme le dit Green, « *construire le temps c'est accepter le contre-temps* » [11]. Si l'ancêtre exprime à la fois l'origine, la disparition et la transmission qui s'élabore et se métamorphose au fil des générations, alors le dinosaure tel que nous nous le représentons actuellement ne peut pré-

tendre à ce statut transgénérationnel, il n'appartient pas à la légende familiale. En témoigne cette réflexion de parents d'un enfant de 8 ans, psychotique, brillant en classe au prix d'un surinvestissement des connaissances, passionné par les dinosaures et ayant mémorisé toutes les informations possibles à ce sujet : « *il n'arrive pas à comprendre que ça n'existe plus !* »

3. Des objets virtuels à la place d'un espace transitionnel

La même focalisation envahissante se retrouve chez Gaëtan, 3 ans et demi, qui connaît par cœur les noms des dinosaures qu'il énumère à voix basse, dans une litanie qui occulte la relation. Gaëtan supporte très mal les séparations avec sa mère et hurle tous les matins lorsqu'elle le dépose à l'école. Le couple parental est lui-même en rupture et la mère évoquera au cours de l'entretien pertes, deuils et séparations qui semblent répétitifs parce que non élaborés, menant à une dépression essentielle maternelle. L'observation et l'examen psychologique de Gaëtan mettront en évidence un besoin impérieux de trouver des limites qui restent mouvantes : ainsi il longe l'enceinte de la cour de récréation sans jamais se risquer au centre, les épreuves cognitives rendront compte d'une démarche très globale qui permet de souligner les contours au détriment de l'analyse interne et des capacités de différenciation. Le Rorschach et le CAT témoigneront également de la fragilité des supports et d'une recherche de limites toujours débordées par l'envahissement fantasmatique dangereux. On notera que les réponses dinosaures sont données au Rorschach de manière répétitive, la persévération étant signe chez le jeune enfant d'une recherche de répétition des expériences précoces, répétition destinée à assurer sa sécurité interne. Chez Gaëtan, la fréquence de l'engramme « *Tyrannosaure* » donné dès la planche I en gage d'imgo maternelle, puis à la planche V, identitaire, peut surprendre. Cette réponse inquiétera d'autant plus que le nom double *Tyrannosaurus Rex* signifie « *le roi des lézards tyrans* » [12], remarquable allusion à la toute-puissance infantile qui répond à la détresse et à la dépendance du nourrisson face à un environnement souverain à la dictature duquel il doit s'identifier dans un premier temps. C'est bien à ce temps premier que Gaëtan a du mal à renoncer, temps préhistorique auquel il s'accroche comme au biberon qu'il réclame encore tous les jours.

Enfin l'endormissement, « autre séparation », est difficile et Gaëtan ne peut se laisser aller au sommeil que s'il est « protégé » par des cassettes et des livres sur les dinosaures dont il s'entoure voire se recouvre le visage... On conçoit ici la confusion entre réel et virtuel, contenant et contenu, passé et présent. À ce titre la matérialité des cassettes vidéo confondue avec celle du dinosaure permet de lutter activement contre l'absence de la mère, extinction psychique due à la dépression maternelle mais actualisée et matérialisée par la mise à l'école. L'objet dinosaure est investi de manière quasi hallucinatoire et empêche l'accès à la temporalité et à la transitionnalité.

« *Cette réalité virtuelle — faux monde corollaire d'un faux-self ? — tient lieu d'espace de jeu* » [16].

Le même procédé est utilisé à minima chez David, 6 ans et demi, qui a appris à lire tout seul à l'aide d'ouvrages documentaires sur les dinosaures, montrant bien comment la pulsion d'exhumer peut soutenir la démarche épistémophilique. David veut d'ailleurs être paléontologue plus tard, afin d'étudier les dinosaures. Cette construction bâtie sur de tels vestiges fragilise cependant les projets identificatoires : interrogé sur son choix identificatoire au dessin de famille, David répond spontanément : « *la chose que je préfère le mieux c'est une question d'information, c'étaient des animaux qui vivaient il y a très longtemps et ils ont disparu il y a 240 millions d'années, c'est quand la terre était pas collée* ». La question est reformulée et David persiste « *Un dinosaure, c'est ce que je préfère* ». Le choix négatif (qui n'aimerais-tu pas être dans ta famille ?) amène des précisions : « *Je préférerais être les dinosaures herbivores, pas les carnivores, j'aimerais pas du tout être un dinosaure carnivore* ». Bien que la dimension pulsionnelle de la représentation « dinosaure » soit ici soulignée dans sa double valence libidinale et agressive, l'accès à l'ambivalence semble mis en péril au profit d'un clivage bon/mauvais qui donne l'illusion d'une certitude en tentant de circonscrire le mauvais. Ce clivage des objets nuit cependant à la mise en place d'un espace transitionnel qui apparaît précaire : l'enseignante de l'enfant rapporte qu'il a fait une « crise de larmes » à propos d'un jeu de société dans lequel le loup lui avait mangé ses moutons.

