

Plaidoyer pour une psychopathologie du virtuel quotidien

Auteur(s) : Sylvain Missonnier

Mots clés : jeux vidéo - réalité (épreuve de -) - réalité virtuelle - relation d'objet virtuelle - Second Life - World of Warcraft

Cette conférence reprend plusieurs éléments de l'article : S. Missonnier, Sexualité, affect et monde virtuel : au-delà de l'épreuve de réalité. *Enfances & Psy* 55 (2) : 95-104, 2012.

1. Le virtuel, la réalité et la réalité virtuelle

Le constat de l'immersion croissante de l'homme du troisième millénaire dans des environnements interactifs de simulation est devenue une banalité. Cette virtualisation s'accompagne d'un discours officiel asséné par les médias cherchant à nous convaincre d'une contre-vérité : il existe une opposition radicale entre le virtuel et le réel. Mais pourquoi donc l'idéologie contemporaine post-moderne tient tant à ce *clivage* ?

Étymologiquement, virtuel est issu de *virtualis* « qui est en puissance », lui-même dérivé de *virtus*, « vertu », « caractéristique distinctive ». Le virtuel, c'est la potentialité du « en puissance »

auquel ne s'oppose nullement le réel mais bien la mise en acte, l'actualisation. Et, en effet, en toute rigueur philosophique, depuis Aristote, le virtuel ne s'oppose surtout pas au *réel* mais bien à *l'actuel*.

La graine qui contient virtuellement l'arbre est tout aussi « réelle » que ses éventuels avatars successifs ultérieurs. Plus encore, le bloc de marbre dans lequel le sculpteur anticipe sa création recèle virtuellement l'œuvre qu'il projette.

Ce dernier exemple est emblématique car il met en scène *le désir de création* et son guide, la freudienne représentation(-but¹) [1] qui substitue *la présence hallucinatoire de la réalité psychique à l'absence actuelle*. On y voit bien comment la technique donne la main et l'outil à la désirance dans *une simultanéité* [2]² et une *réciprocité* à l'opposé d'un autre prétendu clivage psyché/technique si souvent source de méprises. On y perçoit aussi avec force, combien la mise en œuvre de l'acte est le fruit d'une « anticipation créatrice » [3]³ dont la nature et le contenu sont le reflet authentique de la mémoire cognitive, affective, fantasmatique d'un individu indissociable de sa filiation et de son affiliation culturelle. Cette anticipation d'un prototype imaginaire s'enracine dans le substrat mnésique virtuel écrivait Bergson [4]⁴. C'est une véritable *simulation psychomotrice* qui jette un pont entre les possibles du virtuel matriciel et les singularités de l'actualisation agissante.

Dans ce contexte sémantique strict de la réalité psychique, les sophismes pour souligner la soi-disante paradoxalité de l'intitulé récent de « réalité virtuelle » se font plus rares.

Je la définis comme *une construction mentale de l'observateur immergé physiquement dans des simulations sensorielles interactives en 3D ou 4D (des artefacts technologiques) qui leurrent sa perception.*

La réalité virtuelle est donc un bon vieux *simulacre*, non pas de la réalité mais de la perception du corps mobilisé certes avec ses cinq sens (l'odorat résiste encore un peu...) mais aussi et surtout ses freudiennes « représentations d'actions » [5]⁵.

Depuis les grottes de Lascaux, l'histoire de l'humanité s'écrit à partir du fil rouge de ces stratégies de simulation langagière et iconique pour combler l'absence et arrêter Chronos en affinant de plus en plus les leurres perceptifs. La réalité virtuelle d'aujourd'hui n'est que le visage actuel de cette longue histoire où l'ont précédé le dessin, la peinture, la photographie, la radio, le cinéma muet puis sonorisé, la simulation numérique... *La réalité virtuelle n'est donc pas une conquête récente mais elle a, par contre, grâce aux fantastiques progrès de ces deux derniers siècles au profit de l'interactivité, amplifié singulièrement son pouvoir d'influence et de conviction.*

Et, le psychanalyste aura beau jeu de déceler dans cette surenchère de la réalité virtuelle une analogie avec la liberté spatiale et logique du rêve et « la primauté de l'hallucinatoire sur le perceptif » [6]⁶. De fait, les « mondes virtuels » offrent les mille et un masques de la revanche du désir « au-delà du principe de réalité » visant à *retrouver une jouissance première de la sexualité infantile* dont la trace est inconsciemment fixée.

Or, à mon sens, *l'originalité de la réalité virtuelle, c'est,*

justement, de proposer pour atteindre cet objectif, un frayage ne se contentant pas d'une reprise psychique artificiellement isolée mais qui réédite trivialement la perception interactive des actions psychomotrices d'un « moi-corps [7]⁷ » jouissivement restauré.

« L'objet est investi avant d'être perçu » écrivait S. Lebovici [8]⁸ pour défendre l'idée que c'est l'affect du bébé dans sa forme originale - l'éprouvé primaire déclenché par le besoin du corps propre - qui est dynamique dans la relation. Et bien, l'hypothèse que je propose, c'est que, précisément, *c'est cet investissement archaïque des liens premiers qui est commémoré avec l'investissement de la réalité virtuelle*. R. Roussillon en explore cliniquement les variations commémoratives dans la dialectique transféro-contretransférentielle sous l'intitulé de « symbolisations primaires » [9]⁹.

