

Formation APERTURA

« *Du virtuel à l'imaginaire : laissez-nous rêver !*

La place de l'imaginaire dans Réel-Symbolique-Imaginaire »

Intervention du mercredi 16 mars 2022

**Au fil du jeu vidéo :
d'un je virtuel à une virtualisation de soi**

Julie Balzer

Présentation

Interne en psychiatrie, j'ai soutenu ma thèse sur les adolescents et les jeux vidéo l'an passé. C'est sur la base de ce travail ainsi que sur mon expérience clinique tissée au fil de mon internat que je m'adresse à vous aujourd'hui.

Introduction et problématique

Le terme virtuel nous renvoie à un lieu immatériel, où le réalisable fait loi, où l'incorporel permettrait d'éviter toutes fixations comme toutes conséquences éventuelles.

L'image, quant à elle, fait écho au monde du « vu » et du « perçu », liant la sphère tangible à la réalité mentale. Sa forme vient fixer un mouvement abstrait, tant dans la figuration qu'elle donne à voir que par les effets de ses caractéristiques sensorielles. Par son pouvoir hypnotique, l'image attire, environne. Elle englobe notre esprit et revêt nos pensées de représentations aux sens multiples.

Aussi, ces deux notions se distancient dans leurs liens au mouvement et questionnent toutes deux le rapport à l'acte dans ce qui lui est préalable.

En mettant en tension ces deux termes, il éclate un des paradoxes des réalités virtuelles que je vous propose de discuter : comment ces réalités peuvent-elles-prétendre à la fois relever du virtuel et en même temps fonctionner sur un mode où l'image prime ? À savoir que par réalités virtuelles, nous entendons les mondes parallèles des réseaux sociaux ou des jeux vidéo qui sont de plus en plus présents au sein des vécus des enfants et adolescents que nous écoutons en consultation.

Comme plan de discussion sont proposés trois temps : celui de la rencontre en image, du tissage d'une image corporelle et enfin le temps de narration de l'image.

Corpus de texte – autour de l'image de soi prise dans une virtualité

Par leurs caractéristiques matérielles, les réalités virtuelles immergent leurs usagers dans un monde où les images visuelles et sonores sont exacerbées, captant de la sorte sens et concentration. On s'y retrouve ainsi sidéré, hypnotisé, pris dans une distorsion temporelle. Mais à quel sujet s'adressent-elles ? Et quelles rencontres peut-on y faire ?

Le passage par l'image de l'avatar dans les jeux vidéo ou des selfies édulcorés proposent à l'adolescent de passer par une image aux attributs arrangeants pour aller à la quête d'autrui. Mais comment qualifier cette rencontre où chacun des pairs maîtrise ce qu'il donne comme ce qu'il reçoit de l'autre ? Le sujet peut également trouver du réconfort dans la permanence du monde virtuel où l'autre ne se fait pas absent, laissant peu de place au manque dérangeant causé par la solitude de l'adolescent devenant adulte. Ce façonnement maîtrisé de l'image de soi ou d'autrui et cet accès à l'autre contrôlé par la connexion/déconnexion rassurent dans des temps d'angoisses et peut permettre à l'adolescent de survivre à des difficultés relationnelles importantes. Mais chez l'adolescent chez qui toutes les passions se sont engouffrées dans les jeux vidéo, ce mouvement de maîtrise complète de son image et de la rencontre avec l'autre se pérennise et exclut les autres temps de rencontre. Dans cette configuration, ne risquerait-il pas de devenir le terreau d'une « socialisation non socialisante » ? Par-là, nous entendons cette rencontre avec autrui où tout risque de mise en jeu de soi-même est évincé comme non travaillé. Destitué de la problématique du souci de soi de laquelle découle le souci de l'autre, autrui est « traité comme un moyen et non plus comme une fin en soi ». De la sorte, le « je » n'engendre plus le « tu » puisque l'un comme l'autre sont réduits à une relation utilitaire, à l'instar de deux personnages de jeux qui échangent des savoir-faire mutuellement pour avancer dans une quête permise par le jeu, mais non imaginée.