Ces exemples permettent de comprendre plusieurs aspects de la fonction psychique des dinosaures :

- en tant que figuration des relations d'objet précoces et notamment de ce qui se joue autour de l'alternance présence/absence de la mère. P. Hachet émet « *l'idée que les dinosaures du Monde Perdu figureraient une image maternelle perdue lors de la rupture de la dyade psychique mère-enfant* » [12]. La disparition puis la réapparition fictive des dinosaures constituerait en quelque sorte une nouvelle version « grand spectacle » du jeu de la bobine, mise en scène d'autant plus fascinante qu'elle répond à l'intensité des angoisses des enfants concernés ;
- la toute-puissance de ces animaux évoque une imago maternelle archaïque à laquelle l'enfant oppose un désir de maîtrise tout aussi dominateur par identification à l'aspect redoutable ;
- enfin il s'agit d'un « flash-back » qui fige le cours du temps et le laisse en suspens dans la collusion passé-présent.

4. Internet : un monde trouvé-créé

« *Où je veux, quand je veux, si je veux* » telle est, d'après A. Finkielkraut, « *la devise jubilatoire des Internautes* » [10]. On ne saurait mieux traduire ce que signifie pour le bébé l'objet « trouvé-créé » de Winnicott, ou encore la période de

l'auto-érotisme de Freud. Le monde réel existe-t-il toujours ou bien est-ce un monde « trouvé–créé » à coup de « clics », sans que jamais cela ne résiste ? A. Finkielkraut exprime d'ailleurs l'idée que « *zapper et cliquer, c'est pareil* » [10], et dans la mesure où la satisfaction est immédiate et illimitée, il la nomme « liberté fatale » ; pour notre part nous retiendrons la dimension archaïque et régressive de ce langage d'onomatopées : on zappe, on clique, on surfe, ou encore on réduit le langage à sa plus simple expression orthographique. Cette régression temporelle est également pressentie par E. Bizouard qui ne s'y trompe pas lorsqu'elle affirme que « *Petit ou grand, l'infans auto-érotique est un zappeur, impatient dans sa recherche de plaisir autoproduit ; il ne peut attendre* » [1]. Or, le propre de l'auto-érotisme, c'est de se suffire à lui-même, le recours à l'objet n'étant pas nécessaire ; en 1905, Freud définit ainsi cette manifestation sexuelle infantile : « *elle apparaît par étayage sur une des fonctions vitales du corps, elle ne connaît encore aucun objet sexuel, est auto-érotique et son but sexuel est sous la domination d'une zone érogène* » [4]. La zone érogène serait ici l'œil, et la pulsion scopique aurait pour objet un monde trouvé–créé en fonction des besoins du moment.

L'analogie avec le multimédia concerne essentiellement la question de la relation d'objet, que l'on nommera ici altérité. Qu'en est-il de l'altérité et de l'extériorité, s'il suffit d'appuyer sur un bouton pour ouvrir une fenêtre sur le monde que l'on a choisi, ou comme le dénonce encore A. Finkielkraut « *que devient le monde si le monde est mon monde* » [10] et que la fenêtre devient miroir ?

Cette dangereuse immédiateté a pour corollaire l'infailibilité de la mémoire informatique, qui conserve tout intégralement. Comme pour la Dinomania, la problématique de l'absence, de la trace ou du vestige est évacuée : cette mémorisation aussi fidèle qu'une photo, comme le sont les reproductions cinématographiques des dinosaures, fait l'économie du travail de transformation, de métabolisation, mais aussi de refoulement. Dans la première topique freudienne, cette tâche incombait au préconscient ; on peut rappeler que « *Freud a toujours rapporté la différence entre Inconscient et Préconscient au fait que la représentation préconsciente est liée au langage verbal, aux représentations de mots* » [13].

L'univers de l'image, du visible et du sensible accessible en permanence s'oppose à l'évocation d'objets absents permise par le langage. Cette situation illustre bien le « paradoxe du visuel » décrit par Rosolato : « *dans l'évolution de l'enfant la fixation au visuel est une étape importante de dégagement à l'égard de la fusion avec la mère. La vue garde l'attrait pour le contact, le lien, par le contrôle et le regard, avec elle, avec sa proche présence retrouvée dans le visible. L'écoute de la parole, au-delà, pour s'affranchir du pôle maternel se tourne vers le père et vers le système digital du langage* » [14].

