

Journée Portes Ouvertes du Point Ecoute 16 Juin 2009

Texte de présentation de l'atelier :

Les adolescents et le virtuel.

La France, nous a-t-on annoncé en 2004 (c'est donc assez récent !), a basculé dans l'ère du numérique et une page de l'histoire se serait tournée ! (François Xavier HUSSHERR, directeur général des activités internet et nouveaux médias)

Ce que nous savons déjà c'est que cela fait des histoires... en famille notamment !

En France, on compte aujourd'hui 27 millions d'internautes, toutes classes sociales confondues, soit presque un français sur deux.

Les adolescents, très friands de nouveauté, de modernité et de communication sont déjà très à l'aise avec l'ensemble des outils proposés par les nouvelles technologies. Ils les connaissent et les maîtrisent souvent bien avant nous.

Nous sommes de notre côté souvent dépassés et nous nous inquiétons rapidement des effets des usages parfois excessifs qu'ils font de ces outils.

Quelles sont nos craintes ?

- Nous avons peur de les voir **s'isoler dans un univers imaginaire**, au détriment de leur socialisation et de leur travail scolaire.
- Peur qu'ils confondent **le jeu et la réalité**. Par exemple concernant le recours à la violence : les jeux vidéo, les films ou séries télé, sont régulièrement accusés d'être à l'origine du certain regain de violence observé chez les jeunes, sans que pour autant ceci n'ait été prouvé.
- Enfin, nous avons des **craintes d'ordre médical** : les stimulations lumineuses des écrans seraient un possible déclencheur de crises d'épilepsie. Mais ce risque concernerait que les personnes préposées à des crises convulsives.

Une grande partie de ces reproches ressemblent fort à ceux déjà formulés à l'encontre de la lecture, il y a plus d'un siècle, puis du cinéma **qui risquaient d'enflammer l'imagination des jeunes filles et de distraire les jeunes hommes de leurs devoirs en les coupant de la réalité**.

Alors, quels sont les risques que comporte l'usage de ces différents outils par la jeunesse ? Et n'avons-nous pas, nous adultes, trop souvent tendance à avoir peur de ce que nous connaissons mal et qui nous échappe !

Aussi, pour ne pas aller trop vite, nous vous proposons de regarder de plus près ce qu'il en est.

1/ Tout d'abord (sans en écarter complètement les risques) nous essayerons dans un premier temps de voir **à quoi les adolescents utilisent ces outils virtuels et les mettent au service des processus à l'œuvre dans ce moment de leur existence**.

(Cette première partie permettra aussi de montrer les éléments susceptibles d'« accrocher » certains adolescents)

2/ Nous savons cependant que pour certains, la place prise par le virtuel est au point de venir contrarier le processus.

Pour ceux-là le recours aux écrans, aux ordinateurs et aux jeux semble prendre une dimension beaucoup plus problématique au point qu'on la qualifie « **d'addictive** » (addiction sans objet).

Nous rencontrons en effet de plus en plus de situations de jeunes pris dans une grande difficulté **à se séparer** des espaces virtuels pour faire, ce qu'ils ont à faire en tant que (jeunes) adultes, soit, comme le disait Freud : **aimer et travailler** (inscription sociale).

Outre le fait que certains jeux sont effectivement construits de façon à créer un type d'aliénation, **que pouvons-nous dire plus précisément des difficultés d'un jeune qui serait pris dans une « dépendance » au « monde virtuel » ?**

Ce rapport « addictif », ne serait-il pas une tentative, sous **la forme d'un collage**, de résoudre quelque chose qui fait difficulté dans ce moment de passage ?

Cette « addiction » en tant qu'elle met la réalité à l'écart, serait-elle le **signe d'une discontinuité dans le rapport à la réalité d'une personne ?**

1/ De quoi parle t on ?

Essayons tout d'abord de définir ce qu'est le VIRTUEL? »

Le mot "Virtuel" a 3 définitions possibles :

1. Etymologiquement, « virtuel » signifie **ce qui est en puissance**, par rapport à ce qui est déjà advenu. C'est ce qui est **à l'état de possibilité. C'est aussi ce qu'on appelle le "potentiel"** : (soit ce qui s'actualise ou pas selon certaines conditions ou aléas....)
(RMQ : Etymologiquement « virtuel » signifie "ce qui est en puissance". C'est la qualité du vir, c'est-à-dire du mâle. La première acception du mot désigne la force physique dont le soldat fait preuve sur le champ bataille.)
2. le virtuel est aussi **ce qui s'oppose à l'actuel**. Ce n'est donc pas ce qui s'oppose au réel, si on définit ainsi « ce qui existe vraiment ».
3. Enfin, une dernière acception définit le virtuel comme **ce qui n'est pas présent charnellement. C'est une présence abstraite, qui n'est pas tangible** : une présence privée de corps de physique

Que peut-on ranger dans cette définition ?

La télévision, le cinéma, les jeux vidéo « on line » ou « off line », les communications par des sites interface (face book, des sites de rencontre, les blogs et les messageries instantanées (MSN)...

