

Google™

facebook®

twitter



Séquence 5

L'homme face aux avancées scientifiques et techniques :
Seconde vie, le virtuel est-il un enrichissement du
réel ?



- Séance 1 : Autour des mots
- Séance 2 : Du virtuel au réel : ce qu'en pensent les spécialistes
- Séance 3 : Le monde virtuel dans les pratiques des jeunes
- Evaluation

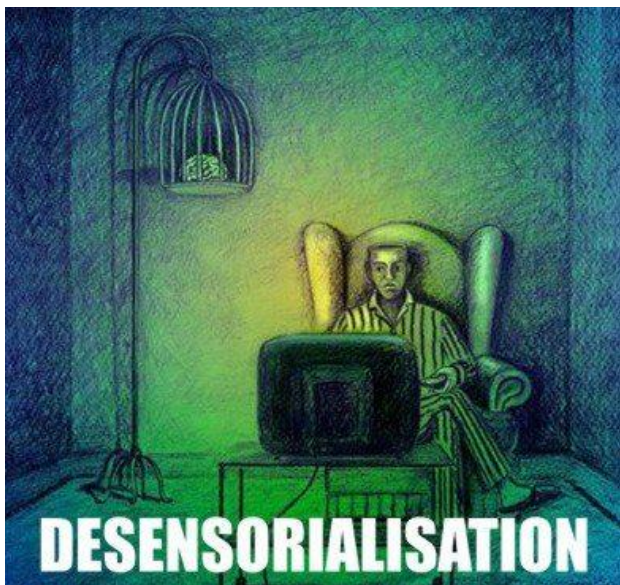
SEQUENCE 5	Seconde vie, le virtuel est-il un enrichissement du réel ?	
Séance 2	<i>Du virtuel au réel : ce qu'en pensent les spécialistes</i>	Fiche Elève
Objectif	<i>Enrichissements et dangers</i>	Date :.....

Les avancées informatiques permettent, en simulant le réel de créer des environnements de plus en plus élaborés. Le virtuel envahit ainsi notre univers : travail, lycée, Urbanisme, Architecture, mais aussi de plus en plus celui des divertissements : Films, jeux, internet, réseaux sociaux :
Enrichissement ou danger ?



CORPUS

Document 1



Document 2



Document 3



Document 4

Enquête sur les jeunes et les jeux vidéo

Décembre 2009

PS3Gen.fr



Document 5

J'AI PEUR DU VIRTUEL

[Frédéric BEIGBEDER (44 ans) annonce en ces termes son départ de Facebook¹ :]

Ce qui nous a mis dedans en 2008, c'est le virtuel. C'est quand l'économie a cessé d'être réelle qu'elle a ruiné le monde. Le virtuel rend fou. C'est le problème numéro un des ados : Facebook les drogue au narcissisme. Quand j'avais 15 ans, j'allais au café près du lycée jouer au flipper avec mes camarades de classe. Je ne me dépêchais pas de rentrer : je leur parlais en face. Que va devenir une génération qui drague sur photos et petites annonces, exhibe sa vie privée dans les moindres détails – à côté, les images de Voici sont pudiques – et préfère le virtuel au réel ? Le virtuel est le nouvel opium du peuple. C'est le média de ceux qui n'ont pas accès aux vrais médias. La reine Marie-Antoinette disait : « Ils n'ont pas de pain ? Donnez-leur de la brioche ». La brioche Facebook fournit une illusion de communion superficielle.

Je prédis que de nombreux groupes de haine vont se monter contre moi à la suite de cet article. Les internautes sont très tolérants, sauf quand on critique Internet. Tant pis, je pose la question : avons-nous vraiment besoin de retrouver les gens que nous avons volontairement perdus de vue ? [...]

- Le virtuel est l'empire des *fakes*² et des frustrés, ou simplement des *losers* tristes et seuls, timides et respectables, auxquels on offre un mensonge, en échange d'une surveillance orwellienne³ de leurs habitudes de consommation. Ohé, les jeunes, sortez, discutez, bossez au lieu de vous prendre en photo toute la journée ! Vous verrez comme la réalité réchauffe. J'annonce ici la fermeture de ma page Facebook. Il y a la même différence entre le réel et le virtuel qu'entre la vie et la mort. Or moi, je viens de prendre une grave décision : vivre.

1. Facebook est un site Web de réseautage social destiné à rassembler des personnes proches ou inconnues.

2. Fake : sur les forums ou les *chats* de discussion, personne qui se dissimule derrière l'identité d'une autre.

3. allusion au roman d'Orwell, *1984*, et au système de surveillance qu'il imagine, Big Brother.

Document 6

Ce que seul le réel apporte

« Reconnaissons-le : le quotidien virtuel est bien plus simple que la vie de tous les jours. Alors que, dans la réalité, la patience est de mise pour construire une relation et une amitié, l'intimité et les confidences entrent en scène très vite sur la Toile. Tout juste si l'on pose quelques questions sur la vraie vie de l'internaute inconnu.