Avec la métaphore du Réseau, de la « toile d'araignée », ressurgit à nouveau la représentation d'une imago maternelle archaïque matérialisée par l'écran, source intarissable d'images...

5. Basile et la maman–ordinateur

« *Il lui faut sa mère ou l'ordinateur !* » Cette phrase est énoncée avec une certaine prescience par la mère de Basile. Basile est âgé de 12 ans 7 mois, et il nous est adressé pour une phobie scolaire. C'est un gros garçon, au physique ingrat, qui évite le regard et ne s'anime que lorsqu'il est question d'ordinateur, d'Internet, de mégahertz, d'applications ou de jeux vidéo, qui constituent l'essentiel de son discours. Il remplit ainsi les temps de silences, temps morts insupportables pour lui. Il semble cependant incapable de faire partager cette passion à autrui, ses explications demeurant énigmatiques pour qui n'est pas initié. Il s'agit donc d'une activité très investie voire envahissante, mais dont le caractère impénétrable et incommunicable s'avère inquiétant. Basile a des insomnies, sa mère lui tient alors compagnie, puis c'est l'ordinateur qui prend le relais : on pourrait dire que la permanence de l'image remplace la permanence de l'objet. À propos d'objets, Basile dort toujours avec sa peluche dénommée Sonic (nom d'un personnage de jeu vidéo), mais la mère dut assurer l'intérim en vacances : Basile ayant oublié sa peluche, elle passa la nuit sur le carrelage près du lit de son fils.

Peluche, mère, ordinateur, autant d'objets équivalents dont l'interchangeabilité démontre l'absence de dimension transitionnelle. Cet espace transitionnel fait également défaut quand il s'agit d'établir d'authentiques relations : Basile n'a pas d'amis, mais « *il a de vrais copains sur Internet* » dira encore sa mère...

Cette omniprésence destinée à éviter toute contrainte ou frustration a également pour effet d'enrayer le temps : n'allant plus à l'école, Basile n'a plus d'emploi du temps, les principales occupations en dehors d'Internet étant le « Mac Donald » et le cinéma où sa mère l'emmène très volontiers : on perçoit aisément le lien d'incorporation entre nourriture et images. La régression temporelle prend ici la forme d'une oralité dont la démesure est à l'égal de la complaisance maternelle.

Enfin Basile n'a plus besoin de professeurs : l'ordinateur y pourvoie et Basile obtiendrait sur le clavier de meilleurs résultats qu'au collège : selon A. Finkielkraut, « *il s'agit d'en finir avec un monde caractérisé par le recueillement et la verticalité pour entrer dans un monde caractérisé par l'ouverture et l'horizontalité : les internautes sont à égalité pour créer et communiquer* » [10]. Si chacun peut être auteur, il y a disparition du processus de filiation et de la transmission verticale. Ces mises en garde intéressent le psychologue dans la mesure où la reconnaissance de la différence des générations est ébranlée dans ses fondements par l'appel séducteur à la création pour tous. Ce qui s'esquisse alors en filigrane, c'est le fantasme d'auto-engendrement : ne serions-nous pas tentés de devenir aussi l'auteur de nos propres jours ? Selon A. Finkielkraut, génie informatique et génie génétique ont bien des caractéristiques communes dont le codage de l'information, et certains jeux sur le net ont pour objectif la création de chimères dont on peut modifier l'ADN à volonté. On se souviendra également que les dinosaures de

Jurassic Park sont issus de clonages. Enfin, créer son site ouvert à tous ne va-t-il pas remplacer ce que A. Finkielkraut nomme le for intérieur et que nous pourrions appeler le monde fantasmagique ?

6. Dinomania, multimédia, une illusion n'est pas un fantasme

Nous avons envisagé la dinomania et le multimédia comme des éléments symptomatiques renvoyant à des difficultés de d'individuation et de séparation chez certains sujets. Comme les symptômes et les contenus de l'inconscient ils sont anachroniques, fascinants, ignorent l'espace et le temps. Ils facilitent la régression du moi à plusieurs niveaux :

- retour à des temps préhistoriques marqués par la confusion entre monde imaginaire et monde réel ;
- prédominance d'une pensée animiste : pour le petit enfant les objets, les animaux imaginaires, les images sont doués de vie : Freud explique que « *l'enfant ne ressent pas de différence entre sa propre essence et celle de l'animal : dans le conte il fait penser et parler les animaux sans s'étonner* » [7]. Il évoque aussi l'impression étrange produite par « *l'inanimé (qui) pousse trop loin sa ressemblance avec le vivant* » [8]. S. Tisseron souligne également cette conception animiste des jeux vidéo dans lesquels l'enfant a droit de vie et de mort sur des créatures qu'il croit engendrer : « *Notre culture, qui a pourchassé l'animisme partout où elle le rencontrait sur la planète, semble soudain en redécouvrir les charmes et les vertiges* » [15] ;
- toute-puissance des images qui prennent vie sur les écrans, happant le spectateur devenu auteur-acteur ne sachant plus distinguer la mise en scène de la réalité.

