

UN ADOLESCENT DANS LA PEAU D'UN AVATAR : ENJEUX DE LA RENCONTRE ENTRE LE PROCESSUS ADOLESCENT ET LES MONDES VIRTUELS

A TEENAGER IN THE SKIN OF AN AVATAR: ISSUES OF THE MEETING BETWEEN THE ADOLESCENT PROCESS AND VIRTUAL WORLDS

Xanthie Vlachopoulou, Sylvain Missonnier, Florian Houssier and François Marty

Volume 39, Number 2, 2018

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1051228ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1051228ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue québécoise de psychologie

ISSN

2560-6530 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Vlachopoulou, X., Missonnier, S., Houssier, F. & Marty, F. (2018). UN ADOLESCENT DANS LA PEAU D'UN AVATAR : ENJEUX DE LA RENCONTRE ENTRE LE PROCESSUS ADOLESCENT ET LES MONDES VIRTUELS. *Revue québécoise de psychologie*, 39(2), 207–221. <https://doi.org/10.7202/1051228ar>

Article abstract

The novel perspectives offered by virtual realities seem to have found a "captive" audience among adolescents. Among the dynamic assumptions that we work with in this paper relying on a clinical case, we propose that the massive investment of this medium can have a function of phobic avoidance of adolescent drive activity, avoidance affecting particularly the sexual encounter with the other. This function of avoidance of the other questions the adolescent process in its work of transformation of the infantile sexuality trying to find a non-incestuous sexual object on a background of work of subjectivity opening to the "becoming adult".

UN ADOLESCENT DANS LA PEAU D'UN AVATAR : ENJEUX DE LA RENCONTRE ENTRE LE PROCESSUS ADOLESCENT ET LES MONDES VIRTUELS

A TEENAGER IN THE SKIN OF AN AVATAR: ISSUES OF THE MEETING BETWEEN THE ADOLESCENT PROCESS AND VIRTUAL WORLDS

Xanthie Vlachopoulou¹
Université Paris Descartes

Sylvain Missonnier
Université Paris Descartes

Florian Houssier
Université Paris 13

François Marty
Université Paris Descartes

INTRODUCTION

L'attrait des adolescents pour le virtuel technoscientifique, notamment comme média dans la relation aux autres, est attesté par les études de l'Insee² sur la consommation des ménages, mais ce constat statistique ne nous permet pas de donner un sens aux motivations profondes quant à l'investissement de ces mondes comme un refuge, souvent au détriment du monde tangible. C'est la question centrale que nous proposons de traiter dans cet article : qu'est-ce qui pousse certains adolescents à se plonger à corps perdu dans les mondes virtuels?

« Quel est ce contact qui exclut le tactile? Et pourquoi tant de personnes se sont-elles mises à préférer au caractère charnel de la relation humaine ces nouvelles formes de relations, illimitées mais désincarnées? » (Civin, 2002, p. 55.) Ce déguisement qu'offre la « virtualisation du corps » aurait-il une fonction à l'instar de celle proposée par Dolto quant aux fêtes groupales et sociales où les visages sont masqués, permettant « à chacun de libérer des pulsions refoulées et non toutes sublimées en accord avec l'éthique du désir castré » (Dolto, 1984, p. 161)? Ce bal masqué des mondes virtuels permettrait-il de se dévoiler en conservant la maîtrise du lien, notamment dans les diverses modalités concernant l'alternance présence-absence?

Dans ces relations à distance, l'engagement sensoriel est réduit aux stimuli visuel et sonore qui se trouvent surinvestis, à la façon de pulsions partielles venant pallier l'unité du monde sensoriel. De ce fait, dans ces mondes virtuels inodores, sans goût et non tangibles, l'engagement corporel est inassimilable à celui qui caractérise les relations pré-sentiels.

1. Adresse de correspondance : Université Paris-Descartes – Sorbonne Paris Cité, Laboratoire de psychologie clinique, psychopathologie psychanalyse (PCPP, EA 4056), Bureau 3047, 71, avenue Édouard Vaillant 92100 Boulogne-Billancourt, France. Téléphone : +33 (0)6 63 99 44 46. Courriel : xanthie.vlachopoulou@parisdescartes.fr
2. Institut national de la statistique et des études économiques : Enquêtes sur les TIC auprès des ménages 2008 à 2016.

Le terme « virtuel » renvoie alors à son utilisation faite par les théologiens du Moyen-Âge pour distinguer une présence « virtuelle », c'est-à-dire non charnelle, d'une présence « réelle », à entendre dans le sens de physique, du Christ dans l'Eucharistie (Lalande, 1926).

Nous postulons que le recours excessif aux mondes virtuels pendant le processus adolescent relèverait d'une position phobique visant à se maintenir à l'abri d'un possible corps à corps avec l'autre. Dans cette lutte contre l'intensité pulsionnelle convoquée par l'adolescence, il serait question d'éviter tout contact physique mobilisant des fantasmes sexuels ou violents.