Ici, la variable individuelle et collective, c'est l'amplitude de la croyance en la réalité de ce simulacre hallucinatoire [10]¹⁰.

En termes freudiens, c'est la question fondamentale de l'épreuve de réalité [11]¹¹.

Elle est fondée au départ dans *L'esquisse (1895)*, *L'interprétation des rêves (1900)* et *Complément métapsychologique (1915)* sur la discrimination entre monde interne représentationnel et monde externe perceptif via l'action motrice.

Secondairement, dans *La négation (1925)* et déjà dans *Formulation sur les deux principes (1911)*, l'épreuve de réalité est fondée sur le jugement. Cette conception d'une épreuve de réalité reposant sur le jugement se situe sur un autre plan que la

précédente : elle présuppose le dépassement de la commémoration de l'hallucination primitive au profit de la conquête d'un jugement. Un jugement qui est justement *suspendu* dans les jeux, les fantasmes et les rêveries diurnes, car nous précise Freud dans *Formulation sur les deux principes*, dans ces activités, les représentations CS et ICS sont choisies de façon indépendante de la réalité : ce qui est représenté c'est ce qui fait plaisir, indépendamment des conditions réelles de satisfaction qui existe dans le monde extérieur.

Je crois que l'usage intensif de la Réalité virtuelle vient relancer et enrichir le débat de l'épreuve de réalité en nous invitant à explorer une nouvelle hypothèse : la réalité virtuelle induit spécifiquement des expériences « d'hallucinations motrices » commémoratives et de suspension du jugement propres aux formes primaires de la symbolisation.

Dans ce contexte, l'analyse métapsychologique de la gouvernance du jugement du Moi est un bon candidat pour une réflexion psycho(patho)logique concernant les usagers de la réalité virtuelle.

2. John [12]¹²

John a vingt-six ans. Il vient me voir à mon cabinet car il ne sait pas très bien où il en est au sujet du « boulot et des nanas ». Son travail lui prend l'essentiel de son énergie : il est ingénieur marketing dans une entreprise de produits alimentaires distribués en grande surface et quand il rentre le soir chez lui, il est « complètement KO ».

Il estime « griller » ses plus belles années dans son « job » qui lui demande trop. Il arrive au bureau le matin à 8h et le quitte à 20h. Il fait beaucoup de déplacements pour visiter les magasins.

Ces dernières années, il est seul. Il a vécu pendant 3 ans avec une jeune femme de sa promotion à la fin de l'école de commerce où ils s'étaient rencontrés. Elle l'a quitté pour un copain commun et il a été très meurtri. « J'étais trop parano avec elle » précise t-il ; « elle se moquait de ma jalousie mais elle faisait tout pour l'attiser ».

Depuis, il y a bien eu une ou deux amourettes furtives mais rien de sérieux. « Comment voulez-vous rencontrer des gens bien quand vous êtes totalement crevé le soir et si profondément blessé » lâche-t-il avec fatalisme.

John est le deuxième fils d'une famille parisienne de la petite bourgeoisie. Son père aujourd'hui à la retraite a travaillé à la SNCF toute sa vie et sa mère était enseignante. Son frère, âgé de 2 ans de plus que lui, est devenu prof de maths. Il le décrit sur le modèle de sa mère, assez froid, perfectionniste et solitaire alors qu'il estime, lui, ressembler à son père qu'il juge beaucoup plus ouvert sur l'extérieur, curieux de beaucoup de choses mais malheureusement « trop coincé » pour entreprendre vraiment ce qu'il aime. « En fait mon père était sous la coupe de ma mère » affirme t-il.

L'éducation qu'il estime avoir reçu était assez stricte. Contrairement à son frère qui ne s'est jamais rebellé à l'adolescence, il a eu de son côté une crise marquée avec des conflits très durs avec sa mère dans lesquels son père s'impliquait

peu. « Je voulais sortir avec mes copains le week-end et ma mère ne voulait pas, considérant qu'ils avaient mauvais genre ». Pour contrecarrer l'interdit, il fuguait la nuit avec beaucoup de culpabilité qui se traduisait par des douleurs abdominales qui lui gâchaient le plaisir sur le moment. Le jour où sa mère s'en est aperçue, elle lui en a beaucoup voulu d'avoir trahi sa confiance. John m'explique alors qu'il a pris l'habitude de rester chez lui de plus en plus avec des copains et de fumer des joints pour « voyager sur place ». Pour que ses copains viennent chez lui, il se débrouillait toujours pour avoir un stock de « shit » et d'être généreux en la matière. Il me dit avec un humour noir cynique mais réaliste : « j'ai toujours eu des facilités pour le marketing »...

À son travail, il souffre actuellement beaucoup car je suis « une bonne poire » convient-il et, « quand il y a besoin d'une victime, c'est toujours moi ». Bien sûr, son chef a fort bien repéré sa tolérance aux « missions impossibles » et il ne se prive pas pour en abuser. « J'ai peur du conflit » m'explique-t-il « et du coup, je me fais avoir tout le temps ! ».