C'est grisant ! Le danger, c'est de ne pas connaître l'autre dans son entier, de ne pas l'accepter tel qu'il est, mais tel qu'on a envie qu'il soit. Car, sur Internet, on a tendance à ne pas supporter la contradiction. Si l'autre n'est pas d'accord, s'il nous pousse dans nos retranchements ou nous vexé, la tentation est forte de le "bloquer" ou de trouver une excuse : "On sonne, salut." Il y a une phrase que j'aime beaucoup pour décrire l'amitié : "On apprécie ses amis pour leurs qualités, on les aime pour leurs défauts." Sur Internet, on est tenté de faire l'économie de la deuxième proposition, et le mot "ami" ne veut plus dire grand-chose. À se demander si c'est la personne qui nous attire, ou la relation (amicale ou amoureuse) que l'on entretient avec lui. Armé de sa souris, disposant de temps pour se mettre en scène et peser ses mots, on peut avoir l'impression de tout maîtriser. Dans la vraie vie, cette maîtrise est une illusion. Prenant le risque de se confronter à l'autre avec nos cinq sens, avec notre corps entier, on accepte d'être déstabilisé par ses réactions, forcément inattendues. C'est sain, c'est la vie. La meilleure des connexions, la plus sophistiquée des webcams ne peuvent remplacer cela. Le virtuel nous permet de jouer avec la réalité, mais il ne doit pas nous la faire fuir. »

Réels dangers du monde virtuel

« À l'occasion de faits divers dramatiques, Internet est régulièrement accusé d'être à l'origine de suicides, de conduites à risque, de crimes sexuels. Il est faux d'en rendre le Net coupable, car dans toutes ces affaires, le mal-être était déjà là, même si Internet a pu jouer le rôle de révélateur et faciliter certains passages à l'acte. Non, le seul véritable danger que l'on coure en utilisant Internet, c'est de devenir complètement accro. Ça ne pose problème que lorsque c'est vraiment excessif – je reçois parfois des adolescents qui n'ont pas quitté leur chambre depuis des mois, voire des années. Le risque, c'est d'avoir de plus en plus peur de la réalité, au point de ne plus oser se confronter à elle. » ■

Décryptage par le psychologue, Michael STORA, Phosphore n°334

Document 7

Les jeux vidéos sont ils bons pour le cerveau ?

[...] . Tout comme le cinéma, les jeux vidéo se déclinent en différents genres. Mais certains jeux proposés (en particulier les jeux d'action pour le développement desquels les plus gros budgets sont souvent alloués) peuvent s'avérer très violents. Outre la violence, c'est surtout l'immoralité de certains jeux qui dérange. Par exemple, dans *GTA San Andreas*, dont les ventes en France en 2004 représentent 38 millions d'euros (deuxième meilleure vente de produits culturels de l'année derrière la trilogie *Star Wars* en DVD), le joueur est valorisé s'il arrive à commettre toutes sortes de crimes et délits sans se faire prendre par la police... Selon un article très récent (1), une exposition prolongée à des jeux vidéo violents (comme *Carmageddon* ou *Duke Nukem*) favoriserait un comportement agressif induit par une désensibilisation à la violence présente dans la vie réelle. Cependant, de nombreux jeux vidéo à succès ne sont heureusement pas violents. Quant aux autres, la majorité ne valorise pas une violence gratuite, qui serait une finalité en soi, mais la montre plutôt comme le moyen d'accomplir sa mission, de triompher du mal (on combat souvent des monstres à tendance psychopathique, kidnappeurs de princesses, et qui complotent pour détruire le monde). Mais cette violence-là n'est pas nouvelle, car avant le cinéma, la télévision ou les bandes dessinées, elle était déjà présente dans les romans et même les

contes de fées. Enfin, il semble que ce soit davantage l'action que la violence qui de toute façon attire les enfants dans les jeux. La surenchère de la violence pourrait donc être interrompue, du moins peut-on le souhaiter.

Quoi qu'il en soit, les jeux vidéo présentent des avantages non négligeables. Ils peuvent être bénéfiques à tout âge et dans de nombreux domaines de la pensée. On a vu qu'ils pouvaient améliorer la coordination visuo-motrice, l'attention visuelle sélective, le traitement perceptif, ainsi que certaines composantes de la cognition spatiale, comme la rotation mentale. Plusieurs recherches ont également montré qu'ils pouvaient améliorer les réflexes et conduire à l'élaboration d'une meilleure stratégie face à la résolution d'un problème (stratégie analogique, plutôt qu'une résolution par essais-erreurs). La plupart des jeux requièrent un sens de l'observation et une attention accrues, un traitement en parallèle de plusieurs variables, une bonne mémoire, une planification de l'action, un raisonnement inductif permettant de progresser dans le jeu, et ainsi de suite. Si l'on ne néglige pas son confort visuel et sa fatigue, que l'on ne passe pas un temps trop long devant son écran et que l'on n'abuse pas des jeux violents, pourquoi se priver ? Chacun pourra alors saisir sans complexe sa manette et tester l'apport principal de ce fruit de la technologie : le divertissement. ■

DEPUIS LA SORTIE DE PONG EN 1972, les jeux vidéo n'ont cessé de s'améliorer et de se diversifier. Certains font partie de notre patrimoine culturel, comme *Space Invaders*, *Pac-Man* ou *Tetris*. Avec les jeux vidéo d'aujourd'hui, il est possible d'incarner tour à tour un sportif, un psychanalyste, une mère de famille, un pilote de chasse, un chirurgien, un soldat... Leurs décors peuvent nous immerger dans des lieux contemporains, historiques ou mythiques, dans une représentation métaphorique du cerveau ou dans des univers oniriques délirants. Ils nous proposent de perfectionner notre anglais, de mesurer l'âge de notre cerveau, d'apprendre à cuisiner, à danser ou à jouer de la guitare... Ils représentent une pratique ludique d'une grande richesse qui se développe de plus en plus auprès d'une clientèle qui s'élargit.