ADOLESCENCE ET MONDES VIRTUELS

La rencontre entre les mondes virtuels et les adolescents s'avère souvent passionnelle. C'est un constat dans notre quotidien, mais qui se trouve confirmé par les chiffres donnés par l'Insee sur l'utilisation des technologies de l'information et de la communication. Sans se précipiter à le désigner comme addictif, l'usage gourmand des réalités virtuelles prédomine dans les observations cliniques des adolescents « connectés ».

Comment comprendre cet engouement des adolescents pour les mondes virtuels? De nombreux facteurs explicatifs peuvent être avancés. Par exemple, les neurobiologistes pourront mettre en avant le fait que le contrôle des impulsions n'étant pas tout à fait opérationnel, il pousse les jeunes vers des conduites de l'excès. Une approche sociologique, quant à elle, pourra insister sur le contexte socio-économique actuel, etc.

Nous proposons, tout en admettant la pertinence et la complémentarité des autres approches, de nous pencher sur la rencontre entre le virtuel technoscientifique et la virtualité exacerbée qui caractérise le processus adolescent. Le virtuel sera ici envisagé comme potentiel et dans sa dimension non tangible.

Un travail psychique est indispensable pour avancer sur ce chemin vers le devenir adulte, qui n'est pas une simple question de temps. C'est le « peut-être » qui pèse lourd, car tout est possible, pour le meilleur comme pour le pire.

L'adolescence est à envisager comme un processus, un passage, et à entendre dans sa dimension processuelle. Ainsi, ce qui est virtuel à l'adolescence, c'est l'adulte futur. C'est donc le devenir adulte en lui-même qui correspond à cette acception du virtuel en puissance. Le jeune doit faire ses adieux à ce corps d'enfant, mais aussi se détacher de ses premiers objets d'amour, pour passer à des choix d'objets adéquats, loin

du foyer familial. Au fur et à mesure que le processus adolescent progresse, le jeune doit également renoncer à la toute-puissance de l'enfance et faire des choix traçant un chemin d'avenir qui exclut la possibilité de satisfaire tous ses rêves d'enfant. Cela implique donc nécessairement de faire le deuil des autres potentialités qui ne pourront pas s'actualiser.

Une pratique qui semble se prêter au « traitement » de cette question est celle des jeux vidéo MMORPG (*massively multiplayer online role-playing games* ou, en français, jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs). Il s'agit de l'exemple d'une pratique, probablement éphémère, car l'évolution technologique amènera certainement d'autres outils. Pour autant, les MMORPG présentent un intérêt particulier grâce à leurs caractéristiques propres, regroupant, finalement, plusieurs pratiques d'Internet (Vlachopoulou et Missonnier, 2015).

MÉTHODOLOGIE

Ayant une approche psychodynamique du fonctionnement psychique, il nous a paru important de garder une cohérence entre ce modèle théorique et notre démarche de recherche.

L'étude de cas est souvent utilisée dans les études psychanalytiques, car c'est ainsi que nous pouvons explorer de manière plus approfondie ce qui s'est passé pour chaque sujet, en intégrant son histoire et son vécu intime dans notre réflexion. Se distinguant d'une perspective quantitative, elle permet de privilégier la dimension qualitative. Gentile (2009) nous rappelle ainsi l'importance de cette démarche, qui était à la base de l'approche freudienne : « l'écriture de cas cliniques, inaugurée par Freud, est un genre d'écriture inédit dont le statut épistémologique résiste à tout effort de définition et continue d'inspirer des réflexions et des recherches » (p. 93). En faisant référence à l'étude de cas cliniques à propos de patients en cure, elle souligne que « l'"histoire du patient" qui est le sujet singulier du récit clinique, n'est pas seulement celle de la série d'événements biographiques et aléatoires qui ont déplacé une trajectoire de sa vie en lui donnant une direction plutôt qu'une autre » (p. 93), indiquant les enjeux complexes qui sous-tendent cette démarche d'écriture d'un cas, donc la possibilité de partage de cette expérience avec la communauté de cliniciens.

Dans cet article, nous avons fait le choix de présenter une situation clinique qui nous est parue paradigmatique dans notre exploration du virtuel à l'adolescence. Nous proposons une discussion théorico-clinique pour chaque axe majeur qui en ressort.

RÉSULTATS - DISCUSSION

Âgé de dix-huit ans, Mathieu est actuellement scolarisé en classe de terminale. Il vit chez ses parents et a un frère jumeau. Sa pratique des MMORPG, qui n'est pourtant pas récente, s'est intensifiée durant ces six derniers mois.

Incarner un avatar

Grandir renvoie à un ensemble complexe d'interactions physiologiques et psychiques, qui se déclenchent au moment de la puberté amenant le jeune dans ce processus inédit.

La puberté et le pubertaire sont alors au centre de cette situation de crise qui sollicite les jeunes au moment de leur traversée de l'enfance vers l'âge adulte. Intéressons-nous à présent à la métamorphose et à la violence des pulsions pendant cette période de transformations du corps. Mais de quel corps parlons-nous?

En psychanalyse, le corps est envisagé dans le lien inextricable entre la psyché (âme) et le soma (corps). Freud nous invite à y réfléchir ainsi puisque la psychanalyse a vu le jour lorsque l'expression somatique des symptômes hystériques s'est vue liée au psychisme. Conséquemment, son abord s'effectue-t-elle dans une mise en tension étroite avec la pulsion, concept pilier de cette discipline.