Même si on ne les utilise pas tous, ces outils, ces espaces font d'ores et déjà partis de notre réalité... ou tout au moins du discours ambiant et d'une modalité de communication « actuelle » plus ou moins incontournable.

Le virtuel ne s'oppose pas vraiment à la réalité :

Prenons un exemple ! : Vous pilotez une voiture de course. Grâce au clavier ou à la manette de jeu Vous pilotez « vraiment » le bolide que vous voyez à l'écran. La parfaite reconstitution du circuit du Mans par exemple, défile vraiment devant vos yeux. Vous entendez le bruit des moteurs de la voiture et si vous êtes dans une salle de jeux bien équipée, votre siège et votre manette vibrent pendant que vous conduisez... A cette vitesse de course, la moindre erreur de conduite, vous fera sortir de route et vous aurez un accident.

Tout ceci est vrai et en même temps tout ceci est faux : Vous ne devrez pas payer les réparations de votre voiture et si le pilote qui vous représente à l'écran est blessé ou mort, cela ne vous affecte pas vraiment, d'autant qu'il reprend vie dans le jeu à partir d'un simple clic.

Dans le virtuel les passages à l'acte n'ont pas de conséquences dramatiques et rien n'est vraiment accompli. Comme c'est votre représentant (avatar cf. plus loin) qui affronte les événements, votre corps est absent et vous n'êtes pas engagé physiquement.

Notons ici que dans sa définition, "virtuel ne s'oppose pas au réel, ni à la réalité ». **Aussi parlons-nous assez paradoxalement de réalité virtuelle.** Et c'est peut être la première façon de s'y tromper.

Il n'y aurait donc pas de réalité virtuelle en tant que 3ème réalité.

En effet, il y a des sons et des images virtuels (numérisés) : ils font partie de la réalité externe d'un sujet et sont communs à tous. (En opposition avec la réalité psychique interne). Mais ils sont si complexes qu'ils peuvent créer une **illusion de réalité presque parfaite.** Cependant, même si la force de conviction de ces images est remarquable, elle me semble bien moins importante que le mythe qui les entoure et ne justifie pas qu'on parle de « 3ème réalité »... sauf à prendre effectivement la posture d'un sujet décidé à y croire.

Il appartient donc à celui qui perçoit ces éléments (images et sons qui participent donc à son environnement externe) de les considérer ou non, comme une réalité, c'est-à-dire de **choisir de s'y tromper ou pas !**

C'est le sujet qui décide d'y croire, de s'illusionner.

Prenons un autre exemple, celui d'un jeu dont il est très souvent question : **WORLD OF WARCRAFT**

C'est un jeu pour lequel on compte plus de 20 millions de joueurs en réseau dans le monde. 2 millions en Europe (avec un abonnement mensuel de 5 à 15 euro : donc accessible à beaucoup de jeunes)

Ce jeu se joue en réseau sur internet et fait partie de ce qu'on appelle les **MMORPG** ("massivement Multiplayer online Role Playing Game" ou "**jeux en ligne massivement Multi-joueurs**"). Le cadre du jeu est la simulation informatique, audiovisuelle et physique d'un monde qui n'est pas celui de notre quotidien mais celui d'un univers médiéval fantastique peuplé d'elfes, de trolls, d'humains, de morts vivants... (Ce n'est donc pas un monde dont on peut attendre qu'il soit un jour réel (cf. Le mythe selon lequel le monde virtuel comme prédiction du monde avenir)

Soulignons donc que l'espace des jeux propose très souvent plutôt un monde qui ressemble à une **projection de l'imaginaire dans une réalité perçue.**

Le monde de World of Warcraft est partagé en 2 grandes factions qui s'affrontent : la Horde qui regroupe les "Méchants" et l'Alliance les "Gentils". Chacune des factions se regroupe en Guildes composées de divers personnages (joueurs). Pour intégrer la guildes il faut déjà jouer environ 80 heures. Une fois passée cette étape, les joueurs sont engagés les uns par rapport aux autres.

Ce jeu est soumis à des règles et les guildes sont très hiérarchisées. Les combats sont dirigés par un leader et ses sous officiers. Ce sont eux qui choisissent les stratégies et les imposent aux autres.

Contrairement à d'autres, ce jeu est **sans fin**. Et l'augmentation de niveau dépend beaucoup du temps passé à jouer. Le jeu fonctionne sans arrêt en ligne, indépendamment des joueurs : **Il est accessible à tout moment**. C'est ce qu'on appelle un **univers persistant**. Une partie du jeu est contrôlée par les joueurs et l'autre par un programme qui peut être amélioré périodiquement par les concepteurs (cf. abonnement).

Pour jouer, il faut se créer un personnage qu'on appelle **un avatar**. L'avatar **incarne le joueur** dans l'espace virtuel du jeu.

