



# Au croisement de l'imaginaire et du symbolique, le jeu vidéo

**Vincent Le Corre**

DANS **ENFANCES & PSY** 2012/3 n° 56 , PAGES 118 À 126

ÉDITIONS **ÉRÈS**

ISSN 1286-5559

ISBN 9782749234885

DOI 10.3917/ep.056.0118

Date de mise en ligne : 16/04/2013

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://shs.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2012-3-page-118?lang=fr>



Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...  
Scannez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



**Distribution électronique Cairn.info pour érès.**

Vous avez l'autorisation de reproduire cet article dans les limites des conditions d'utilisation de Cairn.info ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Détails et conditions sur [cairn.info/copyright](http://cairn.info/copyright).

Sauf dispositions légales contraires, les usages numériques à des fins pédagogiques des présentes ressources sont soumises à l'autorisation de l'Éditeur ou, le cas échéant, de l'organisme de gestion collective habilité à cet effet. Il en est ainsi notamment en France avec le CFC qui est l'organisme agréé en la matière.



## Vincent Le Corre

# Au croisement de l'imaginaire et du symbolique, le jeu vidéo <sup>1</sup>

Vincent Le Corre,  
psychologue  
clinicien,  
psychanalyste,  
Paris.

« L'adolescence est un acte de création et aussi une expérience de création. À la puberté, l'enfant est saisi par un besoin mystérieux, énigmatique de création : il lui faut se créer lui-même, il lui faut créer de nouveaux objets, autour de lui. »

Philippe Gutton (2008, p. 7)

Parler des jeux vidéo aujourd'hui en tant que psychanalyste n'est pas aisé. Tout d'abord à cause de l'opinion courante qui accuse les jeux vidéo d'être un facteur, voire un déclencheur, des violences sociales les plus spectaculaires. De son côté, l'industrie du jeu vidéo est lancée dans un processus actif de légitimation culturelle. Mais ce processus de mise en lumière n'est pas sans ambiguïté puisqu'il a fait passer le jeu vidéo d'un statut d'activité quasi *underground* pour initiés, les *geeks*, à celle de pratique socialement exponentielle, et partant, d'ennemi public numéro un, visibilité bien périlleuse, donc. Ce double processus de légitimation et de conquête de parts de marché est accompagné par la communauté des joueurs qui cherche également à se faire entendre face à ce discours faisant des jeux vidéo un risque pour la jeunesse<sup>2</sup>. Cette sensibilité collective à l'égard des jeux vidéo a donc tendance à en gêner l'appréhension comme objet.

Les jeux vidéo sont *un fait social complexe*, qui demande une approche sociologique critique minutieuse, et non simplement psychologique ou psychanalytique, afin d'étudier sérieusement cet objet et associer à l'analyse clinique, des analyses du contenu des jeux et des idéologies sur lesquelles ces derniers s'appuient. Il faut aussi *apprendre à distinguer les différentes pratiques de jeu vidéo*. Jouer avec un ordinateur, une console de salon, un téléphone ou une console portable, à l'école, chez soi ou dans une salle d'arcade, à des jeux qui se jouent seul, avec des scénarios très travaillés, ou en réseau en ligne *via* Internet ne *renvoient pas à la même réalité, et partant, pas à la même clinique du jeu vidéo*.

La prise en compte des jeux vidéo dans le champ clinique s'est faite progressivement sous l'angle psychopathologique<sup>3</sup>, notamment sous la pression de ce discours médiatique relayant une certaine panique morale. Ce fut d'abord

1. Merci à Diane Scott et aux membres du groupe de travail analytique sur les jeux vidéo (GTA JV) : Grégoire Latry, Mehdi Debbabi-Zourgani, Jean-Christophe Dardart, Clémence Moreau et Lucie Parisot.

2. Tels que ceux de l'association *Familles de France*, ou de certains hommes politiques, comme Jacques Cheminade récemment.

3. Deux menaces sont généralement attribuées à la pratique vidéoludique : une confusion réel/fiction, et un phénomène d'entraînement des personnalités fragiles dans des conduites qui les écarteraient de la vie sociale.



sous l'angle de la violence, puis le développement du discours de l'addiction prit de l'essor<sup>4</sup>. À chaque fois, l'idée sous-jacente est que le jeu vidéo favoriserait « une confusion entre la réalité et le virtuel ». Ce discours est évidemment loin d'épuiser le sujet.

En m'appuyant sur le récit d'une rencontre avec un adolescent, j'aimerais proposer ici différentes pistes de réflexion comme autant de facettes de la clinique de cet objet culturel. La psychanalyse s'est intéressée au jeu vidéo en l'articulant principalement à la question du narcissisme et de l'image (Stora, 2003 ; Tisseron, 2006a). Je me pencherai sur cet aspect dans un premier temps. Dans un second temps, je proposerai d'autres pistes, qui privilégieront cette fois la dimension symbolique et la relation à la machine numérique.