Freud (1905) s'intéresse aux transformations du corps au moment de la puberté relativement au second temps de l'Œdipe et à la réactivation pulsionnelle exigeant un travail psychique considérable. L'adolescence commence avec l'arrivée des transformations corporelles, parfois si brusques que le jeune peine à maintenir dans son esprit une image de lui constante et assurée, tant l'unité et la cohésion de ce corps lui échappent.

Ainsi, relativement à ce corps méconnaissable, qu'est-ce que peut trouver le jeune dans les mondes virtuels et plus particulièrement celui des MMORPG?

Nombreuses sont les possibilités offertes par ces jeux, à commencer par l'avatar qui se prête particulièrement bien à « jouer » avec l'image de son corps. Dans les MMORPG, plus que dans n'importe quel autre espace de la toile, l'avatar détient une place centrale. En effet, avant toute autre action dans le jeu, la personne doit créer son avatar, qui sera désormais sa représentation pixellisée dans le jeu. Chaque MMORPG, avec ses spécificités, propose quasi systématiquement un éventail assez large, tant au niveau du visage que du corps de l'avatar. Jouer avec son apparence, surtout avoir l'impression de maîtriser celle-ci, peut alors s'avérer

intéressant pour un jeune qui se trouve lui-même transformé, sans possibilité de contrôler ce nouveau corps qui advient.

Mais au-delà de l'avatar et de la projection possible du joueur sur son personnage du jeu, les MMORPG peuvent également offrir un refuge aux jeunes qui, mal dans leur peau, souhaitent, d'une certaine façon, se cacher. Par avatars interposés, les boutons d'acné, par exemple, ou autres signes ingrats de la puberté ne sont plus visibles et peuvent être oubliés le temps des aventures virtuelles. En effet, un bénéfice secondaire, mais qui peut parfois s'avérer une motivation centrale dans ces communications à distance, réside dans le fait de pouvoir aller à la rencontre de l'autre, dégagé d'un corps, d'une apparence, qui n'est pas encore suffisamment acceptée et assumée par le jeune.

Dans cette période de transformations psychocorporelles, mais également d'exigences importantes au niveau des performances scolaires, Mathieu semble être mis à l'épreuve. Rejoignant, comme il le souligne, les caricatures des *geeks*³, avec des lunettes et des boutons d'acné, mais aussi ayant un problème d'élocution, il paraît très gêné quand il s'agit d'entrer en relation avec les autres, si ce n'est que par l'intermédiaire de son avatar, ce « super héros » qui, de plus, est « très très grand, super musclé ». Il ajoute que ce dernier « fait deux mètres quarante » et qu'il est « très très fort ». Il associe le jeu à une forme de rêverie (Houssier et Marty, 2010) : « tout est facile... il y a aucun problème, c'est beau... et moi, à mon âge, un peu influençable, c'est le rêve ». Son avatar est ainsi massivement investi : « quand on crée un perso, on y réfléchit beaucoup, on lui donne un nom, c'est pas n'importe qui, j'y tiens ». Comme pris dans un rapport au double concernant son avatar, Mathieu ne s'entend pas dire, en décrivant le corps de son personnage virtuel : « Ça fait des boules rouges autour de mes mains ».

Dans ces mondes virtuels, il ne cache pas seulement son corps et son visage, il a même besoin de dissimuler la tête de son avatar en lui attribuant un casque intégral qui lui permet, comme il dit : « [...] de passer la question de l'identité ». En décrivant ce casque que son personnage pixellisé porte, il précise : « quand on regarde de l'extérieur, on voit rien, c'est un miroir, mais en fait de l'intérieur on voit tout ». Son avatar occupe alors la fonction d'un support identitaire, tout en garantissant un colmatage narcissique. Derrière ce héros, qui cache son identité et qui est doté d'une grande force physique, Mathieu trouve une carapace consolidant son identité fragilisée et d'autant plus investie narcissiquement : « On m'a dit qu'il est très très fort, ça fait plaisir ». L'absence de la rencontre avec l'autre, potentiellement menaçante, contraste avec l'importance de

3. Geek : terme qui désigne ceux qui sont passionnés des nouvelles technologies, mais aussi des univers de science-fiction.

remarques faites par ceux qui partagent son univers, qui sont comme lui, et le renvoient à la surpuissance physique de son avatar. Cette puissance vient compenser son sentiment d'impuissance.

Héros virtuel

Se construire, bâtir son identité, est un travail qui commence dès la naissance et se poursuit tout au long de notre vie. Pour autant, au moment de l'adolescence, façonner sa personnalité prend une tout autre dimension. Ainsi, nous allons aborder maintenant deux axes principaux qui interviennent dans cette construction : le narcissisme et les identifications.

Green (1992) note que tout changement significatif des relations objectales implique une reviviscence préalable du narcissisme, donc celui-ci va-t-il être fortement sollicité durant le processus adolescent.

Dans les MMORPG, on pourrait penser que l'avatar est un lieu de projection. La toute-puissance, offerte par l'incarnation par l'entremise de l'avatar, serait une source étayante et valorisante qui permettrait au sujet, narcissiquement fragile, de survivre.