Il paraît cependant un peu abusif, dans le cadre des jeux, de parler d'incarnation. Le terme d'avatar signifie en effet « **prendre chair** », comme lorsqu'une divinité prend place dans un corps humain ou animal (*définition du mot avatar : incarnation du dieu dans la mythologie hindoue*). Mais ce terme est **utilisé ici au sens figuré** pour désigner le fait de **se représenter sous une forme matérielle et visible**, ou encore d'interpréter un personnage jusqu'à s'identifier complètement à lui (comme peut le faire un acteur au théâtre ou au cinéma).

L'**avatar** est donc là pour procurer au joueur un corps virtuel dans le cyberspace. **Il donne corps au joueur, l'incarne et en même temps il l'intègre dans le monde virtuel.**

L'avatar est **une représentation**. C'est **un support de projection de soi**. Et à y regarder de plus près, le personnage créé par un joueur semble être plus **un support d'identification idéale que d'identité**.

Grace à ce procédé, **le corps physique du joueur se trouve mis à distance tout en lui permettant** une immersion que le cinéma ou la télévision ne permettent pas. En effet avec le numérique le regard peut aller là où le joueur le décide. Le regard peut aller là où l'œil porté par le corps n'ira pas. **Le numérique fabrique donc un imaginaire affranchi des contraintes du corps et un regard libéré de l'œil.**

Les jeux récents permettent, par exemple, une très grande plasticité du regard numérique : dans world of Warcraft on peut diriger un combat en étant au dessus des belligérants ou parmi eux. Tout comme on peut observer l'action qu'on dirige de plusieurs points de vue : de profil, de dos, sur un plan rapproché ou éloigné.

Même si l'immersion du corps reste imparfaite, elle permet d'ores et déjà d'éprouver **un sentiment de projection dans le monde virtuel** grâce à la vue subjective, l'audition localisée, et même les battements de cœur à travers une manette de jeu vibrante.

Notons que la puissance de l'image est foncièrement majoritaire dans ce mécanisme. La technologie numérique crée donc **une aire d'illusion en donnant au sujet le sentiment d'échapper pour peu aux contraintes de la réalité et participe à l'état diurne à une fonction essentielle du psychisme humain.**

Cela rappelle la définition de l'illusion que proposait Freud en 1927 :

*"Nous appelons **illusion**, une croyance, quand, dans la motivation de celle-ci **la réalisation d'un désir est prévalente**, et que nous ne tenons pas compte, ce faisant, des rapports de cette croyance à la réalité, **tout comme l'illusion elle-même renonce à être confirmée par la réalité** ». Freud 1927 dans L'avenir d'une illusion.*

2/ Quels usages dans le moment de l'adolescence?

Tout ceci intéresse particulièrement notre sujet adolescent !

D'abord, parce que ces outils permettent :

- **La mise à distance du corps réel et du regard de l'autre** avec lesquels justement il est embarrassé.
- D'échapper, un tant soit peu, aux autres contraintes de la réalité.

En effet, au moment de l'adolescence, le phénomène physiologique de la puberté transforme le corps de l'enfance, en devenant notamment corps « génital » et change le rapport que le sujet établit avec lui-même. Aussi ce corps devient-il avec la puberté un objet étranger, embarrassant, lieu de tensions, de sensations nouvelles à intégrer. Ces transformations radicales sont souvent, et c'est normal, source de malaise voire d'angoisse.

La puberté, **modifie également le référentiel** (sens) qui permettait jusque-là à l'enfant, futur adolescent de se repérer dans une certaine identité personnelle. Jusque-là en effet, le référentiel était le discours des parents. A l'adolescence l'Autre ne répond plus. Il n'est plus en mesure de fournir les réponses aux questions que le sujet se pose (« *Qui suis-je ?* » « *Qu'est-ce qu'être un homme ou une femme ?* », « *Qu'est-ce que la mort, la vie, le temps... ?* »...etc.

La disparition de son statut et de son corps d'enfant l'oblige à chercher d'autres repères signifiants et imaginaires, à remanier différemment présent, passé et avenir dans un corps qui n'offre plus la continuité d'avant.

Par ailleurs, en même temps qu'il se trouve dans une maturité physique et sexuelle qu'il n'avait pas enfant, se réactivent inconsciemment le conflit œdipien. Cette réactivation le met face à **la nécessité de se séparer de ses parents**. Il désire cette séparation, la revendique tout en n'ayant pas encore la maturité psychique et matérielle : conflits, tensions et contradictions à prévoir !

Ce nouveau corps semble donc plutôt l'encombrer, alors notons justement,

- le contraste saisissant entre la maladresse avec laquelle il habite ce corps, devenu trop grand pour lui, et sa grande habileté sur son clavier.
- Le contraste entre la lenteur de ses mouvements, dans ce corps qu'il semble trainer derrière lui, et sa rapidité à passer d'un écran à un autre et à se mouvoir à travers son personnage virtuel.

Il maîtrise les images virtuelles à défaut, pour un temps dirons-nous, de pouvoir faire avec l'image de son propre corps.