Aux urgences pédiatriques, je rencontre Mathieu, ce jeune garçon de onze ans, à qui on en donnerait huit. Il manque le collège depuis plus de dix jours dans les suites d'une dispute avec deux de ses camarades de classe auxquels il avait exprimé une impression d'être mis à l'écart. Que fait-il depuis ? Il joue aux jeux vidéo. Certes c'est un vécu douloureux construit sur l'impression d'être mis de côté qui a provoqué une réclusion sur lui-même. Mais seul chez lui, face à son écran, il ne ressent plus cette solitude ni le rejet. « Je me sens mieux dans les jeux vidéo, c'est plus simple d'y gérer les relations », me dit-il en entretien. Si se faire des amis est chose difficile pour Mathieu depuis plusieurs années, nous comprenons son refuge dans un

univers virtuel : comment faire pour extraire cette image relationnelle et rassurante du jeu de la rêverie virtuelle au quotidien du collègue qui l’effraye au point ne plus pouvoir s’y rendre ?

Nous parlons de représentation de soi, questionnons à présent l’engagement du corps dans ces réalités virtuelles. Au-delà de l’écran, le joueur se noue, parfois ne faisant qu’un avec les périphériques vidéoludiques ou bien les touches spatiales du portable tenu et connu de la main. Une sorte de ramification se crée entre le corps du joueur et le mouvement de l’avatar projeté à l’écran. D’un doigté part un coup de pied, d’un clic enclenché défile une série d’icônes qui seraient l’équivalent d’un langage compris de tous. Renvoyant au phénomène d’incorporation des objets, théorisé par Jean-Pierre Warnier, on entend comment le vécu corporel du joueur et celui de son avatar sont chevillés l’un à l’autre. Mais alors, quelle place accorder à l’acte ? Cet acte, celui dont certaines conséquences débordent de l’écran et s’inscrivent dans une réalité psychique à l’instar du cyberharcèlement, ou bien physique avec l’apparition d’une perte d’habileté observée chez certains joueurs intenses de jeux vidéo ? Ce lien entre l’image écran et une éventuelle « traduction de soi à l’écran » peut aussi être interrogé sous un angle culturel. La conclusion d’un ouvrage anthropologique collectif dirigé par Olivier Servais nous éclaire à ce sujet. Clé de voûte de l’humanité réticulaire, l’image vient poser un socle commun permettant aux utilisateurs de la toile de communiquer. Pour autant, c’est le passage du global à l’individu, grâce à une réinterprétation locale fait par tout un chacun, qui ancrera le joueur dans son vécu et qui lui donnera cette impression d’avoir non seulement communiqué, mais aussi de se sentir compris.

Ce lien au corps en passant par les jeux vidéo, c’est un de mes patients qui me l’a appris. Léo, 17 ans, souffre d’une maladie auto-immune depuis sa petite enfance. « Tu n’as donc pas mal, arrête de te plaindre ! » lui était sans cesse répété avant que l’on découvre une maladie intestinale nécessitant actuellement un traitement par chimiothérapie. Mais l’histoire est plus complexe, mais aussi plus humaine à cet endroit ; « ses douleurs », elles seraient issues de la même maladie que sa mère, cette maladie « sans nom ». D’une consultation à l’autre, Léo marche, parfois vient avec une... ou deux béquilles. En dehors des temps de prise en charge médicales, Léo consacre la totalité de son énergie dans les univers vidéoludiques dont il est fin connaisseur. Dououreux ? Dépressif ? Certainement. Pourtant, lorsque celui-ci me raconte son jeu, il s’éveille, me dit y être le lutin foreur, celui qui casse tout, dont la puissance perce sols et murs ! À ces moments-là, Léo n’aurait plus mal... rêve-t-il ? S’imagine une condition autre que la sienne actuelle ?