John s'exprime en regardant ses chaussures et ses prises de parole semblent bénéficier d'une énergie qui s'épuise très vite comme s'il était en apnée. Au début ça va, il y a une impulsion, puis progressivement, le ton baisse et le flux s'épuise jusqu'à l'extinction. Il regarde alors alentour et se tait. Il ne reprend la parole qu'après mes relances qui semblent le réanimer un court instant.

Je lui demande comment lui est venue l'idée de faire une psychothérapie ? Il hésite, semble très gêné puis se jette à l'eau : « j'avais l'idée depuis longtemps de démarrer un travail mais je

remettais toujours au lendemain. Et puis, j'ai vu votre nom sur un livre sur le virtuel et je me suis dit, tiens, c'est bizarre un psy qui s'intéresse au virtuel ! », « ça m'a décidé à prendre RV avec vous ». Le titre de ce livre mérite d'être précisé : Le virtuel, la présence de l'absent [13]¹³ !

Je lui dis alors : « Quel est votre lien avec le virtuel ? ». Un long monologue s'ensuit où John m'explique en détail - en ne regardant plus ses chaussures qu'alternativement - sa passion pour un jeu en réseau World of Warcraft à qui il donne « pratiquement tous ses temps libres », autrement dit ces soirées, parfois ses nuits et, de toute façon, ses week-end.

John dit qu'il est surpris de m'avoir parlé de ça car il était sûr au moins d'une chose en venant me voir : il ne me révélerait pas cela. D'ailleurs, il n'en parle à personne à son boulot à l'exception de quelques copains pratiquants. Il revendique avec une insistance qui ne sonne pas très juste avoir beaucoup de honte à pratiquer autant « ce jeu de gamins ». Mais il semble surtout surpris de ma bienveillante curiosité à cet égard et de mon absence de jugement sévère immédiat en écho à sa propre autocritique. D'ailleurs, il va tenter -sans succès- de me tendre plusieurs fois le piège de cette vraie/fausse confirmation : « Vous êtes bien d'accord, c'est nul cette activité, ça me bouffe la vie ! ». Non seulement, je ne confirme pas mais je lui demande de m'expliquer en détail en exprimant une curiosité a priori égale à toutes les autres composantes de sa réalité psychique.

World of Warcraft, WoW pour les intimes, c'est un jeu de rôle en ligne (massively multiplayer online role-playing game, MMORPG) qui se déroule dans un univers médiéval-fantastique : un monde

imaginaire nommé Azeroth. World of Warcraft est le plus populaire des jeux persistants en 3D en ligne, avec 11 millions de joueurs actifs en 2008.

Le principe général consiste à effectuer des quêtes qui ne sont que des variations très bien scénarisées de « tuer x monstres » ou « ramener y objets ». Tuer des monstres et faire des quêtes rapporte de l'expérience qui se traduit en nombre de points. Au bout d'un certain nombre de points gagnés, le joueur gagne un niveau et ses caractéristiques individuelles et collectives augmentent, de même que sa puissance et ses points de vie. Outre l'expérience, les quêtes récompensent également le joueur en équipement, réputation et argent.

Lors de la création d'un personnage dans World of Warcraft, le joueur peut choisir parmi dix races différentes et neuf classes de personnages. Les races sont divisées équitablement parmi les deux factions, l'Alliance et la Horde [14]¹⁴.

À l'évidence, John a compris combien les jeux vidéo m'intéressent et, plus précisément, son rôle de membre de la Horde, de la classe des guerriers et de la race des Elfes de la nuit.

Le Guerrier peut porter toutes les armures et s'équiper de n'importe quel type d'armes. Il attaque essentiellement au corps à corps. Le Guerrier est indispensable dans les donjons car il encaisse les dégâts physiques des ennemis de manière phénoménale, grâce à son grand nombre de points de vie, son armure de plaques et à ses sorts de menace (« sorts de provocation »). Les Guerriers sont souvent surnommés « tank ».

John a de grandes responsabilités sur le terrain du jeu. Je comprends petit à petit qu'il est en fait le leader d'une véritable armée pour laquelle il occupe une place de chef courageux et entreprenant.

Je suis frappé du contraste étonnant entre la présence grise et discontinue de John racontant sa jeunesse, son travail et la constance dynamisme pulsionnel quand il s'agit de WoW où il est investi et convaincant.

Sa narrativité se ragaillardit et prend des couleurs. John a le regard plus franc et le port moins accablé. Toutefois, persiste à mon égard un doute parasite : suis-je là en train de l'écouter pour le piéger en comptabilisant et condamnant les éléments de gravité de sa pathologie infantile que je vais réformer, rééduquer ou bien mon attention traduit-elle un possible partage narratif dont l'intrigue est notre territoire commun affectif et fantasmatique.

Un rythme de séance hebdomadaire en face à face est négocié.