Dans le jeu vidéo, la récompense va dépendre du temps investi et non exclusivement d'un talent. Tout le monde est égal dans le jeu, malgré les différences sociales, économiques ou d'âge des joueurs dans leur vie quotidienne. Un adolescent d'une famille défavorisée peut se trouver chef de guilde et avoir, par exemple, sous ses ordres des jeunes cadres. Le statut que l'on peut avoir dans le jeu peut alors participer à colmater des failles narcissiques réactivées par le processus adolescent.

De plus, les adolescents ont une aisance naturelle avec l'utilisation de l'ordinateur, ce qui les place parfois dans une position de puissance par rapport à leurs parents, souvent moins à l'aise avec les nouvelles technologies.

Le concept d'identification est inextricablement lié à la question de l'identité. Dans le *Vocabulaire de la psychanalyse* (2012) de Laplanche et Pontalis, l'identification est définie comme « un processus psychologique par lequel un sujet assimile un aspect, une propriété, un attribut de l'autre et se transforme, totalement ou partiellement, sur le modèle de celui-ci. La personnalité se constitue et se différencie par une série d'identifications » (p. 187).

Dans les MMORPG, nous pouvons nous poser la question de la place de la quête d'identité et d'identification, notamment dans le processus de la création de l'avatar. La procédure de création d'un personnage débute par le choix du prénom et du nom dans certains jeux. Ce choix peut être

envisagé comme une nouvelle naissance : l'adolescent en quête d'identité peut en choisir une nouvelle, celle de son personnage. Le choix du nom ou du prénom du personnage comporte un aspect important, car le jeune peut choisir quelque chose de son identité et ne pas se soumettre passivement au désir des parents.

Kestenberg (1962) met l'accent sur le fait que ce qui se joue au niveau des changements du corps induit un travail difficile de réappropriation de l'intégration de l'identité sexuelle et des identifications sexuelles. Pouvoir s'inscrire dans une position identificatoire est un enjeu crucial au moment de l'adolescence.

Le jeu donne la possibilité d'incarner un personnage du même sexe ou du sexe opposé. Le jeu offre un grand éventail de choix concernant le corps (taille, corpulence), le visage (cheveux, yeux), la race (nains, trolls), les talents (pouvoirs) et le caractère (protecteur, espion) du personnage, des éléments tant corporels que liés à la personnalité, renvoyant à des choix identificatoires relativement à la construction de l'identité.

Ces éléments, dans la création d'un personnage, peuvent être considérés, dans le cadre d'une quête identitaire, comme des tentatives de maîtrise d'éléments indispensables pour la construction de l'identité, mais sur lesquels normalement nous n'avons pas de possibilité de contrôle.

Mis à part les étapes de création d'un avatar, la question de l'identité et des identifications peut être étudiée dans la relation que le joueur entretient avec les autres joueurs.

Le jeune joueur construit son identité dans le jeu par *identification aux autres joueurs*. La rencontre avec un joueur expérimenté, qui l'initie au jeu, peut être comparée à la relation des enfants avec leurs parents. Par identification, le nouveau joueur va apprendre les règles du jeu et la façon de jouer pour arriver lui aussi à une position d'adulte.

Le fait de s'identifier aux autres joueurs peut être la traduction du besoin de l'adolescent d'à la fois s'identifier à ses parents ou à leurs substituts, pour se sentir exister positivement, et en même temps de se construire comme individu autonome. Pour faire face à ce paradoxe, le jeune peut trouver une solution avec le recours à des images idéales empruntées par un groupe de pairs idéalisé, lui permettant d'intégrer ainsi des valeurs structurantes externes.

Éloigné de ses amis d'enfance, Mathieu exprime ainsi son sentiment d'isolement : « Dans le métro, j'ai beau avoir croisé plein de gens, personne m'a dit bonjour, personne m'a parlé ». Dans les mondes virtuels,

il est entouré en permanence de ses compagnons favoris : « Ce qui me plaît surtout, c'est de rencontrer des gens, partager des choses. Là sur Internet on brûle les étapes, c'est tellement plus facile, les frontières disparaissent, même les frontières physiques, il n'y a pas de préjugés ». Dans son discours, il exprime cette quête relationnelle :

J'ai été sur des sites et là j'ai découvert plein de monde. Je savais pas qu'on pouvait jouer avec d'autres gens, parler, se faire des amis... donc, après j'ai été sur des forums, j'ai connu des gens, on a fait des rencontres IRL⁴.

Faisant preuve d'une légère hésitation à qualifier ses partenaires de jeu comme étant de « vrais amis », il illustre à nouveau la porosité des limites entre les mondes virtuel et externe par cette phrase ambiguë : « Je les connais parce qu'on parle comme si on était en face, c'est pas parce qu'il y a l'ordi qu'on ne se connaît pas ».

Dans ces univers numériques, il rencontre les autres par avatars interposés et privilégie ainsi les relations d'objet virtuel(les) (Missonnier, 2009). Dans ce contexte, le passage de la vie du jeu à la vie en dehors du jeu reste au cœur de ses préoccupations, plus particulièrement en ce qui concerne les relations amoureuses :

Il y en a qui se marient dans le jeu, ça c'est plus du *Role Playing*⁵ et y en a d'autres (rires) justement, ils se sont rencontrés et ils se sont kiffés... j'en ai deux dans le *Super Groupe*⁶ qui s'aiment, qui sont en couple... les gens, malgré leurs différences, ils se sont rencontrés.