Malgré son succès fulgurant et les nombreuses possibilités qu'il peut offrir, le jeu vidéo n'a pas toujours bonne image. En effet, certains jeux sont souvent décriés pour la violence qui les caractérise, lorsque le but est de tirer sur tout ce qui bouge sans complexe et que le carnage qui en résulte est de surcroît très réaliste. Ils sont souvent également jugés « abrutissants » et ont la réputation d'enfermer certains de leurs utilisateurs dans une pratique toxicomaniaque conditionnée (appuyer sur tel bouton en réponse à telle stimulation). L'adolescent – car c'est de lui dont il s'agit le plus souvent – risquerait de finir au pire psychotique, au

mieux violent, « déconnecté » de la société et de ses valeurs, victime en prime de crises d'épilepsie. Cependant, les jeux vidéo – et l'informatique en général – font maintenant partie de notre vie quotidienne et il devient difficile pour les parents qui le souhaitent d'en détourner leurs enfants (en 2002, selon un sondage Sofres, plus de 80% des enfants âgés entre 8 et 14 ans déclaraient pratiquer les jeux multimédias). Contrairement à l'opinion des personnes méfiantes face aux jeux vidéo, les résultats des recherches conduites ces dernières années sur ce sujet ont plutôt tendance à montrer que les risques sont faibles et circonscrits, bien que présents et par conséquent non négligeables. Mais plus étonnant encore, il semble que les jeux vidéo seraient bénéfiques, en ce sens qu'ils amélioreraient certaines capacités cognitives de leurs utilisateurs réguliers.

Celia HADENT-VILLAMAN, Sciences humaines n°178, 01/2007

Des figurines aux avatars



Vanessa Lalo

Psychologue
clinicienne,
spécialiste des
nouvelles
technologies et des
addictions

Avec les figurines qu'il choisit pour mettre en scène l'univers dont il est habité, l'enfant joue, se joue, en manipulant. Sur l'écran, avec l'avatar qu'il a créé, le joueur « façonne l'image de son corps virtuel dans un univers et un scénario déjà établis ». Et les intérêts thérapeutiques sont innombrables. Étude.

La place du jeu est une question actuelle, mais qui remonte malgré tout à des temps bien lointains, les hommes ayant toujours laissé des traces de leurs jeux et de leurs jouets. Des figurines manipulables ont été fabriquées depuis la préhistoire afin de représenter des animaux, des divinités, des instances symboliques et de se mettre en scène. Ces besoins de jouer, de manipuler et de se représenter, trouvent aujourd'hui une nouvelle voie dans celle de l'« avatar » du jeu vidéo.

Le passage de la figurine à l'avatar est ouvert par l'écran, proposant ainsi de nouveaux supports identificatoires. Parfois spectateur, parfois acteur du jeu et de soi, le joueur a désormais la possibilité de se manipuler tout en se regardant. S'incarner dans un corps externe, modeler son image

dans un « miroir virtuel », se raconter en laissant des traces de soi : quelles particularités distinguent l'avatar des figurines ?

De la manipulation à l'incarnation

La vie secrète de l'objet transitionnel

Le jeu de l'enfant consiste en la manipulation de nombreux objets sur lesquels il peut projeter son univers interne et en éprouver la réalité. En grandissant, il commence à rechercher des jouets pouvant être humanisés, à qui prêter des pensées et à qui s'identifier. Les figurines et autres poupées sont les bienvenues pour imaginer des histoires et mettre en scène des personnages dans lesquels se reconnaître, car elles se proposent comme support figuratif d'un être vivant inanimé. Le figuratif prend toute son importance dans l'identification que l'enfant pourra mettre en place envers ses jouets. Figurine, du latin

figura, « configuration donnée, forme », représente ainsi le support et le cadre dans lequel le jeu pourra évoluer. Par ce biais, les enfants se créent des univers et se racontent eux-mêmes. Les simples mots de l'enfance « *on dirait que* » marquent l'entrée dans le jeu, en faisant « *comme si* » (Winnicott D. W., 1971). Une distance imaginaire est posée. La rêverie¹ peut commencer.