Les nombreuses rencontres qui suivent se déroulent sur un schéma récurrent : dans un premier temps, John répète le refrain de sa plainte sur le travail, de ses relations maître esclave avec ses supérieurs et ses collègues, de ses difficultés à sortir pour rencontrer des « nanas », de sa rêverie jamais réalisée de s'inscrire à un club de sport... Le ton est traînard. Quand il s'épuise à la fin de quelques mesures de blues, il regarde ses chaussures en malaxant ses mains et formule des « C'est pas la joie ! » puis s'interrompt. Il est clair que je dois le relancer et qu'il compte sur moi !

Cette plainte en boucle pouvait durer jusqu'à la fin de la

séance si je ne l'invitais pas avec une pointe de tendre complicité par un : « et comment va le guerrier ? ». Comme la sonnerie de la récréation à l'école, cette invite le libérait soudain. Elle lui ouvrait la porte de l'illusion partagée du jeu en ma présence bienveillante. Il me faisait alors un récit détaillé et linéaire où il se réanimait à mesure de notre accordage affectif enraciné dans les résonances mutuelles de nos symbolisations primaires.

De lui-même, il n'évoquait jamais le jeu spontanément. La honte de cette activité semblait être intacte à chaque rencontre et il fallait, à chaque fois, que je quitte mon statut d'imgo parentale interdictrice lui refusant l'accès au plaisir en l'autorisant explicitement à endosser son identité de guerrier pour, qu'enfin, il desserre l'étau de son faux self et s'ouvre à l'expression de son agressivité conquérante. Il permettait ainsi à sa créativité transitionnelle de s'exprimer et de survivre à l'abri dans la niche hallucinatoire de l'espace virtuel du jeu, mais au prix d'un clivage aliénant et d'une suspension de son jugement.

Cette dynamique s'installa pendant environ six mois.

Un soir de fatigue, où je vacillais moi aussi face à cette répétition, ma relance tardait et laissait entrevoir ce que Winnicott a justement nommé la haine dans le contre-transfert, condition sine qua non de la mère et du thérapeute « suffisamment bons ». John au radar intersubjectif hypersensible me dit alors : « de toute façon, je n'ai rien à attendre d'ici, c'est pas en parlant que ça va changer quelque chose ». Réveillé et piqué, je lui décoche un « en tout cas pour que ça change, vous devez pouvoir compter sur l'attention que je vous porte ».

Suivit alors un long monologue de John, où il me livra son courroux contre sa mère qui n'avait d'yeux que pour son frère aîné. Lui, c'était un accident, sa mère ne voulait pas d'autres enfants. Elle a accepté de le garder parce qu'elle était religieusement contre l'avortement. Quand il s'engueulait avec elle à l'adolescence, elle lui répétait, se souvient-il, alors, qu'il était « son chemin de croix », son « calvaire » !

Petit à petit, l'identité fractale du petit John, guerrier devant l'adversité du désamour s'imposa.

À mesure que la thérapie avançait, la plainte d'ouverture perdait de sa circularité répétitive et le récit du jeu, le langage du virtuel, bénéficiait d'une tranquille connivence entre nous. Sa narration s'améliorait dans sa tonalité et sa continuité et je possédais maintenant suffisamment de repères pour bien comprendre ce monde complexe d'Azeroth. Je vivais l'affaire comme un feuilleton qui me ramenait avec plaisir aux séries télévisées de ma propre enfance (même si Thierry la Fronde était plus simple !).

Parallèlement, John avait un discours critique à l'égard de ses réactions au travail de plus en plus élaboré. Le « moi je » réflexif pointait de plus en plus le nez.

Dans les séances, la ligne de démarcation entre le premier acte (le travailleur frustré) et le deuxième acte (le guerrier conquérant) devenait de plus en plus poreuse. La frontière entre le monde de l'entreprise et des relations présentes et celles distancielles de WoW perdait de son étanchéité.

C'est John qui fissura un jour le clivage entre espace de la réalité

professionnelle et espace de la réalité virtuelle en auto-interprétant l'ennui que nous ressentions tous les deux dans ses plaintes répétitives et, a contrario, les émotions partagées autour de récits de violence qui s'imposaient pour lui comme la meilleure mise à l'épreuve et garantie d'authentification de notre accordage affectif.

« D'un côté, dit-il une fois avec pertinence : le « disque rayé », de l'autre « Moi près de mes passions ». Je reformulais alors dans une perspective intersubjective : d'un côté, nous, disques rayés, solitaires de l'autre, nous passionnés, ensemble. »

La « renaissance » avec *Second Life*

Au bout d'un an et demi, John nous offrit un superbe cadeau. Il me raconta pendant toute une séance une engueulade mémorable avec son chef qui l'avait accusé à tort d'un oubli de relance d'un client important. À sa grande surprise, le chantier de bataille de la vie dans l'entreprise et son récit affecté avait pris le pas sur le récit du jeu.

La séance suivante, John m'annonce qu'il a décidé de « faire un break sur WoW comme Guerrier » et d'endosser un rôle de Paladin. Le Paladin est une classe polyvalente puisqu'il a la possibilité de tenir n'importe quel rôle suivant sa spécialisation. Il peut passer du rôle d'attaquant au soigneur en plein combat. S'il choisit de se spécialiser dans la voie sacrée, il constituera un formidable soigneur et plus particulièrement s'il se focalise sur un seul de ses alliés ; s'il choisit la spécialisation « protection », il

pourra, comme le guerrier, attirer l'attention des monstres pour protéger ses compagnons.