Aussi, le virtuel (déjà présent dans l'enfance) paraît prendre une autre tournure ou avoir d'autres avantages à l'adolescence : l'investissement dans cet espace semble s'inscrire d'abord dans **une quête de contenance face à ce corps nouveau mais encore insensé**.

Envahi de sensations parfois désagréables, le corps de notre adolescent se trouve d'une certaine manière **réifié, contenu dans cet avatar, ou plus largement dans le personnage qu'il se crée pour le cyberspace** (cf. pseudo, blog)

Notre adolescent est également intéressé par la possibilité que lui offrent les divers espaces du net (jeu, blogs, messageries instantanées, téléphone portable...) d'être en lien avec d'autres, tout en échappant à son propre regard sur lui-même et à celui des autres.

Internet permet donc d'échapper à ce corps encombrant, mais aussi à son image, en fournissant pour un temps une image idéalisée de soi.

Grâce à son avatar, mais aussi son pseudo, son blog...l'adolescent peut en effet se tailler un personnage "sur mesure" sur le plan de l'image et sur le plan de la personnalité : il en choisit l'apparence, les attributs et la conduite générale... Il peut jouer à être un personnage masculin ou féminin. Il peut aussi mentir sur son âge...etc.

L'avatar ou la présentation qu'on fait de soi sur un blog, est assez souvent avantageuse mais assez souvent aussi éloigné de la réalité.

Aussi, grâce à l'anonymat partiel permis dans ces espaces, l'adolescent peut se construire, le temps sans doute d'intégrer la nouveauté de son corps, **une image de lui-même avantageuse narcissiquement** en se protégeant du regard de l'autre et du principe de réalité.

Par ailleurs, la vie émotionnelle qui habite ce nouveau corps va nécessiter la mise en acte de **nouvelles "expérimentations" pour en éprouver les limites et les contours**. Le monde virtuel va offrir aux adolescents **un extraordinaire champ d'expérimentation**

"Jouer est une affaire sérieuse" écrivait Winnicott.

Pour l'enfant, le virtuel n'était qu'une variante de son espace ludique, un support projectif parmi d'autres qui l'aide à métaboliser l'agressivité œdipienne (dans des jeux de combat notamment.)

Pour l'adolescent, les différentes situations physiques, comportementales que lui propose le virtuel, constituent des anticipations où sont mises en jeu tour à tour : la destructivité, la rivalité, la violence des passions, la compétition, le goût de la mort et celui de la toute-puissance. Il peut s'immerger, s'oublier et explorer des sensations de vitesse, adapter de nouveaux reflexes, inventer des stratégies, des parades psychomotrices et résoudre des problèmes inédits pour lui.

Ces conduites exploratoires lui permettent donc **d'accompagner psychiquement et de façon ludique** - c'est-à-dire du côté du **plaisir** et du **divertissement** - **ses transformations/pubertaires** et ce dans une grande **sécurité physique** (retrait du corps) et dans l'absence de conséquences graves de ses actes !

C'est un processus « normal » qui ne fait pas pour autant de l'adolescent, un futur adulte incapable d'assumer les conséquences ses actes !

Dans l'espace des jeux, les adolescents affrontent des épreuves en respectant et s'imposant des règles qui peuvent leur manquer au quotidien ou qu'ils n'accepteraient pas des adultes.

Mais notons cependant, que la discipline qu'ils s'imposent dans ces jeux ne viendrait pas tant de la crainte d'une autorité que de la peur de perdre sa place (au sein d'une guilde par exemple), d'être exclu du jeu, en ne se montrant pas à la hauteur du rôle héroïque qu'ils poursuivaient.

L'adolescent peut également y **projeter le monde de ses émotions**. Le virtuel devient ainsi une sorte d'espace de médiation entre le corps et le psychisme, entre le ressenti "brut" (sans signification) et l'émotion élaborée.

Dans cette perspective, l'actuel (de l'adolescence) et le virtuel sont liés l'un à l'autre comme les deux faces d'une même réalité sensible : **celle de la réalité psychique d'un sujet en construction**.

Aussi, sans écarter totalement les risques qu'il engendre avançons donc que le virtuel peut apparaître aussi comme **un espace de passage « au service » du processus adolescent**.

Nous avons également souligné **le caractère ludique** qu'offre le virtuel. Les divertissements sont autant de diversions nécessaires qui mettent à l'écart un quotidien parfois ressenti comme trop banal et ou angoissant. Or, avec le virtuel, nous sommes loin de la simple évasion proposée par le cinéma ou la littérature. Assis dans son fauteuil, derrière son écran, l'adolescent n'est pas si inactif qu'il y paraît. **Il transforme ce monde virtuel en même temps qu'il l'observe et intègre le résultat de ses actions**.

Cette appropriation a **une valeur narcissique et libidinale majeure dans un âge marqué par la nécessaire liaison des pulsions**.