### JEU VIDÉO, NARCISSISME ET ADOLESCENCE

Pour Serge Lesourd (2004), « le moi, comme objet d'amour, est au cœur de la reconstruction identitaire adolescente. Cet objet moi, fondement du narcissisme et de l'estime de soi, va être un des objets cruciaux de l'adolescence ». En effet, face à la disparition définitive de l'objet d'amour infantile à la puberté, il y a nécessité pour le sujet de tenter de le retrouver. Lesourd distingue, dans son article, l'objet de la réalité, l'objet psychique pulsionnel et une seconde forme de l'objet psychique, l'objet moi. Ce serait finalement au travers de la création de nouveaux objets de la réalité, mais également de la manipulation et de l'appropriation d'objets culturels réels, que pourrait se jouer cette re-création de l'objet moi dont parle Lesourd. Dans cette même perspective, et pour subvertir l'usage pauvre de cette opposition réel/virtuel, Serge Tisseron (2006a) relie différents sens du terme « virtuel » et différentes dimensions des processus adolescents :

1. *Le virtuel en tant que devenir et opposition à l'actuel* : telle la métaphore biologique de la graine qui donnera un arbre, l'adolescent est un adulte en puissance.
2. *Le virtuel en tant que potentiel, donc déjà là, mais toujours non actuel* : les identifications secondaires du moi de l'adolescent peuvent l'illustrer. Un exemple au sein des jeux vidéo sera la façon dont les adolescents vont jouer avec les avatars qu'ils se construisent<sup>5</sup>.
3. *Enfin, l'opposition entre le virtuel et le corporel*. La question du corps à l'adolescence se pose avec acuité, tant sur le plan réel, que sur les plans imaginaire et symbolique. Les changements corporels réels de la puberté entraînent une modification au niveau du statut symbolique du corps. Ce n'est plus un corps d'enfant, et l'adolescent(e) le perçoit dans le regard des adultes. Désormais, son corps sera à l'égal de celui des adultes. De plus, et c'est souvent une des sources des conflits familiaux, la mise en œuvre des fantasmes à la fois incestueux et parricide est désormais possible. Ces changements corporels sont ainsi à l'origine de ce que Jean-Jacques Rassial (1996) nomme « un après-coup du stade du miroir ». Sur le plan imaginaire, la reconnaissance de sa propre image dans le miroir n'est pas aisée. Face à cela, le virtuel et le rapport au corps qu'il propose, à savoir la possibilité de substituer, comme nous le verrons, « un signifiant virtuel » (le personnage du jeu ou l'avatar<sup>6</sup>) à ce corps réel devenu si encombrant afin d'en jouer, peuvent

4. Pour une analyse de la médiatisation de cet angle psychopathologique, lire Olivier Mauco, 2008. Rappelons qu'il n'y a aucun consensus scientifique quant à l'« addiction aux jeux vidéo », ou à la « dépendance aux jeux vidéo ». L'académie de médecine vient de présenter un communiqué sur ce point, et préconise de parler de « pratiques excessives ».

5. Lire, à ce sujet, la livraison de la revue *Adolescence*, « Avatars et mondes virtuels », n° 69, 2009.

6. Je préfère distinguer le personnage du jeu, qui n'est pas modulable selon le désir du joueur, de l'avatar qui est par définition un produit de certains choix laissés au joueur.



constituer une manière de « reprendre la main » sur ce qui peut échapper à l'adolescent, en mettant temporairement entre parenthèses certaines angoisses pubertaires.

### « REFAIRE L'HISTOIRE DES JEUX VIDÉO »

J'ai travaillé avec un jeune homme qui fréquentait une maison des adolescents et qui aurait pu être qualifié de sujet « dépendant aux jeux vidéo ». Déjà engagé dans une psychothérapie, il avait été convenu avec sa thérapeute qu'il viendrait me rencontrer pour un temps de médiation hebdomadaire, « autour de l'informatique ». Cet adolescent décida rapidement de me présenter le projet qui le passionnait depuis un moment déjà : « refaire l'histoire des jeux vidéo »... Ainsi, il arrivait à chaque séance avec plusieurs jeux, qu'il transportait sur sa clé USB, et qu'il prenait plaisir à me présenter. Lorsqu'il venait me rencontrer, l'ordinateur et le jeu qu'il installait servaient d'objet tiers qui focalisait nos regards. Nous étions alors dans une situation d'attention conjointe, similaire à celle que l'on peut observer entre un jeune enfant et un adulte. Cet adolescent jouait en ma présence, et se servait du jeu pour me parler. De mon côté, il m'arrivait parfois de ne plus arriver à penser lorsque je me laissais happer progressivement par le cours du jeu. Je suppose que c'est cet état qu'il recherchait quand il jouait plusieurs heures d'affilée chez lui.