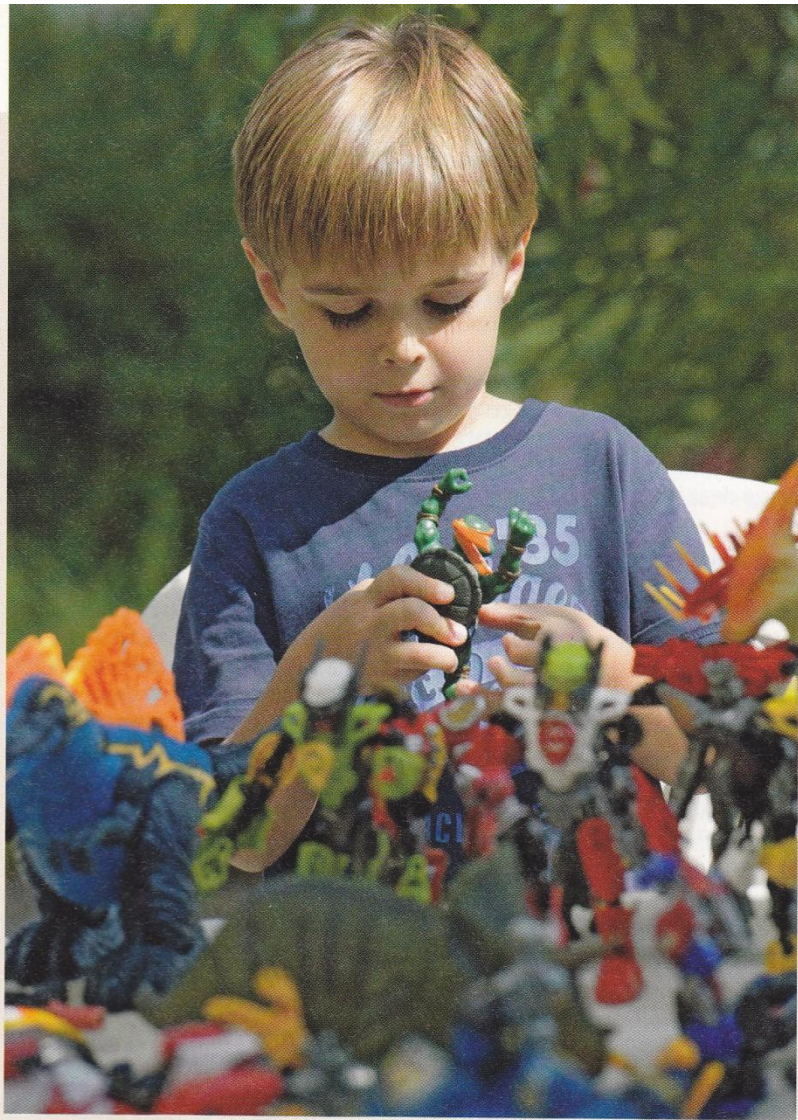
La figurine, ce jouet figé à qui l'on fait prendre vie, vient donc proposer un support sur lequel projeter ses fantasmes et autour duquel élaborer un univers imaginaire. Cette manipulation réelle de la figurine permet d'extérioriser les conflits et d'éprouver la résistance et la persistance de la réalité. Le jouet, ou l'objet utilisable en tant que tel, sera alors le point de départ du jeu, l'« *objet transitionnel* » venant contre l'angoisse de séparation et autres angoisses archaïques (Winnicott D. W., 1971). Ce premier objet « non-moi » est entre-deux, entre le « dedans » et le « dehors », entre l'imaginaire et le réel.

1. Le rêve se déroule lors du sommeil, à la différence de la rêverie, liée à la veille.

Il assure une continuité rassurante pour l'enfant qui voit dans cet objet un prolongement de lui-même, et non un objet extérieur. Lors d'une séance de jeu, figurines et poupées sont convoquées pour être ces objets aidant à lutter contre l'angoisse tout en donnant l'impression d'avoir le contrôle grâce aux possibilités de manipulation.

Le jouet est prêt à l'emploi : tout est à imaginer dans les limites posées par la contrainte matérielle et réelle. Les limites du réel poussent justement le sujet à se construire un univers imaginaire, ne comportant pas de frustration et créant un espace des possibles. C'est ce cadre et cette contrainte de la configuration qui vont délimiter l'« espace potentiel » se situant entre le subjectivement conçu et l'objectivement perçu dans lequel les fonctionnements internes et la créativité pourront se déployer (Winnicott D. W., 1971).

Mais, lorsque le jeu se termine, les figurines redeviennent des objets figés. Relais de l'imaginaire, l'écran permet alors de réanimer, comme dans un rêve éveillé, les figurines d'autrefois. Dans un film d'animation comme *Toy Story* (1996), les figurines de l'enfant prennent vie lorsque celui-ci part de la chambre, montrant ainsi la vie secrète des jouets et leurs questionnements. Ne serait-ce pas une pensée magique de l'enfant que de croire en la vie de ses jouets ?



Les figurines sont les bienvenues pour imaginer des histoires et mettre en scène des personnages dans lesquels se reconnaître.