Parallèlement internet, mais aussi d'autres outils, comme le téléphone portable favorisent le lien social et compensent d'une certaine façon sa dégradation actuelle tout en permettant une place au sein d'une communauté. Dans les jeux, à travers sa création, ses réussites et sa progression, il s'assure un certain respect de la part des autres et de lui-même, il s'assure aussi une certaine place de manière assez sécurisée.

Or, c'est bien l'investissement positif de la représentation de soi qui donne progressivement un sentiment d'identité.

Par ailleurs, en affrontant ces situations inconnues qui éprouvent son moi, et dans lesquelles même si elles sont virtuelles, il faut agir, prendre des décisions, mais aussi parler de soi, entrer en contact, être en relation... le jeune se construit aussi **un espace bien à lui, distinct de celui de ses parents et en dehors de leur regard**.

Ces outils ont donc aussi l'avantage de **créer une sorte de contre-culture** propre à la jeunesse. Un espace où les parents ne sont pas : ils en sont mis à l'écart parce qu'il n'y « connaissent rien » mais aussi parce que ces espaces sont souvent confidentiels (ex : le téléphone portable ou les blogs)

Le problème semble se poser quand on se rend compte qu'ils n'arrivent pas au final à se séparer concrètement de leurs parents. **Mais est-ce le virtuel qui est en jeu ou d'autres difficultés qui commencent à apparaître ?**

Enfin le dernier point, que nous avons voulu évoquer, concerne l'usage que les adolescents font d'internet pour **rencontrer l'autre**.

Les anecdotes ne manquent pas au sujet d'adolescents apparemment repliés sur eux-mêmes, ne parlant à personne, même pas au sein de leur propre famille et qui préfèrent passer leurs soirées derrière un écran à communiquer avec des inconnu(e)s rencontré(e)s, comme on dit, "sur la toile".

A première vue, on les croit engagés par ce biais dans des relations furtives ou superficielles. Mais ne sont-ils pas aussi engagés dans un processus d'apprentissage complexe : en effet, par pseudo ou avatar interposés, certains se familiarisent aux différents aspects de la rencontre avec l'autre, et notamment de la rencontre amoureuse.

Le monde dans lequel les adolescents "surfer", "chattent" (forums divers, face book et autres réseaux d'échange..) est bien différent du monde réel. Les participants y sont anonymes et chacun peut se retirer de l'échange sans autre explication.

Le choix pour un adolescent de privilégier, à un moment, ce type de relation ne signe pas pour autant son incapacité à se sentir responsable de ses propos et encore moins de ses actes. Mais il peut par contre refléter **le désir de se familiariser à son rythme avec une réalité qui peut le terrifier autant qu'elle le fascine : celle de la rencontre amoureuse.**

Cette situation, désirée autant que redoutée, ne fait plus vraiment l'objet dans notre culture d'aucun rituel... alors n'est ce pas pour eux, entre les échanges progressifs de SMS, MMS, de petits « smiley » sur MSN et à travers des demandes plus explicites pour faire partie d'une « liste d'amis » sur face book, des façons de se créer d'autres modes d'approche de l'autre ?

L'adolescent qui s'inquiète tant de ses changements physiques, de sa capacité à séduire et de la bonne façon d'aborder l'autre peut, sur « la toile », chatter sans être soumis au regard. Il peut chercher dans ces échanges à rencontrer l'autre en dépassant les apparences. Il peut aussi se découvrir des audaces dont il ne se serait pas cru capable « dans la vraie vie » !

Mais, allons plus loin car au-delà du processus de rencontre, la pratique du monde virtuel ne leur permet-elle pas aussi de se familiariser avec un autre aspect de la rencontre : **soit la question de la séparation ?**

En effet, dans tous les cas, les séquences de prise de contact sont assez courtes et l'attente d'une réponse est assez peu dramatisée car elle ne contient pas d'autres enjeux que l'établissement d'un contact. Elle ne met par ailleurs pas en jeu **le regard de l'autre** et il est simplement plus facile, ou moins grave, d'essayer un refus « sur la toile » qu'à une soirée devant tous ses copains !

Aussi, cet espace relationnel leur permet-il de **vivre finalement de façon fractionnée et non dramatique les affres de la relation amoureuse** : *"Est ce que je lui plais?" A t il (elle) compris ce que je voulais dire?" "Va-t-il (elle) me répondre?" pense t il (elle) à moi? Etc.*

Alors, plus qu'un « immature » derrière son écran qui chercherait à échapper aux réalités concrètes, n'est-ce pas plutôt un inquiet qui tente de se rassurer sur sa propre capacité à intéresser l'autre, tout en se demandant ce que l'autre désire. Et n'essaie-t-il pas plutôt finalement de **se familiariser avec les risques de l'absence anxiogène et avec la désillusion toujours possible**

Internet offre un espace de jeux, y compris de séduction, où il peut gérer à l'écart des risques de la vie réelle, les désirs, les angoisses, et les frustrations qui se tissent dans toutes rencontres.