Pour reprendre cette opposition de Tisseron entre virtuel et corporel, cet adolescent présentait un corps massif, mais sa démarche maladroite, ses attitudes gauches et sa façon de tenter de se cacher trahissaient une grande fragilité. Ce qui tranchait dans ce tableau était le temps du jeu : sa maladresse disparaissait au profit d'une dextérité impressionnante avec le clavier ou la manette de jeu. Lorsqu'il se mettait à jouer, cela donnait l'effet d'un délestage. Son corps pesant se transformait en ce personnage virevoltant à l'écran, se déplaçant à une vitesse extrême, comme *Sonic* le hérisson mythique des jeux *Sega*, qui se trouvait être un de ses personnages favoris.

Ce jeune homme appréciait particulièrement les jeux d'arcade, ne supportant pas la temporalisation lente d'un jeu d'aventure qui impose la réflexion et le temps de penser les situations. Ses jeux de prédilection demandaient au contraire de se construire des automatismes, des réflexes, pour progresser et continuer de contrôler le héros dans un environnement qui engendre progressivement une frénésie d'actions telle qu'elle pousse fatalement le joueur à perdre, inéluctablement, contre la machine<sup>7</sup>. Pour ce sujet, lutter inlassablement contre cette mécanique infernale procurait un plaisir certain. Perdre certes, mais avec panache ! Son style de jeu, la façon qu'il avait de diriger le personnage et l'esthétique qui pouvait s'en dégager étaient en effet une part très importante de son plaisir. Le héros qui le représentait, à l'exact opposé de son propre corps physique, pouvait être considéré comme l'image idéalisée de son moi corporel<sup>8</sup>, autrement dit le moi idéal. On peut suivre ici l'idée proposée par Stora de « la main comme métaphore du moi » (Stora, 2003), mais également les élaborations de Frédéric Tordo à partir de sa notion d'« auto-empathie virtuelle »<sup>9</sup>. L'expérience vidéoludique est bien une expérience corporelle, mais dans le sens où le jeu vidéo déplacerait la façon dont nous subjectivons notre corps.

7. Rappelons, avec Triclot, que le jeu d'arcade « repose sur un principe fondamental, qui est celui du débordement du joueur par le jeu » (Triclot, 2011, p.150-156). Tétris en est le plus bel exemple.

8. Si l'on se souvient de la proposition de Freud : « Le moi est avant tout un moi corporel, il n'est pas seulement un être de surface, mais lui-même la projection d'une surface » (Freud, 1923, p. 270).

9. « Par l'auto-empathie virtuelle, l'avatar vient ainsi donner au joueur une *figuration de la duplicité d'image de son Moi* » (Tordo, 2012).



## USER ET ABUSER DE L'OBJET NUMÉRIQUE

La question du narcissisme et du moi est centrale dès que l'on se penche sur les jeux vidéo. Pour compléter cette approche, Tisseron a proposé l'hypothèse de « la dyade numérique » en s'appuyant sur la théorie de la relation d'objet (Tisseron, 2006b).

Cette dimension imaginaire tout à fait importante ne doit cependant pas occulter le fait que les jeux vidéo sont des dispositifs cybernétiques qui ont émergé au sein de l'histoire de l'informatique, grâce à des milieux, des écosystèmes particuliers. Il a fallu notamment qu'au sein de cette histoire se construise, avec J. C. Lickliger (Robert, 2011)<sup>10</sup>, la notion théorique de symbiose homme-machine, que les hackers concrétiseront, pour que finalement tout un chacun puisse entrer dans une relation intime avec la machine numérique, et que le jeu vidéo naisse. Autrement dit, ces jeux ont une affinité très particulière avec la machine informatique avec laquelle nous sommes aujourd'hui familiers, et qui nous ouvre les portes de l'espace symbolique du calcul, y compris ludique<sup>11</sup>, « le monde du computationnel » pour reprendre le titre du livre du philosophe Jean-Michel Salanskis (2011).