Quand les jouets font leur cinéma

Pour aller plus loin, les films d'horreur *Dolls : les poupées* (1986), *Chucky* (série de 1988 à 2004), *Puppet Master* (1989) proposent des scénarios où les poupées sont vivantes et ont soif de destructivité. Par le biais de l'écran, les personnages de ces films deviennent des supports de projection aux fantasmes hostiles pouvant rejouer des mécanismes et désirs primaires donnant vie à l'inanimé. En instaurant une distance, l'écran favorise en effet un mouvement d'« identification projective » en permettant de projeter sur un objet des caractéristiques de soi pour s'y reconnaître (Bion W., 1962). Contrairement à Melanie Klein (1946) qui identifie ce mécanisme pathologique chez les psychotiques, l'« identification projective » est pour Wilfred Bion un mécanisme normal, structurant, autorisant la capacité de penser. La mise à distance des affects par l'externalisation aboutit à leur réappropriation après transformation par l'objet extérieur.

Lorsqu'un spectateur regarde un film, c'est bien parce que les fantasmes de la scène inconsciente se déroulent à l'extérieur, *via*

l'écran, que la projection et l'identification au contenu ainsi projeté peuvent avoir lieu. Se présentant comme lieu, l'écran devient support à l'externalisation, garant du cadre contenant la rêverie. De même que la figurine, l'écran, en posant une limite entre le réel et le virtuel, permet finalement à la rêverie de se déployer au sein d'un objet externe, contenant et transformant. L'écran favorise ainsi la « satisfaction hallucinatoire de désir », car le spectateur, passif, regarde une histoire se dérouler comme s'il s'agissait d'un rêve (Freud S., 1900).

Le spectateur peut-il être amené à confondre rêve et réalité ? C'est le pari d'un film comme *Inception* où les protagonistes évoluent dans différents étages de rêves. Dans le film, l'« architecte » peut construire entièrement son univers, jusqu'au moindre détail. Le rêve est totalement contrôlé et contrôlable, se faisant alors pour le spectateur surface aux fantasmes de maîtrise de la réalité et du rêve ne comprenant aucune frustration. Un triple mouvement

pourrait amener le spectateur à se trouver en quasi-immersion : le rêve introduit par le film, la rêverie suscitée par l'écran et la projection de soi dans une autre réalité. Les protagonistes agissant dans les rêves sont d'ailleurs appelés « projections », car ils ne sont pas réels ; ils sont des personnages imaginaires venant représenter les personnes réelles. Créations imaginaires, les « projections » dans le rêve permettent à la fois une mise à distance des fantasmes insoutenables et une attache à la réalité - le rêveur sait alors qu'il s'agit bien de son propre rêve. Dans le film, seul un objet emporté dans le rêve et comportant un défaut permet aux protagonistes de faire la distinction entre l'état de sommeil et de veille, entre le rêve et la réalité.

L'objet emporté dans la rêverie du jeu vidéo pourrait alors être le corps qui interagit avec la machine. De son côté, l'écran amène l'entrée dans le virtuel et l'imaginaire, et le corps prend la place d'interface entre le réel et le virtuel. L'écran

entre le joueur et l'univers du jeu vient symboliser la distance. Rêve éveillé, car le joueur sait qu'il n'est pas dans un rêve et qu'il se déroule hors de lui. La machine, et à plus forte raison le corps apportent en plus l'interactivité nécessaire pour se manipuler, se raconter et se regarder. Le corps s'incarne ainsi dans un « avatar » par le biais d'un écran amenant le joueur à être acteur de sa rêverie.

L'avatar, du spectateur à l'acteur se regardant

Faire prendre corps à ses représentations imaginaires, n'est-ce pas le principe de l'avatar ? À l'origine, en Inde, c'est le corps qui tient le rôle d'interface entre le divin et le réel, l'avatar désignant l'incarnation d'une divinité dans un corps réel. Mais qu'en est-il de la représentation de soi dans un jeu vidéo ? Le mouvement inverse définit l'avatar du jeu, en n'allant plus de l'imaginaire au réel, mais du réel au virtuel. La figure et le corps du sujet sont projetés dans le jeu, comme image et à l'image du joueur.

Une incarnation personnalisable, une image modelable

Le point d'entrée du jeu se fait fréquemment par la création d'un avatar qui représentera le joueur. Sexe, couleur de cheveux, de peau, habits... : le joueur façonne l'image de son corps virtuel.

L'avatar est modelable, personnalisable, transformable, raisons pour lesquelles il se fait le reflet du joueur. À la différence de la figurine nécessitant d'établir un discours préalable au jeu - « on dirait que » - qui sous-tient une histoire imaginaire, l'avatar s'inscrit dans un univers et un scénario déjà établis. Comme avec les films proposant des images créées par d'autres, le joueur doit donc s'incarner dans un avatar qui lui préexiste, à la différence près qu'il n'existe pas totalement sans l'intervention du joueur. L'avatar s'apparente alors à l'objet « trouvé/créé » de Donald W. Winnicott donnant l'illusion au joueur d'être sa création (1971). La manipulation d'une poupée virtuelle « trouvée/créée » réintroduit le « comme si » de l'illusion et du jeu, et libère l'image du corps du carcan du réel. Le

discours devient alors secondaire, l'écran jouant déjà le rôle de séparateur, le joueur peut devenir à la fois acteur et spectateur. Le jeu vidéo peut-il alors être une forme de film interactif ? Ce n'est pas lié au hasard si les jeux vidéo proposent de plus en plus de cinématique pour accentuer la sensation fictionnelle et immersive. Le jeu vidéo devient un film « dont vous êtes le héros ». Personnalisation, graphismes réalistes, univers persistants, trame de jeu ouverte : de plus en plus d'immersions engagent le joueur dans son corps virtuel.