« Se sentir compris »... Mais alors, compris de qui ? Par qui ? Le sujet jouant, papillonnant sur les réseaux, ce n'est pas à l'autre qu'il a accès directement, mais une sorte de « vivre ensemble organisé » projeté dans un environnement non humain, tissé d'images et de textes. Mais ce qui caractérise le rapport à cet environnement vidéoludique ou des réseaux sociaux est qu'il est vécu comme préalablement « virtuel » tel un ailleurs plus léger à vivre et dont les conséquences des actes s'effacent dans une trame ludique. Mais nous le soulignons, il y a bien du réel, du vécu, dans ce virtuel qui s'oppose sur le plan étymologie à l'actuel. En se mouvant aux aspérités de l'univers vidéoludique, le joueur n'est plus qu'attentif à lui. Le jugement d'existence qui repose sur la question : « Ce qui existe comme représentation d'objet à l'intérieur peut-il être retrouvé dans la perception ? » n'est plus appliqué à celui qui est immergé dans sa réalité virtuelle. Ainsi la distinction ne se fait plus entre ce qui est de moi et ce qui ne l'est pas, mais entre ce qui permet le jeu et ce qui l'empêche. De la sorte, le joueur fait abstraction ou dénie la part de quotidien nécessaire pour que le jeu se déroule le plus puissamment possible. Autrement dit, tout questionnement de ce que j'observe, de ce que je vis, je réfléchis en moi comme en dehors de moi tombe, et se réduit à l'équivalence suivante : si l'image demeure, le jeu se poursuit. On pourrait espérer en un investissement virtuel qui soit le précurseur d'un vécu matérialisable et enrichissant, à l'instar du moment de l'éthique comme avant la règle. Mais cette limitation du travail du jugement d'existence à l'alternance réalité virtuelle/monde tangible participe à réduire le processus d'imagination à celui de la rêverie. Le sujet ne se projette pas, ne s'identifie pas à son personnage à l'écran, mais confiant d'être protégé par la limite physique incarnée par l'écran, il se confond à son avatar.

Cette difficulté de mise en lien entre un vécu virtuel et un soi en devenir, entre une partie de jeu et les enjeux personnels à relever dans notre monde tangible, mais aussi cette difficulté à rêver de soi-même et pas seulement d'un autre idéalisé et mis en scène, nous la retrouvons chez certains d'adolescents qui, témoins d'une impression permanente de vide qui ne laisse pas de place au manque ni même à l'ennui, se retrouvent en incapacité de raconter leur partie de jeux vidéo et ce qu'ils y vivent alors même qu'ils y consacrent plusieurs heures par jour.

Conclusion et ouverture

Pour conclure, nous entendons combien le temps du virtuel ne remplace pas celui de l'aire intermédiaire ou culturelle au sens Winnicotien du terme. Et pourtant, ce lieu aux mille potentiels ouvre la porte à un travail de décollage possible lorsque des confusions d'images et de vécus s'opèrent chez nos patients. Ce travail, il ne pourra se faire sans une écoute curieuse et non jugeante qui viendrait introduire du tiers et soutenir le tissage d'une mise en histoire de

soi entre ces différents morceaux de sujet perdu dans un flot de vécus actuels, virtuels, empruntés ou bien à soi... à condition de pouvoir se le dire...

Bibliographie

DISARBOIS B., L'addiction au virtuel : Une présence sans absence, Psychotropes, Janvier 2009 ; n°15 : P.41-58.

WINICOTT D., Jouer, l'activité créative et la quête de soi, Dans : Jeu et Réalité L'espace potentiel, Paris : Gallimard ; 1975. P. 108-126.

WINICOTT D., Objets transitionnels et phénomènes transitionnels, Dans : Jeu et Réalité L'espace potentiel, Paris : Gallimard ; 1975. P. 27-64.

WINICOTT D., Jouer : proposition thérapeutique, Dans : Jeu et Réalité L'espace potentiel, Paris : Gallimard ; 1975. P. 84.

BOELLSTORFF T., MAURER B., MAZZOCCHETT J., SERVAIS O., Vers des humanités réticulaires ? Humanités réticulaires, Academia-L'Harmattan : 2015 ; P. 311-315.

BESOMBES N., Exécution et *mindgame* dans les jeux vidéo de combat : les deux facettes de la vidéo motricité dans l'e-sport, Mouvement et Sport science dans EDP Sciences, Janvier 2018 ; n°99, P. 19-34.

WARNIER J-P., Construire la culture matérielle : l'homme qui pensait avec ses doigts. Presses universitaires de France, 1999.

SEARLES H., L'environnement non humain, Editions Tel Gallimard ; 1960, 398p.

RIÇEUR P., L'Éthique, la morale et la règle, IIA459, in *Autres temps* n°24, 1989-1990, p. 52-59.

(Article disponible sur les « Fonds Ricœur »)