Comme l'analyse Triclot (2011), la composante minimale du jeu vidéo est cette possibilité de déplacer l'univers symbolique des règles d'un jeu vers un espace virtuel entièrement pris en charge par une machine, afin de pouvoir jouer avec cette forme étrange qu'est « la matière numérique », qui est ontologiquement une écriture mathématique. Les jeux vidéo peuvent donc être considérés comme une manière d'investir, d'interagir avec la « matière numérique » produite par cette machine symbolique (l'ordinateur ou la console) qu'on peut appréhender comme un partenaire. La matière numérique serait à la fois le lieu de rencontre d'objets malléables<sup>12</sup> sur lesquels nous pouvons agir, des objets que nous pouvons co-construire, transformer, modeler grâce à ce partenaire. En retour, le fait de pouvoir « manipuler » cette matière numérique pourra donner forme à certains processus psychiques. Mais ce n'est pas tout. La machine informatique offre la possibilité d'user et surtout d'abuser d'elle, car elle répond sans cesse à nos sollicitations<sup>13</sup>. La programmation nous met en relation directe avec la nature de cette matière numérique, tandis que le jeu vidéo nous offre une perspective imaginaire de cette même matière, tout en conservant certaines de ses qualités premières (« la sauvegarde » étant la principale, entraînant par exemple la possibilité de reprendre à l'infini une séquence de jeu, Triclot, 2011, p. 19-23). Un plaisir sera ainsi tiré de cette possibilité d'expérimenter une répétition potentiellement créatrice<sup>14</sup>, *via* cet automatisme de la réponse qu'offre la matière numérique conçue comme lieu et objet produit par ce partenaire symbolique qu'est la machine.

Au sein d'une relation thérapeutique, l'objet numérique comme objet de médiation permet de faire émerger ou de mettre en évidence certains aspects de la réalité psychique, en lien, d'une part, avec les propriétés de cette matière numérique et, d'autre part, avec le type de relation qu'un sujet peut mettre en place avec ces machines symboliques.

10. Lire également le chapitre « La machine intime ou l'écosystème hacker » du livre de Triclot (2011) qui examine précisément trois milieux : l'université dans laquelle les jeux vidéo naissent, l'arcade dans laquelle ils s'épanouissent et enfin le salon familial, où trône aujourd'hui le téléviseur.

11. « Les jeux vidéo tordent le calcul pour produire une forme étrange et inconnue : un calcul qui produit un rêve, un rêve tissé par le calcul » (Triclot, 2011, p. 66).

12. En référence au médium malléable de Marion Milner, René Roussillon. Yann Leroux et Guillaume Gillet développent ce lien « objet malléable-matière numérique » sur leurs blogs respectifs : <http://www.psyetgeek.com> et <http://psychologie.numerique.wordpress.com>.

13. C'est pourquoi je m'interroge par exemple sur les liens que l'on peut faire entre ce que Winnicott appelle la destructivité

.../...



## INTERPASSIVITÉ ET ORDRE SYMBOLIQUE

Lacan a distingué un moi spéculaire d'un sujet qui s'articule avant tout à la dimension symbolique ; ce qu'il développera avec sa théorie du signifiant. Il conçoit ainsi l'idée d'un « sujet décentré » : ce qu'il y a de plus intime au sujet échappe en fait en permanence à celui-ci ; et finira par en produire, dans les années 1960, une définition originale : « Le signifiant représente le sujet pour un autre signifiant. » Le philosophe Slavoj Žižek, grand lecteur de Lacan, a forgé la notion d'interpassivité qui complète celle d'interactivité, au cœur des jeux vidéo. L'interpassivité žizekienne est fondée sur ce sujet dont l'intérieur, l'intime, est déplacé à l'extérieur du fait de cette intervention du signifiant, c'est-à-dire *via* l'Autre, lieu où notre parole prend sens, « trésor du signifiant », mais aussi « siège du code<sup>15</sup> ». Rappelons qu'un jeu vidéo n'est rien d'autre qu'un programme codé en un certain langage, et dépendant des réponses du joueur pour se dérouler.

Žižek nous propose de concevoir que la représentation du joueur, dans un espace cybernétique, *via* un personnage ou un avatar, est fondée sur une « substitution primordiale », qui n'est autre que cette mécanique du symbolique développée par Lacan qui substitue un signifiant au sujet, comme le ramasse la fameuse formule<sup>16</sup>. « C'est dans une telle substitution qu'il faut chercher le geste constitutif de l'*ordre symbolique* : un signifiant est précisément une chose-objet qui se substitue à moi, qui agit à ma place » (Žižek, 2003). À partir de cette substitution primordiale, Žižek conçoit sa notion de sujet-supposé-croire, c'est-à-dire la possibilité pour un sujet de déléguer ses croyances. L'Autre peut croire à la place du sujet, comme les parents peuvent continuer de croire au père Noël à travers leur enfant... Le phénomène des rires préenregistrés à la télévision, par exemple, signe le fait que l'on peut « souffrir et payer pour un péché à travers l'Autre », que l'on peut abandonner ses émotions, ses rêves et ses angoisses à l'Autre. À participer ainsi à l'ordre symbolique, ce serait le signifiant lui-même « dans son extériorité matérielle » qui finit par agir et pâtir à la place du sujet<sup>17</sup>, comme le personnage agit ou souffre à la place du joueur dans l'espace du jeu vidéo.