Il est ainsi fréquent d'observer des joueurs pousser l'expérience à l'extrême en adoptant le langage et l'histoire de leurs avatars, voire en se déguisant en leurs « héros-vidéo ». Nommé le « *costplay* », ce phénomène consiste à jouer le rôle de ses héros dans une incarnation absolue. D'une certaine manière, il s'agit d'endosser le costume, d'être soi dans un autre, sorte de « *Moi-idéal* » incarné (Freud S., 1914). Qu'il s'agisse donc d'un mouvement du réel vers l'imaginaire ou l'inverse, le corps prend la place centrale dans la représentation jouée. Car c'est bien de corps dont il s'agit. L'avatar vient proposer une seconde peau au joueur en prenant corps « entre-deux », entre Moi et non-Moi. Didier Anzieu spécifie d'ailleurs le « *Moi-peau* » comme représentant les limites du corps entre l'interne et l'externe, fondant la relation contenant/contenu. « *Cela correspond au moment où le Moi psychique se différencie du Moi corporel sur le plan opératif et reste confondu avec lui sur le plan figuratif* » (Anzieu D., 1974). Cette indistinction entre les corps réel et virtuel contribue à accueillir le joueur dans une enveloppe contenant ayant des bords et des contours. Mais, plus encore, le joueur partage sa chair, s'unissant avec son avatar dans une « *peau commune* », recréant ainsi le fantasme d'une « *peau pour deux* » du bébé non encore différencié (Anzieu D., 1974). La différenciation du joueur avec son avatar ne peut-elle pas émerger du « miroir virtuel » venant refléter le « *Moi numérique* » ? Finalement, l'avatar ne pourrait-il pas aider à mieux se regarder ?

L'avatar, un miroir virtuel

Reflet de son image, l'avatar incarne donc le joueur dans son jeu. Regarder son avatar évoluer dans un univers que le joueur construit plus ou moins équivaut à regarder une partie de soi. « *Que voit le bébé quand il tourne son regard vers le visage de la mère ? Généralement, ce qu'il voit, c'est lui-même.* » En suivant l'idée du visage de

la mère comme miroir - idée avancée par Donald W. Winnicott (1971) -, le joueur qui regarde son avatar joue le rôle de miroir se regardant de l'extérieur tout en sachant qu'il se regarde en partie lui-même. Comme en attente d'une représentation, le joueur donne et se donne à voir une image de lui-même.

L'avatar et sa construction peuvent ainsi être pensés au regard de l'« *informe* », défini par Donald W. Winnicott (1971) comme « *ce à quoi ressemble le matériel avant d'être, comme un patron, façonné, coupé, assemblé* ». La patiente dont il parle a peur de « *perdre son identité* », trop précocement « *modelée* », « *découpée d'après un patron dont les formes avaient été conçues par d'autres* ». Le miroir de cette patiente n'a reflété qu'une image déjà pensée, ne laissant pas libre cours à une élaboration interne de son image. L'image ainsi construite, sans bords, suscite des vacillements identificatoires. Et si cette patiente s'était incarnée dans un avatar comme prothèse identitaire, aurait-elle pu se modeler selon son propre patron ? Avoir une identité quelque part ? La distance nécessaire pour se regarder et se construire aurait-elle pu faire naître une forme dans l'informe en jouant à être son propre miroir ?

L'interaction apportée par le jeu est primordiale dans le rôle de miroir de l'avatar, car le joueur agit sur son reflet. Chaque action du joueur ayant en effet des conséquences, les réponses du jeu renforcent l'identification du joueur et le maintien en relation corporelle avec son avatar. Sans le prolongement du corps réel via l'interaction, le jeu stagne ou n'évolue pas dans le sens souhaité. L'avatar est donc dépendant du corps du joueur pour exister. Le joueur prend donc une place de choix en étant spectateur de lui-même, mais dans l'obligation d'agir sur soi pour agir le « soi virtuel ». La manipulation de l'avatar permet ainsi, comme dans un film, de regarder une histoire se dérouler sous ses yeux, mais le fait d'interagir avec la machine fait passer le joueur du statut de spectateur à celui d'acteur se regardant.

De plus, dans le cas d'un jeu vidéo en ligne, l'avatar est regardé et vu par les autres. S'ajoute alors un miroir supplémentaire, car des spectateurs sont infailliblement là pour accueillir la mise en scène de soi, le joueur n'étant pas le seul à se regarder. Dès lors, toute la communauté connectée au même jeu pourra regarder le corps virtuel de l'avatar, mais également ses compétences, sa place ou sa fonction dans le jeu. Lors du « *stade du miroir* », « *formateur de*

2. « *Le rôle de miroir de la mère et de la famille dans le développement de l'enfant* », in Winnicott D. W., 1971.