John évoquera les découvertes induites par cette mue pendant plusieurs séances en insistant sur les bénéfices de ne pas être bloqué dans une position de méchant. De fait, la souplesse entre les rôles de guerrier et de soigneur semblait puissamment desserrer l'étau du clivage.

Un jour, il me lança au sujet de son ex statut de guerrier un brave : « Nul n'est irremplaçable ! » Et d'ailleurs, il manque exceptionnellement la séance suivante qu'il oublie. Cette absence nous permettra enfin d'envisager ses mouvements d'amour et de haine à mon égard et il semblera très soulagé de pouvoir mettre en mots cette activité fantasmatique. Il me dira dans une double résonance au jeu et à son transfert : « Je n'aurai jamais cru que c'était possible de parler tout haut de mes « sorts de provocation » ».

Mais je n'étais qu'au début de mes surprises : John allait se métamorphoser plus encore et une seconde vie l'attendait.

Lors d'une séance, John me dit d'un air plein de gravité : j'ai débuté un nouveau jeu : Second life [15]¹⁵.

Malgré les apparences, Second Life (SL) n'est pas un jeu à proprement parler mais bien une simulation. Elle permet au joueur de vivre selon le titre une seconde vie. La majeure partie du monde virtuel est créée par les joueurs eux-mêmes qui ont tous accès aux outils de modélisation et au script.

Au départ SL était un Far West numérique peuplé de pionniers en

quête d'eldorado : des hommes et des femmes à la recherche d'expériences inédites, venus bâtir un nouveau monde, commencer une nouvelle vie ou tout simplement réenchanter leur quotidien. Cela reste vrai mais dans un monde où les grandes marques ont désormais leur espace et leur publicité et les universités leur campus virtuel.

Plus qu'un jeu, SL est un mode de vie, un second monde. Vous pouvez y créer une extension de votre première vie ou en commencer une nouvelle. C'est l'une des plate-formes les plus avancées pour expérimenter les relations sociales et les travaux coopératifs dans un espace virtuel. Au fond, Second Life contient potentiellement de ce que le Net va devenir.

Comme dans WOW, le joueur est d'abord invité à créer son avatar, un double virtuel mais avec une liberté inédite. Contrairement à WOW, il n'y a pas de scénario préétabli, de quête, de mission à remplir ou de monstres à abattre. Mais une émulation collective : créer l'avatar le plus original ou élaborer le programme le plus dément pour épater la galerie.

Le résident de SL peut se promener dans les décors construits par d'autres, tchater avec les habitants, prendre des photos, aller au cinéma, faire du shopping... C'est plutôt un lieu de sociabilité, d'échanges par la vision, le mouvement corporel et la parole.

A l'aide des touches de son clavier, cliquant sur une mappemonde, on se promène à travers des continents.

Chaque élément de Second Life fait partie d'une des trois catégories : objet, terre ou avatar.

John me raconta qu'il était beaucoup plus à l'aise dans cet espace virtuel qui ne comportait ni feuille de route contraignante, ni plans de batailles qui, de fait, le condamnaient autrefois avec WoW à une attention stratégique traumatophile pour survivre.

C'était manifestement pour lui incroyable d'avoir tout à apprendre dans cet espace si contrasté.

« Quand je suis arrivé dans SL comme un newbie [16]¹⁶, j'étais comme un bébé, nu comme un vers ne sachant pas bouger, ni m'orienter. Heureusement que j'ai rencontré des personnes qui m'ont aidé gentiment. »

Dans les séances qui suivront, de nouveau le récit de la découverte du jeu prendra le devant de la scène.

John me décrit avec l'émotion des premières fois, ses premiers pas, ses premières chutes, ses premières courses, ses premiers vols, ses premières relations sociales d'abord très anonymes puis de plus en plus personnalisées. Ses « représentations [17]¹⁷ » » résonnaient non sans plaisir avec « l'entre-jeu primitif » parents/bébé (Roussillon, 2008).

De fait, cette fois, les mauvais sorts laissent la place à l'émergence de la vie dyadique et collective et à l'apprivoisement cognitif affectif et fantasmatique de cet espace non belliqueux où il est même possible de signaler aux responsables du jeu des abus !

J'ai beaucoup entendu parler d'une bande de copains et puis un jour, il me raconte qu'il a fait de connaissance sur SL avec des

« nanas très sympas », certes en Argentine... mais avec qui il adore se balader dans la forêt ou sur la plage.

Alors que dans WoW, il n'était jamais arrivé à dominer le sentiment que son absence d'animation de ses créatures était synonyme de grands dangers et, a minima, de perte de gain, il arrivait dans SL à se séparer de son avatar unique sans trop d'angoisse en le laissant dans un endroit paisible. Il insistait sur le fait qu'il avait de plus en plus confiance dans la stabilité des liens construits en dépit du fait -étonnant pour lui- qu'il n'y avait pas un danger permanent à combattre obligeant à la cohésion.