Avec Gégouire Latry (Le Corre et Latry, 2013), nous avons proposé trois niveaux de symbolisation des actions du joueur au sein du dispositif vidéoludique, en partant de l'hypothèse que les représentations issues du jeu et l'espace du jeu vidéo pourraient être utilisés pour donner une nouvelle forme à l'agir, pour le transformer au sein d'un groupe thérapeutique utilisant le jeu vidéo. Au premier niveau, l'agir directement représenté *via* le dispositif du jeu vidéo<sup>18</sup> serait donc immédiatement symbolisé dans l'espace vidéoludique. Cela rejoint ainsi l'idée de Žižek qui conçoit le personnage, l'avatar ou tout autre objet virtuel proposé par le jeu (car on peut jouer avec une simple boule comme dans le classique des années 1980, *Marble Madness*) comme un signifiant venant se substituer aux actions du joueur, pour les inscrire sur cette « autre scène » qu'est l'espace symbolique du jeu.

Pour revenir à cet adolescent dont je parlais, au-delà de l'interprétation consistant à voir dans le personnage du jeu vidéo une représentation de son moi idéal, nous pouvons concevoir qu'il cherchait, avec beaucoup d'insistance, à travers son projet de « refaire l'histoire des jeux vidéo », à inscrire ses actes dans cet espace symbolique pris en charge par la machine, en usant et en abusant de cette possibilité de se représenter dans ces univers vidéoludiques.

.../...  
et la matière numérique,  
à travers son « modèle de  
l'usage de l'objet ».  
<http://vincent-le-corre.fr/?p=883>.

14. Freud se sert du jeu de l'enfant pour analyser la répétition à l'œuvre dans sa clinique (Freud, 1920, p. 284-288). Lacan fait de cette répétition un des quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse et reprend l'analyse freudienne de sa fonction dans le jeu (Lacan, 1973, p. 72-73). Il montre également, dès son second séminaire, combien cette répétition nous introduit au champ du symbolique même (Lacan, 1978, p. 43-59 et p. 93-128).

15. « Le désir croise la ligne signifiante, et au niveau de son croisement avec la ligne signifiante, il rencontre quoi ? [...] Il rencontre l'Autre, je ne vous ai pas dit comme une personne, il le rencontre comme trésor du signifiant, comme siège du code » (Lacan 1998, p.148).

16. Pour une présentation détaillée de l'élaboration

.../...



## LA PLACE DES « PETITS AUTRES » AU SEIN DE L'ORDRE VIDÉO-LUDO-SYMBOLIQUE

Ce patient présentait régulièrement sa passion pour les jeux vidéo comme quelque chose qui lui avait sauvé la vie. « S'il n'y avait pas les jeux vidéo, on m'aurait déjà retrouvé mort, je me serais fait sauter la cervelle quelque part. » Ce rapport aux jeux, qu'il mettait en avant comme vital, je le considérais comme l'échappatoire qu'il avait construite au sein d'une dynamique familiale complexe et face à l'impasse que représentait pour lui à cette époque la confrontation avec ses pairs, mais également avec son propre corps. Malgré d'importantes inhibitions et de fortes angoisses, il continuait de chercher à établir des contacts avec les autres qui ne fussent pas dangereux à ses yeux, à l'aide de jeux en ligne par exemple. Il me raconta qu'il avait commencé à développer des *mods*<sup>19</sup> pour le jeu *Doom* et à les proposer à la communauté des joueurs, même s'il déplorait de n'en pouvoir tirer de la reconnaissance. Il se plaignait des joueurs qui ne respectaient pas les règles lors des sessions de jeux. Selon lui, trop de joueurs usaient de certaines techniques pour gagner à tout prix, en exploitant les failles dans le code des programmeurs. Le « fair-play » lui importait particulièrement. « Si vous ne prenez pas en compte l'adversaire, vous détruisez l'expérience de jeu ! » me disait-il. Cette dimension du jeu avec l'autre lui était si sensible qu'il avait commencé à écrire un code de bonne conduite pour un jeu en ligne.

Selon Triclot (2011, p. 39), « la machine s'occupe [normalement] du respect des règles, des calculs nécessaires, et assure ainsi une forme d'objectivité ou de neutralité du terrain de jeu ». Mais la logique de la machine, « lieu du code » pour reprendre l'expression de Lacan, n'était pas suffisamment neutre pour cet adolescent qui disait vouloir garantir l'espace de jeu. Il souhaitait restaurer cet espace ludique avec des règles supplémentaires que chacun respecterait, et qui laisseraient, selon lui, à tout le monde la chance de gagner d'une manière équitable.