3. « *L'aire de l'informe* », in Winnicott D. W., 1971.

4. *Ibidem*.

la fonction du « Je » pour Jacques Lacan⁵, l'enfant fait l'expérience d'un corps unifié, voyant son reflet en se regardant dans le miroir. C'est bien parce que l'« autre » - différent de lui - le regarde qu'il se reconnaît comme « Je ». Incarné dans son avatar et désigné par son pseudonyme, le joueur est ainsi amené à se reconnaître dans cette image grâce au regard des « autres » joueurs venant le refléter. Le « Moi virtuel » passe alors du jeu au « Je » en permettant au joueur d'expérimenter et d'agir la représentation de soi, à travers un regard partagé où l'avatar devient regardé et regardable par l'autre.

Évoluer dans un jeu avec un avatar ne prend donc pas la même portée symbolique selon que le sujet joue en ligne ou non. Dans un cas, le joueur sait qu'il sera observé par un « autre » ; hors ligne, le joueur est seul face à lui-même. La façon de se raconter se trace alors différemment.

« Se raconter » une histoire traçable

Le miroir transformant de l'avatar autorise le joueur à tantôt se faire vivre des histoires héroïques, tantôt subir des monstruosités... Jouer avec soi, déconstruire et reconstruire son identité par une histoire virtuelle en devenir, etc., les possibilités sont nombreuses.

Qu'il s'agisse d'un jeu en ligne ou non, l'avatar et l'évolution du jeu sont enregistrés par la machine. Le joueur garde une trace de sa rêverie ainsi immortalisée, contrairement à l'éphémère du jeu avec les figurines qui s'évaporent aussitôt la rêverie terminée. Du reste, les jeux appelés « MMORPG » (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*), jeux en ligne massivement multi-joueurs, se proposent comme des « mondes persistants ». Une fois le joueur déconnecté, le monde virtuel continue d'évoluer, comme dans la réalité. Bien que cette expression ne soit utilisée que dans le contexte des « MMORPG », l'idée de la persistance se rencontre dans tous les jeux vidéo. À la prochaine connexion, le joueur « se retrouve » comme il « s'était laissé ».

Vêtu de sa seconde peau, il va ainsi construire son histoire numérique, s'essayer, se tester, s'expérimenter. Le « on fait comme si » de la figurine devient un « j'ai fait » lorsqu'il est sujet de son avatar. Acteur et spectateur de lui-même, le joueur existe dans un lieu contenant, ne menaçant pas de disparaître. Le jeu assure alors une fonction de continuité, car l'avatar est encore et toujours là lorsque le joueur revient.

Par ses interactions avec le monde et avec les autres avatars qui le peuplent, cette histoire est inscrite plus seulement comme une trace numérique sur une machine de sauvegarde, mais comme un vécu internalisé, accueillant une construction identitaire en train de se jouer quelque part...

Conclusion

Qu'il s'agisse de donner des contours à sa peau, de se donner une forme dans l'informe, de jouer son rôle ou de le faire jouer à son « Autre », de mettre à distance ses affects ou encore d'évoluer dans un univers de rêverie où tout est possible, l'avatar du jeu vidéo offre une multitude de jeux avec soi, avec son image, avec son histoire...

Fréquemment utilisé avec les enfants depuis les années cinquante, le jeu apporte un objet de médiation entre-deux, un cadre, un contenant et un support à la relation thérapeutique. Par l'écran permettant la rêverie et l'avatar représentant la figurine manipulable à sa guise, le jeu vidéo propose un *medium* thérapeutique de choix pour les enfants, adolescents, comme pour les adultes. Associant les spécificités de la figurine et du film, il offre un espace entre-deux où la créativité et les fonctionnements internes peuvent se déployer. De l'objet transitionnel, entre dedans et dehors, que représentait la figurine chez l'ancien enfant, l'avatar en porte la trace. Emportant l'imaginaire dans son univers de rêverie, le jeu vidéo emmène avec lui

thérapeute et sujet. Le fonctionnement archaïque apparaît dans l'agir et le discours entourant la relation de jeu. Qu'il s'agisse alors d'évoluer ensemble, comme dans un « squiggle » (Winnicott D. W., 1971) où chacun pose un nouvel élément après l'autre pour construire à deux, ou encore de convoquer l'avatar et le jeu vidéo sur la scène du discours, le principe pourrait se résumer en : « Dis-moi comment tu joues, je te dirai qui tu es. »

Le jeu vidéo, et particulièrement l'avatar, dévoile un potentiel thérapeutique étonnant avec les problématiques limites, narcissiques et dépressives. Le jeu vidéo, un « objet-cadre », un « cadre aux limites », un « objet-cadre-aux-limites » ?

Avec les enfants et les adolescents, le cadre se doit d'être « aux limites » pour être enfreint, attaqué, tout en étant contenant et résistant. Dans le cas des patients limites, le cadre nécessite également de se réinventer, laissant s'estomper les limites pour se construire en « peau commune » enveloppant patient et thérapeute. Le jeu vidéo ne pourrait-il pas être alors employé comme *medium* thérapeutique avec ces patients, poussant ainsi à glisser de la « peau commune » entre le sujet et l'avatar, vers une « peau commune » garante du cadre et du transfert ? ■

5. 1949, « Le stade du miroir comme formateur de la fonction du "Je" telle qu'elle nous est révélée dans l'expérience psychanalytique », in 1966, *Écrits, Paris, Le Seuil, 1999*.