Du point de vue de la durée, ces rencontres sont souvent provisoires mais inaugurent peut-être des rencontres réelles qui s'avèrent alors avoir été en quelque sorte **préparées, plus que différées sur le web.**

L'usage d'internet servirait à accompagner le travail psychique pendant un temps déterminé : **la preuve en est que cet usage de l'objet change une fois qu'il a fini de jouer son rôle.**

Et c'est pourquoi cela n'est que sur **la durée** qu'il est possible d'évaluer s'il y a difficultés ou pas.

Cependant, si pour la plupart des adolescents le virtuel est bien un outil de passage, pour d'autres, il semble que cela soit plus compliqué

3/ "Addiction au Virtuel"?

En France, il y aurait donc 27 millions d'internautes. 6 à 8% d'entre eux, seraient dans un « usage excessif » ou « dépendants » du réseau informatique.

On parle dans certains cas « **d'usages excessifs** » voire « **d'addiction** ». Alors De quoi s'agit-il ?

Rappelons que c'est le propre des adolescents que d'être dans des comportements excessifs en lien avec la dynamique de quête de limites dans laquelle ils se trouvent. Cependant, il existerait un risque pour eux de changer de modalité d'usage, de rapport au virtuel et de basculer d'une simple consommation "excessive" vers une dépendance.

Quels sont les points de repères ?

Si les réaménagements de l'adolescence se déroulent bien (et c'est le cas le plus fréquent) **l'usage de l'objet change et est, d'une certaine façon, désinvesti.** Même si il peut continuer à être utile et à être utilisé, **il n'occupe plus la même fonction.**

Mais, si sur la durée, l'objet devient **indispensable** et si **son usage s'intensifie**, on peut commencer à craindre qu'il ait pris une autre fonction et qu'il serve à **palier à des fonctions psychiques absentes.**

Cette notion de durée explique aussi pourquoi ces jeunes arrivent assez tardivement vers des lieux où adresser leurs difficultés avec le virtuel. Les demandes d'aide sont plus généralement portées par les parents et émergent après plusieurs années d'usage sans que n'ait été trouvé de possibilités de sortie (malgré des tentatives). En effet, on observe que dans les consultations 50% des jeunes sont âgés de plus de 21 ans et que par ailleurs ces consultations ont souvent lieu entre 1 et 3 ans après le début des difficultés

Quels seraient, en quelque sorte « les signes » de ce « moment de bascule » ?

- Un accroissement du temps consacré à l'ordinateur **au détriment**, voire en remplacement des moments de vie sociale (repas en famille, sortie avec des amis...) Et
- Un **rétrécissement** de la vie affective, intellectuelle et sociale. Progressivement, l'adolescent ne sort plus, ne voit plus ses amis, ne parle plus que très peu et ne s'intéresse à rien d'autre qu'à son jeu.
- Un autre signe très important serait l'installation d'un **décalage dans le temps jusqu'à l'inversion entre le jour et la nuit**

Ces éléments signalent que **son rapport au monde passe maintenant par le jeu, ou par cet espace virtuel.**

Ce temps qui s'accroît derrière son écran (nombre d'heures par jour et depuis combien de temps) signale **une grande difficulté à se séparer de cet univers virtuel, à sortir de « ce monde à soi »**. Ce monde rappelle par bien des aspects le monde de la petite enfance, où l'enfant peut avoir l'illusion de retrouver et de créer à sa guise les objets qu'il craint de perdre. Alors, ne serait-ce pas ce monde (le monde de l'enfance) qui justement, du fait du virtuel, se prolonge longtemps?

La dépendance au monde virtuel révélerait alors la difficulté que rencontre un adolescent à se séparer de cet espace d'où **la réalité est tenue à l'écart au profit du principe de plaisir** pour accéder à un autre monde, le monde adulte, où il faut négocier avec les contraintes de la réalité et avec ses principes. Ce monde adulte qu'ils se représentent d'ailleurs comme trop ennuyeux et rempli de contraintes et de renoncements (principe de plaisir/principe de réalité).

Aussi, lorsqu'on rencontre un adolescent face à ce type de difficulté, il est nécessaire de se demander précisément s'il s'agit :

- **D'une tentative de retardement du passage**
Ou
- **d'un impossible passage?**

Il faudra alors repérer, dans le témoignage que nous fait cet adolescent, si pour lui l'usage du virtuel dépasse les fonctions que nous avons décrites plus haut ou s'il reste pour lui un espace ludique, de créativité en relation avec les nécessaires réaménagements qu'impose la puberté.

Ce n'est pas tant le virtuel qui est en cause mais la capacité d'un adolescent à intégrer psychiquement les transformations/pubertaires. Dans une période de quête de sens alors que **les repères de l'enfance sont perdus, les failles narcissiques** peuvent faire apparaître la nécessité de **maintenir un appui sur ces images** du monde externe pour continuer à éprouver des excitations suffisamment intenses et **ne pas disparaître psychiquement.**

A ce moment-là, **l'espace virtuel devient une impasse tout en prenant une fonction de béquille, ou d'écran de protection face à un point de discontinuité dans le processus de subjectivation adolescent.**

Comment cela se traduit-il « concrètement » ?