### UNE CULTURE DES OBJETS NUMÉRIQUES ?

Pour cet adolescent, les jeux vidéo, leurs univers symboliques, mais aussi leur histoire, constituaient un pont vers la culture en général. Cependant ils faisaient également partie de sa recherche pour faire exister enfin un Autre qui garantirait une place pour les autres dont il avait besoin tout en redoutant sa présence, son regard, mais aussi sa disparition. Ce code de bonne conduite laissait penser qu'il cherchait à se prémunir contre sa propre destructivité, contre l'agressivité qui pouvait fantasmatiquement détruire ses autres.

Chez cet adolescent, le plaisir de jouer tendait en effet à disparaître au profit de la « maîtrise du jeu ». Le savoir était particulièrement investi chez lui, et le jeu vidéo constituait un terrain où il cherchait à acquérir de la connaissance. Au sein de cette histoire des jeux qu'il tentait de construire, c'étaient les années 1990 qui semblaient pour lui particulièrement importantes, à savoir les années autour de sa naissance. La tentative d'historiciser cet objet ludique, et à travers celui-ci quelque chose de sa propre histoire afin de la lier à une culture partageable avec d'autres, était surprenante. Il donnait en effet l'impression que c'était tout un pan de son histoire qu'il retravaillait à partir des jeux vidéo, et cela contre l'opinion de son père, qui énonçait que les jeux vidéo

.../...

de cette formule par Lacan au fil de ses séminaires, lire Guy Le Gaufey (2009).

17. On peut trouver le développement complet de ces notions également dans l'ouvrage *La subjectivité à venir*, au chapitre « Le sujet interpassif » (2004, p. 13-49). Un des buts du philosophe est d'établir la critique de l'idéologie actuelle poussant les individus à agir sans cesse de telle manière que cela finit par masquer leur passivité et donc leur soumission au système en place. L'activité se substitue ainsi à la passivité prise en charge par l'Autre.

18. Frédéric Tordo explore également ce sujet dans « Psychanalyse de l'action dans le jeu vidéo » (2012).

19. Un *mod* (abréviation du mot anglais *modification*) est un nouvel espace de jeu développé non par un éditeur mais par un joueur, à partir du jeu original. Ces espaces sont ensuite partagés au sein de communautés de joueurs sur Internet.



rendent violents, ou nuisent à l'intelligence. Son père incarnait pour lui l'opinion des adultes en général, autrement dit l'opinion dominante considérant cette activité vidéoludique uniquement comme nuisible ou dangereuse. Cet adolescent avait tendance à s'identifier à une place de martyr, de sacrifié. En défendant cet objet ludique comme un véritable objet ayant son histoire et un statut honorable, il se défendait lui-même contre ce discours dans lequel il était pris, et qui tendait à l'assimiler à un objet déchu.

Au-delà de cette situation clinique singulière, le jeu vidéo est devenu, pour certains adolescents, un terrain d'élection pour traverser ce passage vers l'âge adulte, du fait qu'il reste un terrain bien souvent inconnu des parents. Le sujet des jeux vidéo nourrit ainsi les conflits générationnels au sein de la famille, et cristallise d'autres enjeux. Cela risque de changer lorsque les adolescents d'aujourd'hui, ayant grandi avec cet objet, deviendront eux-mêmes des parents.

Partagé également entre deux cultures, française et algérienne, ce jeune investissait la culture numérique<sup>20</sup> comme un lieu à partir duquel il pouvait à la fois se différencier et s'opposer à un père qui pouvait par ailleurs être violent avec sa mère. C'était ainsi, à partir des jeux vidéo, qu'il imaginait des projets professionnels, celui par exemple de devenir *game designer*, ou encore testeur de jeux. Grâce à cet objet, il pouvait donc investir d'autres figures idéales comme certains créateurs de jeux qu'il affectionnait. Cette culture numérique lui offrait des idéaux susceptibles d'enclencher des processus sublimatoires.

### L'HOMME, LA MACHINE ET... LES JEUX VIDÉO

Serge Tisseron est un des rares psychanalystes qui s'intéressent au devenir de nos relations avec les machines, notamment les jeux vidéo<sup>21</sup>. Les jeux vidéo proposent des expériences de relation avec une machine et une intelligence artificielle finalement proches de celles que l'on peut mettre en place avec un robot<sup>22</sup>. Cette relation de l'homme avec la machine a une longue histoire au sein de laquelle, dans la période qui a succédé à l'invention de la machine universelle par Alan Turing, la métaphore du cyborg a fait fortune.