C.I.R.C.E.

Centre d'Initiation à la Relation
par la Créativité et l'Expression

CENTRE DE FORMATION CONTINUE

- Au psychodrame • À la conduite de groupe, de réunion et d'atelier
- À l'écoute (entretien, accueil) • À la régulation et à la médiation sociale

Travailler sur soi pour ne pas interpréter l'autre

*avec comme outil essentiel le psychodrame individuel
en groupe dans un dispositif d'inspiration psychanalytique.*

Deux sessions annuelles en trois rencontres mensuelles (45 h)

« Possibilité d'un week-end découverte »

12, 13, 14 octobre – 16, 17, 18 novembre – 14, 15, 16 décembre 2012
22, 23, 24 mars – 19, 20, 21 avril – 24, 25, 26 mai 2013

Deux sessions annuelles en continu sur six jours (45 h)

28 janvier au 2 février 2013 – 1^{er} au 6 juillet 2013

C.I.R.C.E.

20, rue Ferrère • 33000 Bordeaux • Tél. : 05 56 81 72 00

Site Internet : www.psychodrame.com

Centre agréé par les Fonds d'Assurances Formation

Document 9

Second life : un monde à prendre au second degré

Qui n'a jamais rêvé d'avoir plusieurs vies ? Avec *Second Life*, c'est désormais possible... via un ordinateur [...]. *Second Life* est un « métavers », c'est-à-dire un univers virtuel. Ainsi, on ne le qualifie pas de jeu mais de « simulation virtuelle de société ». [...] Certains résidents ont confié qu'ils considéraient cette activité comme une thérapie, une façon d'aller mieux dans la vraie vie grâce à la fausse. Comme sur les forums ou les chats, les connectés osent faire et dire des choses qu'ils ne feraient pas ou ne diraient pas dans la vie réelle [...].

Anne-Flor Gaspar, *Restons-en-forme.com*, 12 mars 2009.

Document 10

Le virtuel dissuade-t-il l'empathie ?

[...] La pratique des jeux vidéo en réseau – et aussi celle des nouveaux espaces virtuels du type Facebook – incite à développer des relations sans corps. Or l'empathie est affaire de corps. Elle s'organise à partir des gestes partagés, des regards, des manières de parler... Dans les années 1990, cette notion développée dans le domaine artistique a même reçu une confirmation par les sciences cognitives : la seule observation du comportement d'un autre humain provoque dans le cerveau la stimulation de neurones capables de transformer les données sensorielles en actes moteurs. Les actes sont inhibés, mais les émotions et les sensations correspondantes sont ressenties.

Or dans les espaces virtuels, il n'y a pas de corps, et chacun peut interrompre instantanément sa

communication avec son interlocuteur sans assister à son désappointement. La capacité d'empathie, qui est la faculté de se mettre à la place de l'autre et d'éprouver ses émotions, s'en trouve inévitablement affectée. Mais ce ne serait un problème que si la communication via Internet remplaçait totalement la communication réelle. Or une étude vient de montrer que les adolescents vont rencontrer de préférence sur Internet les camarades de leur âge qu'ils connaissent déjà. Lorsque les moments de rencontre réelle et de rencontres virtuelles se succèdent, le risque [de perte d'empathie] n'existe guère.

Serge Tisseron, blog du 27 avril 2009 consultable sur <http://www.squiggle.be/serge-tisseron>

*Empathie : capacité de s'identifier à autrui, de ressentir ce qu'il ressent.

Document 11

Le règne de l'indécidable

Dans le virtuel, tout est indécidable : les informations que nous y trouvons, l'identité de nos interlocuteurs, et même leur présence ou leur absence au moment où nous croyons interagir avec eux - certains logiciels, dans *Second life* ou *World of Warcraft* par exemple, peuvent faire accomplir à un avatar des actions qui laissent croire qu'il est « habité » alors qu'il est en « pilotage automatique ». De même, l'utilisateur de eBay, de Meetic ou de *Second life* est libre de donner à tout moment à ce qu'il voit et entend la valeur de réalité qu'il désire lui accorder. « Vérité » ou « fausseté » des propos et des identités, « présence » ou « absence » des interlocuteurs, c'est l'utilisateur seul qui décide. La conséquence de ce règne de l'indécidable est qu'il risque de générer un règne de l'indécision ! Pour y échapper, nos contemporains ont de plus en plus recours au mécanisme psychique décrit par Freud à la fin de sa vie sous le nom de « déni ». Il s'agit de la capacité de refuser ou d'accepter à volonté qu'une chose existe ou non.

http://squiggle.be/serge-tisseron/le-deni-stade-supreme-du-virtuel.html#_ftnref1

* Se dit d'un énoncé qui ne peut être ni démontré, ni réfuté.