L'espace virtuel, comme objet, devient **omniprésent**. Il envahit le champ de la conscience. Jusqu'à **l'oubli de soi, du temps et des contraintes de la réalité**

Au delà du temps passé derrière son écran :

- cela signifie, par exemple, que **les rencontres réelles continuent à être évitées** au profit de rencontres virtuelles. Il s'agit notamment des rencontres avec l'autre sexe. **C'est la génitalité qui est écartée.**
- Les résultats scolaires chutent, les absences se multiplient au point de conduire parfois à une rupture de la scolarité.

- Cela se traduit aussi par un **désinvestissement de soi** : Ils sont peu intéressés par leur image, le corps réel. Les jeunes en question ne prennent plus soin d'eux physiquement : l'hygiène, l'alimentation, le sommeil se dégradent,
- Cela se traduit aussi par un **évitement constant de l'échange au sujet de leurs difficultés avec le virtuel** : aux remarques de l'entourage, ils opposent plutôt la forme d'un **déni**.
- Mais en même temps ils ne veulent pas entendre parler d'autre chose, rien d'autre ne les intéresse que le jeu, ni que ce mondela.

Leurs pensées sont récurrentes et exclusivement tournées vers le jeu. Elles les mobilisent 24h/24h (non stop). Aussi, en même temps que le déni qui y est associé, ce qui apparaît plutôt est un **évitement de la douleur de penser**

Le temps passe, des années parfois, mais il s'est comme arrêté : Le passé, le présent et l'avenir ne les intéressent plus, **ne les marquent plus**. Ils n'ont **pas d'autres projections présentes, ni « avenir » que celles qu'ils effectuent dans ce jeu là** (Fuite dans un imaginaire coupé de la réalité présente/ lutte contre l'ennui)

Au-delà de l'envahissement de la pensée, on trouve aussi parfois dans le discours **les signes d'un flou qui s'installe entre les deux espaces**. D'un côté la réalité est mise de côté, jusqu'à être exclue et de l'autre le discours du sujet pour parler de lui et de son quotidien mêle le vocabulaire du jeu.

Pourquoi est on tenté de rapprocher ce type de situation de « l'addiction » ?

- Du fait de l'**impossibilité de résister au besoin de s'immerger dans ce monde virtuel. La recherche de satisfaction** est impérieuse et passe avant toute chose (fuite dans la compulsion / absence de résistance au plaisir)
- Et car les **effets d'un arrêt ressemblent à ceux du sevrage** : "une rage folle", une réaction agressive, suivie d'un **effondrement dépressif** qui signalent la grande souffrance qu'entraîne l'arrêt. Mais c'est surtout le signe de **la souffrance sous jacente cet usage**.

Mais si les signes de l'addiction se rajoutent à l'utilisation du virtuel, ils ne doivent surtout pas éclipser les questions : qui concernent les aspects symptomatiques, d'ordre psychologiques qui sont liés à l'histoire du sujet et à la façon dont depuis l'enfance il s'est construit et a construit son rapport au monde. Et ce n'est qu'à remettre la parole du sujet au centre d'un repérage clinique, qu'il me semble possible d'y entendre quelque chose et de s'orienter dans les propositions à faire.

En préparant cette matinée, j'ai travaillé à partir de plusieurs situations cliniques (littératures et situations suivies par le Point Ecoute) qui révélaient **un rapport entre l'addiction et un premier ratage amoureux catastrophique pour un sujet**.

Le premier lien avancé est un repli vers l'objet (le virtuel ou l'objet toxique) : le risque pris avec cet objet de substitution paraissant au sujet bien moins lourd que le prix payé dans la relation avec l'objet d'amour. Dans la relation amoureuse il y avait eu la **promesse d'un enrichissement narcissique** par l'objet aimé. Son ratage est catastrophique.

En effet, l'hypothèse serait celle d'une fixation du narcissisme sur l'objet dès l'enfance rendant le sujet dépendant de l'objet pour sa satisfaction. A l'adolescence le sujet sera alors plus enclin à des relations de type « addictif passionné ».

L'avantage que présente alors l'objet virtuel est sa **disponibilité à volonté**. Il évite le manque auquel confronte par contre la relation avec l'autre. L'objet virtuel (ou toxique) peut donc remplacer avantageusement l'objet de la génitalité. Pour l'obtenir, il n'est pas nécessaire d'en passer par le jeu du désir (qui impose la question du **manque**) : **la demande suffit**. Elle appelle **une satisfaction immédiate et ne nécessite pas une rencontre**. Le processus se referme donc, sans en passer par l'autre. Le circuit du rapport à l'objet est fermé et exclut l'autre en tant qu'objet du désir.

Il est également remarquable que le mode rapport à l'autre qui précède le repli sur l'objet virtuel est régulièrement construit sur le même mode de "l'objet tout" dont on ne peut rien soustraire.