Les observateurs extérieurs, qui ne prennent pas de plaisir à jouer à un jeu vidéo, posent souvent la question : « Mais au final à quoi bon ? » Une réponse serait peut-être : « Pour rien... », soit la dépense gratuite qu'est cette jouissance qui nous pousse à agir pour exister, au regard d'un Autre. Une part de la satisfaction éprouvée par certains joueurs de jeu vidéo pourrait ainsi se trouver dans le fait de remplir cette fonction auprès de cet Autre-machine. Face à la demande programmée au préalable, et exprimée généralement le plus explicitement possible par la machine, le joueur satisfait le programme en remplissant les objectifs prescrits. Il en résulte un plaisir narcissique, un type de jouissance, corrélé à la satisfaction de la demande de la machine.

Cette demande supposée de la machine est par ailleurs exempte de sexualité, de toute affaire pulsionnelle, au contraire de tous ces Autres auxquels l'enfant ou l'adolescent a affaire. En effet, les personnes chargées des soins de l'enfant ont elles-mêmes une sexualité, et celle-ci imprègne toute demande en direction de l'enfant ou de l'adolescent. En suivant Laplanche, on pourrait ajouter que c'est ce qui oblige le sujet à « traduire », par la suite, dans sa vie

20. Depuis quelques années on assiste à l'émergence du *retrogaming*. Un mouvement certes également commercial, mais qui me semble être signifiant d'une sorte de réflexivité de la communauté des joueurs sur leur propre pratique. Une prise de conscience que ce qu'ils font s'inscrit dans une histoire qui les dépasse et que cette dernière ouvre à un univers culturel qui possède désormais ses propres références.

21. Par exemple dans « De l'animal numérique au robot de compagnie : quel avenir pour l'intersubjectivité » (Tisseron, 2011).

22. À la différence importante que les robots ont un corps, c'est-à-dire qu'ils occupent un espace physique ; ils ont un poids, une texture, qui peut rappeler parfois ceux d'un animal de compagnie.



d'adulte, tous ces signifiants incompréhensibles pour lui lorsqu'il était enfant. Autrement dit, point de *signifiants énigmatiques* (Laplanche, 1987, p.125) avec la machine.

### LE JEU EXCESSIF

Dans certaines situations, le jeu vidéo constitue une façon de s'appareiller à un Autre que l'on cherche dans le même temps à faire exister, afin de s'assurer en retour de sa propre existence. Lorsque cet Autre finit par n'être que la machine, et non plus des adultes ou des camarades d'école, cela peut être inquiétant. Mes interventions avec cet adolescent ont consisté, outre le fait de l'encourager à partager son savoir sur les jeux vidéo, à essayer de tisser des liens entre l'histoire des jeux et les questions autour de ses origines, ou encore entre cette « expérience de jeu » (expression qu'il utilisait régulièrement) et « l'expérience de la vie avec les autres ». Un jour, nous avons pu rire ensemble sur l'analogie que l'on pouvait faire entre jouer à un jeu vidéo et savoir manier la parole dans une discussion en usant d'une analogie intéressante : produire un combo<sup>23</sup> dans le jeu *Streetfighter* et placer un argument dans une discussion. De la performance ludique à la parole performative...

Le jeu excessif pourrait être considéré comme une modalité particulière de relation où le sujet tente de faire jouir inlassablement l'objet-machine devenu cet Autre à la bouche-écran dévorante. La jouissance est un état qui abolit le sujet, un état au-delà du plaisir produit par les injonctions d'un surmoi qui ordonne sans cesse le devoir de satisfaction et de plaisir, ce qui entrave justement totalement l'accès au plaisir et finit par plonger le sujet dans la culpabilité de ne pas y arriver<sup>24</sup>. Le joueur excessif perd le plaisir de jouer pour une activité frénétique qui consistait par exemple, chez cet adolescent, à s'appliquer méthodiquement à finir tous les jeux d'une même franchise, ou à maîtriser un personnage à la perfection. En reprenant les développements de Zizek sur le sujet interpassif, le jeu vidéo excessif serait paradoxalement une manière de tenter de se soulager d'un devoir surmoïque de s'amuser en tant que c'est sur la machine que le sujet tenterait de déplacer cette jouissance (Zizek, 2004, p. 32-49)<sup>25</sup>.

### LE MOMENT DE CONCLURE

Cet objet culturel qu'est le jeu vidéo nous engage dans une relation tout à fait singulière avec la machine. Des questions se posent alors : que devient un sujet lorsqu'il se connecte avec ces machines le temps d'un jeu ? Quels types de jouissance et de plaisir le sujet peut-il y prendre ? En quoi cela viendrait éventuellement déplacer la subjectivation de son corps ? Quelles formations de l'inconscient peuvent advenir durant cette expérience<sup>26</sup> ?