Son propos rejoint l'importance de la reconnaissance de la différence des sexes pour accéder à la rencontre amoureuse à l'adolescence (Gutton et Birraux, 1982), avec la nuance suivante : c'est « malgré » leur différence et non pas grâce à elle qu'une rencontre sentimentale peut avoir lieu.

Sur le versant agressif, sa conflictualité s'exprime dans le jeu en se retournant de façon masochique contre lui lors des combats. Initialement, sa technique implique « de passer en premier, foncer dans le tas. » Cette entame de jeu laisse pourtant la place à un autre positionnement lorsqu'il ajoute dans la continuité : « Là, tout le monde me tape et j'attends ». Il se définit alors comme « le bouclier du groupe » qui « encaisse tous les dégâts ». Avec un personnage dont la caractéristique principale est l'« invulnérabilité » avec « des grandes bottes renforcées, parce qu'il va être au milieu de la bataille, donc il ne faut pas que ça casse », l'enjeu central semble résider dans le fait de ne pas détruire ou être détruit. Être le bouclier du groupe n'est pas sans évoquer sa fonction avec ses proches, les protéger d'une violence extériorisée. Encaisser représente une façon

4. IRL : initiales correspondant à « In Real Life », traduit par « Dans la vraie vie ».

5. *Role Playing* traduit par Jeu de rôle.

6. Expression spécifique à ce jeu qu'il pratique. Super groupe signifie la guilde, le groupement de joueurs.

de prendre en charge la culpabilité liée à sa destructivité, impossible à assumer autrement que par ce scénario précis.

Sa pulsionnalité agressive est l'objet d'une attitude défensive marquée par le rejet : en dépit des combats permettant de faire évoluer son personnage dans le jeu, il se dit « pacifique », se justifiant en disant qu'il se « bat dans les arguments ». Il reconnaît que « la violence, ça fait partie de la vie » et que « c'est un peu la partie animale de l'homme », mais ses propos trahissent une tentative de banalisation et de prise de distance avec cette part d'agressivité qu'il peine à intégrer en dehors du virtuel. L'absence d'activité physique, socialisée ou non, implique une passivation du corps pubère comme autre forme de tentative de contrôle pulsionnel, impliquant une inhibition de sa masculinité, si ce n'est par son avatar.

Rester connecté

Partir vers un ailleurs signe l'aboutissement du travail de l'adolescence. Mais qu'est-ce qui pousse les jeunes à partir et quels enjeux interviennent pour conditionner cette issue?

Freud, assez tôt, a été amené, par son travail d'auto-analyse, à reconnaître l'ambivalence de ses sentiments envers ses parents, ce qu'il a conceptualisé plus tard en tant que « complexe d'Œdipe ».

La période de la latence, ayant mis en suspens les fantasmes œdipiens infantiles, leur réactivation au moment de l'adolescence est d'autant plus perturbante pour le jeune qu'il se trouve à présent doté d'un corps le rendant potentiellement apte à réaliser ses désirs infantiles. Dans ce contexte, l'urgence est de pouvoir trouver d'autres objets d'investissement et de prendre ainsi une distance suffisante avec ses premiers objets d'amour.

La cohabitation physique de l'adolescent avec ses parents donne souvent lieu à un affrontement avec leur autorité. Ce conflit, s'il est désagréable, est pourtant nécessaire pour qu'il se détache peu à peu de ses investissements infantiles qui ne sont désormais plus adéquats.

Les mondes virtuels semblent pouvoir, à plusieurs niveaux, se prêter à cette gestion difficile. Ainsi, au-delà de leurs qualités particulières, ils deviennent un prétexte pour se renfermer dans son univers, à l'abri du regard parental, leur pratique se faisant fréquemment dans l'intimité de la chambre.

En outre, dans la configuration particulière des MMORPG, les jeunes peuvent affronter l'autorité et se lancer dans des combats se prêtant à une mise en scène des pulsions agressives, tout en étant protégés de leurs

conséquences et des craintes inconscientes de représailles que la confrontation directe avec les parents pourrait susciter.

Par la même occasion, ils défient tout de même leurs parents par cette pratique, souvent perçue par ces derniers comme étant une conduite d'échec relativement aux projets d'avenir. Ainsi, notamment, le recours excessif à la menace parentale de « couper leur connexion » ramène les enjeux œdipiens et la crainte de la castration qui vient accompagner, inconsciemment, les vœux infantiles.

La dimension centrale du choix d'objet se pose à cette période de manière pressante. En effet, comme nous l'avons abordé précédemment, cette nécessité de changement d'objet d'investissement vient se placer comme un enjeu central durant le processus adolescent. Alors, comme le souligne Freud :

[...] l'ajournement de la maturation sexuelle aura permis de gagner le temps nécessaire pour ériger, à côté des autres inhibitions sexuelles, la barrière contre l'inceste et se pénétrer des préceptes moraux qui excluent expressément du choix d'objet, en tant que parents du même sang, les personnes aimées de l'enfance (1905, p. 169).