Cet anachronisme, cet animisme, cette appartenance « *aux temps originaires de la vie psychique* » [8] peuvent produire une impression d'inquiétante étrangeté. Ce concept s'applique d'ailleurs si parfaitement à notre sujet que l'actualité des lignes écrites par Freud en 1919 revêt — sinon un caractère prémonitoire — du moins un caractère d'inquiétante étrangeté : « *L'analyse des cas d'inquiétante étrangeté nous a ramenés à l'antique conception du monde de l'animisme, qui était caractérisé par la tendance à peupler le monde d'esprits anthropomorphes, par la surestimation narcissique des processus psychiques propres, la toute puissance des pensées et la technique de la magie fondée sur elle, l'attribution de vertus magiques soigneusement hiérarchisées à des personnes et à des choses étrangères (mana) ainsi que par toutes les créations grâce auxquelles le narcissisme illimité de cette période de l'évolution se*

mettait à l'abri de la contestation irrécusable que lui opposait la réalité » [8].

Nous concluons avec le rêve de Martin, 8 ans 7 mois, passionné de jeux vidéo sur les dinosaures, rêve qui en dit long sur la toute-puissance de la pensée. Martin veut devenir paléontologue et justifie ce désir en exprimant un vœu : « *Depuis que j'ai 3 ans j'ai un rêve : je me dis qu'il existe un dinosaure un peu exceptionnel, il peut faire, non pas de la magie, mais un peu de pensée* ». Martin situe la naissance de cette vocation à l'âge de 3 ans, âge de la découverte de la différence des sexes, questionnement initié par l'angoisse de castration et ses 2 bornes origine et fin, auquel il tente de répondre en exhumant ce dinosaure à la pensée magique. Or, « faire » de la pensée magique n'est pas penser, l'illusion n'est pas le fantasme et l'écran n'a valeur de scène que si l'on peut en sortir et retrouver ce que Freud nomme « *le rapport de la fantaisie au temps* » qui se décline en trois temps sur le mode du désir : « *passé, présent, avenir donc, comme enfilés sur le cordeau du désir qui les traverse* » [6].

Références

- [1] Bizouard E. Le cinquième fantasme, auto-engendrement et impulsion créatrice. Paris: Coll. Le fil rouge, Puf; 1995.
- [2] De Mijolla S. La pulsion d'exhumer. Topique. L'Esprit du temps, Puf 2000;73:55–69.
- [3] De Mijolla-Mellor S. Le besoin de savoir, théories et mythes magico-sexuels dans l'enfance. Paris: Dunod; 2002.
- [4] Freud S. Trois essais sur la théorie sexuelle. Paris: Coll. Folio Essais, Gallimard; 1905 1997.
- [5] Freud S. Les théories sexuelles infantiles. 12^e édition. La vie sexuelle. Paris: Bibliothèque de psychanalyse, PUF; 1908, p. 14–27 1999.
- [6] Freud S. Le créateur littéraire et la fantaisie. L'inquiétante étrangeté et autres essais. Paris: Coll. Folio Essais, Gallimard; 1908. p. 33–46 1988.
- [7] Freud S. Une difficulté de la psychanalyse. L'inquiétante étrangeté et autres essais. Paris: Coll. Folio Essais, Gallimard; 1917. p. 177–87 1988.
- [8] Freud S. L'inquiétante étrangeté. L'inquiétante étrangeté et autres essais. Paris: Coll. Folio Essais, Gallimard; 1919. p. 213–63 1988.
- [9] Freud S. (1930) Le malaise dans la culture. 2^e édition corrigée. Paris: Puf; 1998.
- [10] Finkielkraut A, Soriano P. Internet l'inquiétante extase. Paris: Fayard; 2001.
- [11] Green A. Le temps éclaté. Paris: Collection « critique », Les Éditions de Minuit; 2000.
- [12] Hachet P. Dinosaures sur le divan. Paris: Aubier; 1998.
- [13] Laplanche J, Pontalis JB. (1967). Vocabulaire de la psychanalyse. 1^{re} édition. Paris: Quadrige, Puf; 1997.
- [14] Rosolato G. Éléments de l'interprétation. Paris: Coll. Connaissance de l'inconscient, Gallimard; 1985.
- [15] Tisseron S. Y a-t-il un pilote dans l'image ? Paris: Aubier; 1998.
- [16] Weismann Arcache C. Les enjeux de l'examen psychologique du jeune enfant. Psychologie clinique et projective 2000;6:85–99.