Si l'on pense le cabinet d'un psychanalyste comme un lieu où, à travers un colloque à deux, un certain travail de la culture est possible, alors nous pouvons dire que le psychanalyste peut avoir un rôle dans la transformation des rapports que les sujets entretiennent avec la technique en général, et avec le numérique en particulier. Afin de saisir l'usage qui est fait aujourd'hui de ces objets culturels, il faut continuer de se mettre à l'écoute des enfants et des adolescents, comme nous l'enseignait Winnicott (1971, p. 6) : « Je reste [aussi] en contact avec ce que les enfants me disent des objets et des techniques qui comptent pour eux. »

23. Combo provient du mot *combination* et désigne un enchaînement d'actions effectuées dans un jeu vidéo, qui correspond à un « coup spécial ».

24. C'est même le plaisir en tant que libération de la tension, qui permet de freiner la jouissance qui ne cesse de produire de la tension.

25. Cette proposition mériterait d'être approfondie en fonction de l'écosystème des jeux vidéo, notamment avec la différence *on line* et *off line*.

26. Sur ce point, je signale le blog de Lucie Parisot (<http://www.vududivan.fr>), et un post du psychologue Mehdi Debbabi-Zourgani qui analyse de manière tout à fait intéressante son propre positionnement de sujet dans l'expérience vidéoludique à travers un acte manqué au sein d'une séquence de jeu dans *Assassin's Creed II*. Lire ses « fragments d'expérience » (<http://mehdi-debbabi.fr/>)

**BIBLIOGRAPHIE**

- CALAN, R. DE ; MOATI, R. 2012. *Zizek, marxisme et psychanalyse*, Paris, Puf.
- COULOMBE, M. 2010. *Le monde sans fin des jeux vidéo*, Paris, Puf.
- FREUD, S. 1920. « Au-delà du principe de plaisir », *Œuvres complètes XV*, Paris, Puf.
- FREUD, S. 1923. « Le moi et le ça », *Œuvres complètes XVI*, Paris, Puf.
- GUTTON, P. 2008. *Le génie adolescent*, Paris, Odile Jacob.
- LAPLANCHE, J. 1987, *Nouveaux fondements pour la psychanalyse*, Paris, Puf.
- LESOURD, S. 2004. « Reconstruction narcissique du moi adolescent », *Figures de la psychanalyse*, n° 9.
- LE CORRE, V. ; LATRY, G. 2013. « Notes pour une métapsychologie du jeu vidéo comme objet de médiation thérapeutique », dans E. Grenier et C. Sternis, *L'adolescent, entre marge, art et culture, une clinique des médiations en groupe*, Toulouse, érès.
- LE GAUFEY, G. 2009. *C'est à quel sujet ?*, Paris, EPEL.
- LACAN, J. 1954-1955. Le séminaire II, *Le moi dans la théorie de Freud et dans la technique de la psychanalyse*, Paris, Le Seuil, 1978.
- LACAN, J. 1957-1958. Le séminaire V, *Les formations de l'inconscient*, Paris, Le Seuil, 1998.
- LACAN, J. 1963-1964. Le séminaire XI, *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Paris, Le Seuil, 1973.
- RASSIAL, J.-J. 1996. *L'adolescent et le psychanalyste*, Paris, Payot et Rivages.
- ROBERT, P. 2011. « J. C. R. Licklider et l'informatique de réseau(x) : imaginaire, impensé ou pensée visionnaire », *Études de communication*, n° 36.
- SALANSKIS, J.-M. 2011. *Le monde du computationnel*, Paris, Les Belles Lettres.
- STORA, M. 2003. « La marche dans l'image, une narration sensorielle », *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan.
- TISSERON, S. 2006. « Les nouveaux enjeux du narcissisme », *Adolescence*, n° 57.
- TISSERON, S. et coll. 2006. *L'enfant au risque du virtuel*, Paris, Dunod.
- TISSERON, S. 2011. « De l'animal numérique au robot de compagnie : quel avenir pour l'intersubjectivité ? », *Revue française de psychanalyse*, vol. 75.
- TORDO, F. 2012. « Psychanalyse de l'action dans le jeu vidéo », *Adolescence*, n° 79.
- TRICLOT, M. 2011. *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, éditions Zones.
- WINNICOTT, D. W. 1971. *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard.
- ZIZEK, S. 2003. « Fétichisme et subjectivation interpassive », *Actuel Marx*, n° 34.
- ZIZEK, S. 2004. *La subjectivité à venir*, Castelnau-le-Lez, Climats.