Or, le renoncement à ses premiers objets d'attachement conduit vers l'aventure périlleuse des relations objectales avec la part d'inconnu qu'elles comportent.

Cette séparation nécessite aussi un travail qui pourrait se rapprocher de celui du deuil à cause de la perte des objets infantiles. Freud (1917) envisage le deuil comme une réaction relative à la perte d'un objet aimé. La libido doit se détacher de cet objet, car l'épreuve de réalité montre que cet objet n'existe plus. Il assimile la séparation à la perte, la perte du sentiment de toute-puissance de l'enfance et de l'adolescence. Cela implique du déplaisir, voire de la souffrance. Avec son observation du jeu de la bobine, Freud décrit le travail de séparation du petit enfant par rapport à l'absence de l'objet maternel.

À l'adolescence, il y a une réactivation de la perte. La séparation avec les premiers objets d'amour nécessite un travail de deuil, ce qui explique les mouvements dépressifs à cet âge ou, tout au moins, une certaine sensibilité à une humeur triste. En effet, nous pouvons penser que l'affect dépressif fait partie du processus adolescent afin de maintenir un lien avec l'objet primaire.

La séparation-individuation (Mahler, 1973) n'entraîne pas forcément des affects négatifs ou dépressifs si tout se passe bien, mais l'implication du renoncement à l'omnipotence peut être très difficile à vivre pour des sujets ayant des assises narcissiques fragiles.

L'adolescence conflictualise deux courants qui, depuis la naissance, servent à la construction de la personnalité : le narcissisme et la relation d'objet. L'adolescent cherche un équilibre entre la dépendance et l'autonomie, entre la fusion et le repli, pour faire face à la fois à l'angoisse d'abandon et à l'angoisse d'intrusion. Certains adolescents vont essayer de combattre ce paradoxe avec l'aide d'un objet addictif, mais ils vont se trouver piégés par la dépendance envers cet objet qu'ils vont avoir l'impression de contrôler (Jeammet, 2000).

Le monde parallèle dans lequel se plonge le joueur est un monde persistant. Le jeune peut rester connecté autant qu'il le veut. La séparation ne survient que par le biais d'un tiers extérieur (souvent les parents) et non pas de l'objet lui-même. De plus, il est facile de contourner cette séparation imposée par ce tiers, car il existe des salles spécialisées avec des horaires d'ouverture très larges. L'objet reste alors disponible et la séparation peut ainsi être évitée. Cela renvoie à la problématique de la séparation-individuation : le jeune veut se séparer des objets parentaux, mais, en même temps, il entre dans une relation de dépendance à un objet extérieur qu'il peut avoir l'illusion de maîtriser. Dans les jeux vidéo, le sentiment de contrôler l'objet est très fort. L'implication des mains et de la motricité renforce ce sentiment de maîtrise de l'objet.

Le joueur a facilement accès à l'ordinateur, il peut jouer sans fin, surtout dans les MMORPG. Le *game over* des jeux hors ligne, n'a pas lieu dans ce type de jeu. Ainsi, le joueur évite-t-il de se confronter à la séparation d'avec le jeu et les autres joueurs. Il peut jouer à l'infini et même la mort de son avatar n'arrête pas le jeu, elle a une place banale, et le fait de ressusciter est quelque chose de très simple dans la plupart des MMORPG, donnant une sensation de toute-puissance, de triomphe relativement à la mort. Les mondes virtuels, persistants et en perpétuel devenir, viendraient faire écho au travail de l'élaboration de la perte, travail déterminant dans l'issue du processus adolescent.

Par rapport aux tensions qui semblent présentes dans sa relation avec ses parents, notamment autour de sa pratique du jeu, Mathieu évite la confrontation directe. Ses parents exercent sur lui une pression importante par rapport à ses études. Il préfère alors rechercher du soutien dans son groupe de joueurs :

[...] je me suis posé la question par rapport aux études... parce que dès que je l'ai eu (le jeu), mes notes ont chuté, ça a tout de suite eu une influence sur le reste... on a discuté ensemble, pas avec mes parents, avec le groupe. Parce qu'en fait quand on a discuté avec mes parents, ils voient ça (le jeu) tellement comme le mal... donc chaque fois qu'on discute avec ma mère c'est "on coupe Internet". Donc, ça sert à rien parce qu'on me coupe le jeu, mais on coupe aussi autre chose, c'est peut-être un peu fort...