La continuité de son identité semblait bénéficier d'une meilleure garantie.

L'introjection de la continuité des processus de réflexion en miroir de la thérapie, me semblait stabiliser sa continuité d'être, son identité.

Dans SL, il acheta un terrain et construisit une maison pérenne qui contrastait avec l'errance territoriale de WoW.

Plusieurs autres « nanas » firent leur apparition puis une « Amanda » qu'il retrouvait à heures fixes en pleine nuit à cause du décalage horaire.

Malheureusement, elle disparut un jour sans crier gare.

Cela me valut quelques remarques constructives lors d'une séance où j'avais 20 minutes de retard et où il avait trouvé porte close à mon cabinet : « j'ai cru que vous aviez disparu vous aussi, mais nous sommes bien dans un monde persistant en psychanalyse !! ».

WOW, SL et la psychanalyse ont en commun la persistance !

Un mois plus tard, John me raconte qu'il est sorti avec Alice.

Je mets véritablement dix minutes pour comprendre qu'il s'agit d'une collègue de son bureau, c'est à dire d'une relation présenteielle et non distancielle via Internet !

La relation dure. À la fin de la lune de miel, John témoigne de quelques difficultés qui, surprise, donnent lieu à la négociation de compromis. En relisant mes notes de l'époque, je perçois après-coup l'ouverture de la narrativité de John à la libre association : une fluidité entre source pulsionnelle et symbolisation s'instaure.

Le travail psychothérapeutique se poursuit pendant deux ans.

3. La présence et l'absence

Pour John, *WoW* représentait sans doute une mise en scène d'une répétition traumatophile permettant toutefois la survivance d'un vrai self insérée dans une réalité virtuelle clivée.

Dans le transfert, John a pu exprimer son agressivité et expérimenter ma persistance de thérapeute qui n'est pas détruit par la haine mais, comme l'objet freudien qui « naît dans la haine ».

John a pu aussi élaborer combien ses espaces de jeu successifs étaient un reflet fidèle des transformations de sa réalité psychique initialement clivée en mouvements d'amour et de haine schizoparanoïde puis intégrant l'ambivalence dans un accès à la dépressivité. C'est la fonction du jeu en général d'être une sphère

initiale d'illusion qui permet la désillusion seconde. Dans le cas précis des jeux vidéo, cela présuppose le dépassement d'un clivage entre réalité psychique médiatisée par *des objets virtuels non humains* et réalité psychique des *objets humains en présence*. Cette conquête repose dans le jeu vidéo sur l'appivoisement de la dialectique humains simulés, fantasmés et humains présents. Sur la scène du jeu psychothérapique, elle correspond à l'élaboration et l'introjection de la dialectique entre transfert présentiel et distanciel. Certains éléments de l'histoire de la psychothérapie de John illustrent particulièrement ces points de passage : son récit de l'engueulade avec son chef, la séance manquée, les avatars laissés sans angoisse dans *SL*, sa réaction à mon retard à une séance...

Finalement, la trajectoire de cette séquence psychothérapeutique avec John témoigne du remodelage de son identité virtuelle traumatophile où le jugement d'épreuve de réalité était *suspendu* au profit d'une identité intersubjectivement authentifiée en séance où l'épreuve de réalité du jugement n'est pas écartée mais *négociée*. Mais plus encore, ce que John a sans doute pu reconquérir, c'est ce que C. David décrit comme « perversion affective » tempérée.

4. Sexualité et réalité virtuelle : une clinique de l'affect ?

L'investissement *nostalgique* de la réalité virtuelle correspond à un travail de *virtualisation*.

P. Lévy (1998) définit la virtualisation comme « une mutation

d'identité, un déplacement du centre de gravité ontologique de l'objet considéré : au lieu de se définir principalement par son actualité (une "solution"), l'entité trouve désormais sa consistance essentielle dans un champ problématique »[18]¹⁸.

Selon lui, cette virtualisation est globalement avec l'activité psychique (par essence l'affect), le langage, la science, les techniques et les institutions sociales *constitutive de l'hominisation*. Elle n'est en elle-même ni bonne ni mauvaise. *Crise maturative finalisée par une quête de sens, elle permet de quitter l'ici et maintenant au profit d'un questionnement sur les contraintes et les finalités de notre vie psychique et de nos actes. Elle tire sa fécondité de sa tension interrogative et, sa validité, de son éthique. C'est un « mouvement inverse de l'actualisation ».*

Dans un article dédié à la thématique de la perversion affective, C. David [19]¹⁹, souligne en général la convergence entre virtualisation et mentalisation, et, entre *virtualisation et affect*. À ce titre, il considère que la virtualisation mérite de prendre place dans la boîte à outils conceptuels de la clinique psychanalytique.

Dans un travail antérieur en 1992 [20]²⁰, C. David avait défini la perversion affective comme « une sorte de fétichisme de l'objet interne en rapport avec un insistant surinvestissement du virtuel ». En se référant à Lévy, il prolonge en 1999 sa réflexion et décrit *la virtualisation du travail de l'affect*.