En choisissant l'objet virtuel (ou toxique), disponible à volonté, le sujet s'économise le risque de la rencontre avec l'autre, objet de la différence, tout en cherchant à **combler la béance que creuse justement cette différence avec l'autre**.

Aussi, le recours compulsif au virtuel peut-il signaler une volonté de venir **suturer l'angoisse que provoque cette rencontre, en offrant un objet qu'on peut produire à volonté**.

D'autres cas cliniques nous révèlent comment le virtuel peut venir prendre une certaine fonction pour un **sujet face au risque d'un effondrement psychique** (psychotique).

Rivés à leur écran, certains deviennent des « petits génies » en informatique (cf. Marc Valleur). Mais à côté de leurs capacités exceptionnelles à intégrer une logique de pensée (compréhension de l'ensemble du système, mais aussi repérage de ses failles, piratage... etc.), ils se relèvent dans le même temps dans l'impossibilité de **se penser eux mêmes**.

Sur le mode d'un rapport passionnel au virtuel, l'écran semble venir constituer pour eux **un écran protecteur en même temps qu'une surface projective**.

Le sujet semble faire corps avec l'écran. Il contrôle cette image projetée, à défaut de pouvoir contrôler la sienne. Mais devant cet écran, le sujet semble comme absent.

Voici l'exemple de Benjamin, qui m'est présenté par son entourage, avant même que je le rencontre, comme « dépendant » aux jeux vidéo.

Benjamin se représente dans le virtuel par le biais de personnages qui incarnent plutôt la sagesse. Dans la réalité, au collège notamment, on lui reproche plutôt « ses bêtises », pour lesquelles il est d'ailleurs régulièrement puni ou exclu.

De ses bêtises, Benjamin, ne peut rien dire. Il ne sait pas pourquoi il fait cela et s'en tient à ce constat fait par l'autre et énonce simplement le constat et la demande de l'autre : « On me dit que je fais des bêtises et qu'il faudrait que cela change » ;

Dans ses jeux virtuels, Benjamin démultiplie ses personnages, en crée et en recrée régulièrement. Comme si sa projection était sans fin. Comme si, aussi il ne pouvait se projeter que démultiplié. Il explique que le virtuel est un espace de Liberté pour lui, qu'il pourrait, si on ne l'en empêchait pas, y rester sans limite.

En dehors de ses longues explications, sur ses personnages, Benjamin élabore très peu en entretien. Face à l'autre qui le questionne (quelle que soit la question) il ne peut répondre. Il oppose ou un silence (plutôt perplexe), ou alors, « gentiment » Benjamin offre à l'autre le récit d'événements invraisemblables où il est l'auteur d'exploits souvent démesurés auquel il est difficile de croire. Si je le questionne sur quelques détails surprenants, il me confirme que pourtant tout cela est bien vrai, sans pouvoir mesurer lui-même le décalage avec la réalité. Ces récits lui valent souvent le reproche par les autres, notamment sa famille, d'être « un

menteur ». Benjamin me dit que tout le monde lui reproche de mentir, mais il ne dit pas qu'il ment.

*Ces réponses (le silence ou le récit de ses exploits invraisemblables) ne sont pas me semble-t-il des mensonges ou des silences de provocations mais bien plutôt, **la traduction d'une volonté de s'effacer devant l'angoisse que provoque le questionnement de l'autre et l'impossible élaboration subjective ?***

*Par ailleurs, je remarque que Benjamin se blesse très régulièrement : se sont de toutes petites égratignures sans gravité qu'il se fait en jouant avec le chat, en courant dans le jardin...etc. En entretien, après ses explications sur les évolutions de ses différents avatars, (il ne parle presque que de cela) Benjamin devient silencieux. Il se met alors à observer consciencieusement (au point parfois de se mettre à les compter), sous mon regard ces petites égratignures : **n'est-ce pas une façon de venir dire combien l'image de soi comporte de blessures narcissiques et en même temps que ses tentatives de réparation de cette blessure ?***

CONCLUSION

Même si certains se retrouvent englués, pris dans cet espace, au point de disparaître en tant que sujet, pour autant nous les rencontrons et ce sont des êtres bien réels auxquels en tant qu'adultes, professionnels, nous avons à **proposer notre soutien sans rabattre leur parole et leurs usages du côté d'un comportement addictif ou de la maladie mentale.**

Nous avons voulu ici déplier les différents aspects de cette thématique.

Cet exposé semble un peu long mais il nous fallait **positionner des points de repères afin de pouvoir échanger ensemble**

Par exemple **sur le rôle ou la place** que nous pouvons prendre auprès d'eux

- dans la compréhension de ce qu'il se passe pour chacun d'entre d'eux (c'est-à-dire au cas par cas):
- mais aussi dans l'aide à la construction de leur rapport à la réalité (positionnement de limites, réouverture des espaces, propositions d'autres points d'étayages...).

Fabienne Faure
Psychologue Clinicienne
Point Ecoute Prévention de Toulouse
Juin 2009