La menace de « couper Internet » ou la mise en place d'un « contrôle parental » sur sa connexion est très mal vécue par Mathieu qui déjoue finalement, à leur insu, ces limitations. Dans cette castration symbolique qu'il ressent dans l'intervention de ses parents par rapport au jeu transparait aussi la dimension auto-érotique, qui caractérise cette pratique du jeu qu'il qualifie de « jouissif ». Cet aspect éclaire l'évocation étonnamment tardive du jeu lors de nos échanges, comme il évoque concernant le fait qu'il joue aux MMORPG : « je préfère le cacher ». Cette phrase montre à quel point le jeu est devenu pour lui une cachette de sa libido, un espace d'intimité soumis à la crainte de la castration. Dans ce sens, son personnage est lui aussi dissimulé : il l'a doté d'un casque qui couvre son visage et ses expressions, devenant donc impénétrable, ce qu'il commente de la sorte : « mon personnage reste mystérieux, personne n'a jamais vu son visage ». En incarnant ce « héros masqué, comme on voit Spiderman », il peut également assouvir fantasmatiquement les rêves de toute puissance de l'enfance. Ainsi, dans le jeu, son avatar a un frère jumeau qu'il a expédié loin dans « un univers qui est le double de ce jeu, mais côté méchant ». Avoir le pouvoir de rejeter son frère dans un autre monde et le désigner comme le méchant – lui étant le gentil garçon aimé et préféré de ses parents – s'inscrit dans la continuité de ses fantasmes omnipotents remobilisés par l'adolescence.

CONCLUSION

Les mondes virtuels apparaissent alors comme particulièrement propices à pallier l'absence, rappelant le titre de l'ouvrage princeps dans l'étude du virtuel : « La présence de l'absent » (Missonnier et Lisandre, 2003). Allant parfois jusqu'à devenir des ascètes des mondes virtuels, relativement au grandir de la puberté et du pubertaire, en établissant des relations d'objet virtuel(les) par rapport à l'imprévu de la rencontre avec l'autre, le rester connecté pour mieux retarder le partir signe une dépendance aux objets internes : « c'est ainsi que le virtuel accompagne, mais risque parfois de figer la virtualité adolescente » (Huerre et Vlachopoulou, 2015).

Dans le virtuel-non-charnel des mondes des MMORPG, Mathieu s'autorise à exprimer son agressivité, qui paraît par ailleurs réprimée dans sa vie « présente ». Son recours aux mondes virtuels lui permet une certaine mise en scène des pulsions agressives, à l'abri des conséquences dévastatrices, qu'il semble craindre en se permettant d'attaquer l'objet.

Une double fonction pourrait alors se retrouver dans ce recours au virtuel-non-charnel en lien avec la gestion de la pulsionnalité. Une première fonction résiderait à cette distance « réelle » qu'offre le fait de

communiquer de loin, par avatars interposés. La mise en scène des pulsions agressives est possible, bénéficiant de la sécurité du virtuel, à l'abri d'un corps à corps chargé au niveau fantasmatique, par une potentielle destruction de soi ou de l'autre. L'autre dimension que nous avons repérée réside dans le rôle enveloppant et par là pare-excitant de l'image. Les qualités enveloppantes de l'image, notamment des images pixellisées, semblent centrales dans sa pratique des jeux vidéo (Tisseron, 1996).

Malgré un discours montrant une appétence relationnelle importante, c'est finalement dans une attitude de grande méfiance que Mathieu envisage la rencontre à l'autre. Dissimulant son identité pour se préserver et tout en essayant de rationaliser cette attitude, il paraît assez suspicieux et prudent, observant les autres à distance, derrière un « casque intégral » dont est doté son personnage. L'avatar semble offrir un support identitaire, en assurant une fonction contenant et enveloppante, comme nous avons déjà pu le soulever pour l'investissement des images. Mais, l'avatar paraît également avoir un rôle de colmatage narcissique. La massivité des angoisses archaïques rend le rapproché à l'autre menaçant. De ce fait, le passage vers des relations objectales est compromis et la question identitaire repoussée, mise en tension dans le conflit entre activité et passivité.

Son recours excessif aux mondes virtuels coïncide avec la fin de sa scolarité, sa pratique se trouvant même intensifiée, alors qu'il est actuellement en classe de terminale. L'enjeu de l'examen du baccalauréat, renvoyant symboliquement au devenir adulte, renforce le besoin de rester « connecté », peut-être pour ne pas s'effondrer, trahissant également la lutte contre le travail de subjectivation. Dans ces mondes persistants et versatiles, Mathieu y trouve donc un refuge narcissique protecteur passant par le retrait tout en pouvant mettre en scène dans le jeu les conflits familiaux.

Les univers virtuels, non tangibles, offrent la possibilité de se créer un espace donnant une place centrale à la phobie du toucher. Là, dans cet univers sous forme d'abri pulsionnel, les adolescents peuvent s'aventurer à rencontrer l'autre, à distance des fantasmes liés à la reviviscence des désirs incestueux et parricides. Cet évitement concernant les figures parentales s'entend dans la façon dont les propos de Mathieu se centrent sur le monde virtuel tandis que les relations avec son entourage proche sont très peu abordées ou de façon superficielle. L'écran de l'ordinateur sert de paravent en laissant le temps à l'adolescent de se familiariser avec ce nouveau corps sans prendre le risque d'un rapproché inquiétant avec l'autre, cet inquiétant étranger (Freud, 1919).

Mais pour certains adolescents, cet abri relève d'un surinvestissement libidinal qui masque mal le poids de l'inhibition et du rapport phobique à l'autre. Dans cette perspective, Anzieu propose l'idée suivante :

[...]l'interdit primaire du toucher, s'il prohibe trop tôt ou trop durement les contacts étroits, au lieu de déclencher un refoulement relativement facile à lever dans certaines circonstances, sexuelles, ludiques, sportives etc., socialement codifiées, est susceptible d'entraîner une inhibition grave du rapprochement physique, ce qui complique notablement la vie amoureuse, le contact avec les enfants, la capacité de se défendre contre les agressions... (Anzieu, 1985, p. 178).