Ses propositions cliniques sont dans notre perspective doublement précieuses car David met à l'œuvre cette conceptualisation du virtuel dans le cadre de la psychopathologie de l'excès de la

(virtualisation de la) perversion affective mais aussi dans le cadre de ses variations chez tout un chacun : « nous sommes tous enclins à la perversion affective, à tel ou tel moment de notre existence. Aussi bien ai-je souligné l'universalité de la fonction de virtualisation dans le travail de l'affect qu'on retrouve à l'œuvre, selon bien sûr des modalités particulières (...) ».

Dans sa forme tempérée, la perversion affective, c'est la recherche « exquise » de l'affect pour lui-même dans un mouvement d'auto-affectation. Cet investissement de l'affect pour lui-même est consubstantiel au processus de mentalisation de la pulsion en général et, en particulier, au mouvement qui substitue au plaisir génital de décharge pulsionnelle le plaisir relevant de la participation affective et fantasmatique.

Pour C. David [21]²¹, « le dispositif onirique et le patrimoine fantasmatique inconscient sont là dès le début de l'existence pour offrir les ressources et les éléments fonctionnels de la *virtualisation*, non seulement des objets sources de plaisir mais aussi du plaisir même, à travers des procédures d'anticipation, de réviviscence, de détours divers... autrement dit de mise en œuvre d'une certaine appropriation de l'absence et du manque inhérent à la temporalité vécue comme aux pulsations pulsionnelles ».

A contrario, quand ce processus rompt ses liens avec la réalisation des buts pulsionnels et correspond à un surinvestissement du virtuel : « on voit le désir amoureux ne plus tant viser à l'accomplissement de l'acte sexuel que la réalisation d'une jouissance purement affective à la recherche d'une sorte d'orgasme psychique. Le versant psychique de la pulsion va se développer de façon dissociée de la satisfaction physiologique et

peut, à la limite, s'organiser en vase clos. La satisfaction devient celle que le sujet tire lui-même d'un processus d'auto-affectation de la sensibilité ; marqué par la prédilection pour la satisfaction sans aboutissement génital substituant au plaisir de décharge de nouvelles valeurs. Celles-ci s'expriment par l'intériorisation et le déplacement du but sexuel (érotisation de la parole, de la pensée, du mouvement psychique), l'idéalisation, l'ajournement, la valorisation du manque, permettant de dépasser l'alternative présence-absence, voire l'investissement de l'absence, des processus psychiques et de l'investissement lui-même au détriment de l'échange actuel avec l'objet, de la représentation au détriment de la perception » [22]²².

Ce surinvestissement fétichiste de l'affect trouve son terrain d'observation d'élection dans le transfert de la cure-type mais comment ne pas entendre simultanément ce passage d'une *psychologie de la virtualisation de l'affect* à la *psychopathologie d'un surinvestissement de l'affect* dans le cadre de la (recherche) clinique psychanalytique du virtuel quotidien ? *Les usages tempérés et addictifs de la « réalité virtuelle » ne reflètent-ils pas aujourd'hui les oscillations du sujet entre sublimation pulsionnelle et répétition morbide désobjectalisante ?*

D'ailleurs, C. David lui-même fait le lien entre espace de la cure type et usage informatique : « on s'aperçoit aujourd'hui que le séjour dans le champ et la dimension du virtuel favorisé par l'informatique peut entraîner une dépressivité chronique si l'individu en vient à désinvestir ses relations effectives. Nous sommes bien placés, dans nos fauteuils, pour savoir comment l'acmé de certaines névroses de transfert, qui va de pair avec la

concentration temporaire de l'essentiel des investissements psychiques sur le personnage de l'analyste, s'accompagne d'épisodes anxieux ou dépressifs plus ou moins aigus (...) qui a pour ressort un surinvestissement du lien transférentiel en tant que lien virtuel ».

Le rapport qu'établit ici C. David entre investissement de la réalité virtuelle et transfert dans la cure compris comme lien virtuel, est essentiel pour jeter les bases d'une psycho(patho)logie psychanalytique du virtuel quotidien. Notre proposition d'une « relation d'objet virtuelle », initialement périnatale, mais active la vie durant (Missonnier, 2009) s'inscrit dans cette filiation.

Conférence d'introduction à la psychanalyse, 18 janvier 2017

Notes

1. Freud S., (1900), *L'interprétation des rêves*, Paris, PUF, 1967.
2. « L'instance symbolisante est toujours déjà technologique » écrit J.L. WEISBERG (2003), Entre présence et absence, un virtuel toujours plus corporel. In : Missonnier, S., Lisandre, H., *Le virtuel : la présence de l'absence*. Paris, Éditions EDK.
3. Missonnier S., *Devenir parent, naître humain. La diagonale du virtuel*. Paris, Collection Le fil rouge, PUF
4. Bergson H., (1985), *Matière et mémoire*, Paris, PUF.
5. Freud S., (1900), *L'interprétation des rêves*, Paris, PUF, 1967.
6. Faure-Pragier S., (2003), Le virtuel pourquoi ça marche ? Hypothèses psychanalytiques, In : Missonnier, S., Lisandre, H., *Le virtuel : la présence de l'absence*. Paris, Éditions EDK.
7. Freud S., (1923), Le moi et le ça. In : *Essais de psychanalyse*, Paris, Gallimard, 1981.
8. Lebovici S., (1960), La relation objectale chez l'enfant. *Psychiatrie de l'enfant*, VIII, 1, 147-226.

9. Roussillon R., (1999), *Agonie, clivage et symbolisation*. Paris, PUF ; Roussillon R., (2008), *Le jeu et l'entre-je(u)*, Paris, PUF.
10. W. Gibson écrit dans son prémonitoire roman *Neuromancien*, (1984, Paris, Édition J'ai Lu, n° 2325) : « Le cyberspace. Une hallucination consensuelle vécue quotidiennement en toute légalité par des dizaines de millions d'opérateurs, dans tous les pays, par des gosses auxquels on enseigne les concepts mathématiques... ».
11. Leclaire M., Scarfone D., Vers une conception unitaire de l'épreuve de réalité. *Revue Française de Psychanalyse*, Tome LXIV, 3, 885-912.
12. Ce récit clinique a fait l'objet d'une stricte anonymisation en tentant d'opérer des modifications qui ne nuisent pas à l'authenticité de la trajectoire clinique globale.
13. Missonnier, S., Lisandre, H. (2003). *Le virtuel : la présence de l'absence*. Paris : Éditions EDK.
14. Faute de place pour une présentation de Second Life à la mesure des enjeux cliniques, je renvoie le lecteur à ce lien : http://fr.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft.
15. Faute de place ici pour une présentation de *Second Life* à la mesure des enjeux cliniques, je renvoie le lecteur à ce lien : http://fr.wikipedia.org/wiki/Second_Life.
16. Un *newbie* est une personne qui débute, un néophyte. Il peut aussi être écrit *newbee*. C'est une variante de *new boy* issue du langage familier de l'école et de l'argot militaire. Dans le domaine des jeux vidéo en ligne, le *newbie* est une personne inexpérimentée et ignorante des mécanismes du jeu. À l'opposé d'un *newbie*, on trouve le *Roxxor* ou encore le PGM (*Professional Gamer*). <<http://fr.wikipedia.org/wiki/Newbie>>.
17. Vincent J.D. (1988), *Qu'est-ce que l'homme ?* Paris, O. Jacob.
18. Lévy P., (1998), *Qu'est-ce que le virtuel ?* Paris, La Découverte/Poche, 1998.
19. David, C., (1999), Le travail de l'affect, contribution permanente à la mentalisation. Remarques autour de la perversion affective. *Revue Française de Psychanalyse*, n°1, T. LXIII, 13-26.
20. David, C., (1992), La perversion affective. In : *La bisexualité psychique*. Paris, Payot, 86-109.
21. David, C., (1999), Le travail de l'affect, contribution permanente à la mentalisation. Remarques autour de la perversion affective. *Revue Française de Psychanalyse*, n°1, T.

LXIII, 13-26.

22. David, C., (1992), La perversion affective. In *La bisexualité psychique*. Paris, Payot, 86-109.

Bibliographie

Bergson H., (1985), *Matière et mémoire*, Paris, PUF.

David, C., (1999), Le travail de l'affect, contribution permanente à la mentalisation. Remarques autour de la perversion affective. *Revue Française de Psychanalyse*, n°1, T. LXIII, 13-26.

David, C., (1992), La perversion affective, *La bisexualité psychique*, Paris, Payot, 86-109.

Faure-Pragier S., (2003), Le virtuel pourquoi ça marche ? Hypothèses psychanalytiques, Missonnier, S., Lisandre, H., *Le virtuel : la présence de l'absence*, Paris, Éditions EDK.

Freud S., (1900), *L'interprétation des rêves*, Paris, PUF, 1967.

Freud S., (1923), Le moi et le ça in *Essais de psychanalyse*, Paris, Gallimard, 1981.

Lebovici S., (1960), La relation objectale chez l'enfant, *Psychiatrie de l'enfant*, VIII, 1. 147-226.

Leclaire M., Scarfone D., Vers une conception unitaire de l'épreuve de réalité, *Revue Française de Psychanalyse*, Tome LXIV, 3, 885-912.

Lévy P., (1998), *Qu'est-ce que le virtuel ?* Paris, La

Découverte/Poche, 1998.

Missonnier, S., Lisandre, H. (2003). *Le virtuel : la présence de l'absence*, Paris, Éditions EDK.

Missonnier S., (2009), *Devenir parent, naître humain. La diagonale du virtuel*, Paris, Collection Le fil rouge, PUF.

Roussillon R., (1999), *Agonie, clivage et symbolisation*, Paris, PUF.

Roussillon R., (2008), *Le jeu et l'entre-je(u)*, Paris, PUF.

Vincent J.D., (1988), *Qu'est ce que l'homme ?* Paris, O. Jacob.

Weisberg J.L., (2003), Entre présence et absence, un virtuel toujours plus corporel, In Missonnier, S., Lisandre, H., *Le virtuel : la présence de l'absence*, Paris, Éditions EDK.