L'évitement systématisé de tout contact charnel par le truchement de la relation médiatisée par ordinateur s'inscrit dans la continuité d'un défaut d'intégration symbolique de l'interdit primaire du toucher. Cet aspect archaïque de l'inhibition trouve un écho direct avec les enjeux psychiques de l'adolescence, au cours de laquelle la rencontre avec l'autre sexué comme objet non incestueux est mise en tension. Les mouvements de subjectivation liés aux enjeux d'individuation et de personnalisation (Houssier, 2013) peuvent s'en trouver repoussés dans le temps de façon indéfinie, interrogeant le devenir même du processus adolescent.

RÉFÉRENCES

- Anzieu, D. (1985). *Le Moi-peau*. Paris, France : Dunod.
- Civin, M. (2002). *Psychanalyse du net*. Paris, France : Hachette.
- Dolto, F. (1984). *L'image inconsciente du corps*. Paris : Seuil.
- Freud, S. (1915). *Métapsychologie*. Paris, France : Gallimard.
- Freud, S. (1917) Deuil et mélancolie. Dans *Métapsychologie*. Paris, France : Gallimard.
- Freud, S. (1919). *L'inquiétante étrangeté et autres essais*. Paris, France : Gallimard.
- Gentile, A. (2009). Penser par cas. *Topique*, 108(3), 93-102.
- Green, A. (1992). L'adolescent dans l'adulte. *Journal de la psychanalyse de l'enfant*, 11, 213-224.
- Gutton, P. et Birraux, A. (1982). Ils virent qu'ils étaient nus. Différence et complémentarité des sexes à l'adolescence. *Psychanalyse à l'Université*, 28(7), 671-680.
- Houssier, F. (2013). El adolescente, este visitante de lo arcaico (L'adolescent, ce visiteur de l'archaïque), *Controversias on line. Psicoanálisis de niños y adolescentes*, 12, 58-71.
- Houssier, F. et Marty, F. (2010). Adolescence, image et rêverie. Destins de la dépendance à l'objet. *Cahiers de psychologie clinique*, 35(2), 77-91.
- Huerre, P. et Vlachopoulou, X. (2015). Grandir à l'heure du numérique. *Soins pédiatrie/périculture*, 282(36), 14-20.
- Jeammet, P. (2000). Les conduites addictives : un pansement pour la psyché. Dans S. Le Poulichet (dir.), *Les addictions* (p. 93-108). Paris, France : Presses universitaires de France.
- Kestemberg, E. (1962). L'identité et l'identification chez les adolescents : problèmes théoriques et techniques. *Psychiatrie de l'enfant*, 5(2), 441-522.
- Lalande, A. (1926). *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*. Paris, France : Presses universitaires de France.
- Laplanche, J. et Pontalis, J.-B. (2002). *Vocabulaire de la psychanalyse*. Paris, France : Presses universitaires de France.
- Mahler, M. (1973). *Symbiose humaine et individuation*. Paris, France : Payot.
- Missonnier, S. (2009). *Devenir parent, naître humain. La diagonale du virtuel*. Paris, France : Presses Universitaires de France.

- Missonnier, S, Lisandre, H. (2003). *Le virtuel : la présence de l'absent*. Paris, France : EDK.
- Tisseron, S. (1996). *Psychanalyse de l'image. Des premiers traits au virtuel*. Paris, France : Dunod.
- Vlachopoulou, X. et Missonnier, S. (2015). *Psychologie des écrans*. Paris, France : Presses universitaires de France.

RÉSUMÉ

Les perspectives inédites qu'inaugurent les réalités virtuelles trouvent chez les adolescents un public « captivé ». Parmi les hypothèses dynamiques que nous mettons au travail dans cet article en prenant appui sur un cas clinique, nous proposons que l'investissement massif de ce média peut avoir pour fonction l'évitement phobique de la pulsionnalité adolescente, évitement qui touche notamment la rencontre avec l'autre sexué. Cette fonction de l'évitement de l'autre interroge le processus adolescent dans son travail de transformation du sexuel infantile visant à trouver un objet sexuel non incestueux, sur fond de travail de subjectivation ouvrant sur le « devenir adulte ».

MOTS CLÉS

corps, narcissisme, processus adolescent, relation d'objet, réalités virtuelles, avatar.

ABSTRACT

The novel perspectives offered by virtual realities seem to have found a « captive » audience among adolescents. Among the dynamic assumptions that we work with in this paper relying on a clinical case, we propose that the massive investment of this medium can have a function of phobic avoidance of adolescent drive activity, avoidance affecting particularly the sexual encounter with the other. This function of avoidance of the other questions the adolescent process in its work of transformation of the infantile sexuality trying to find a non-incestuous sexual object on a background of work of subjectivity opening to the « becoming adult ».

KEY WORDS

body, narcissism, adolescent process, object relation, virtual realities, avatar
