



HAL
open science

Psychodynamique du joueur vidéo excessif, étude de la relation à l'objet cyber-narcissique

Sebastian Denoix

► **To cite this version:**

Sebastian Denoix. Psychodynamique du joueur vidéo excessif, étude de la relation à l'objet cyber-narcissique. Psychologie. Université de Strasbourg, 2016. Français. NNT : 2016STRAG001 . tel-01396312

HAL Id: tel-01396312

<https://theses.hal.science/tel-01396312v1>

Submitted on 14 Nov 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Mes remerciements sont très difficiles à formuler, je ressens autant de gratitude, car c'est impossible de faire un travail de thèse tout seul. J'ai pu faire des rencontres qui étaient intéressantes, qui m'ont encouragé et m'ont fait progresser dans ce travail de recherche.

Malheureusement une véritable gratitude ne peut pas être exprimée avec des mots¹.

J. W. von Goethe (1749 -1832)

Néanmoins j'y tiens et j'essaie, comme je l'ai fait pour tout ce travail de thèse.

Tout d'abord, je tiens à remercier **Anne Thevenot** ma directrice de thèse. Depuis plus de 6 ans elle m'accompagne et dirige mes travaux avec une patience et une compréhension exceptionnelle et unique. Je n'exagère pas si je dis que je n'aurais jamais fini ce travail, sans la confiance qu'elle m'a accordée et le courage qu'elle m'a donné. Mais je ressens la plus grande gratitude car elle m'a accueilli dans ce monde des recherches académiques et m'a toujours donné le sentiment d'en faire partie et d'avoir le droit de formuler mes propres pensées si importantes pour faire ce travail de recherche.

Mes remerciements vont également aux Professeurs **Jörg M. Fegert, Tadaaki Furuhashi** et **Claire Metz** pour avoir accepté de participer à ce jury de thèse.

Merci à **Florence Spitzenstetter**, pour ses apports concernant l'élaboration du questionnaire. Également, un grand merci, car elle s'est régulièrement informée sur l'avancée de mon travail et m'a toujours encouragée, un acte si important pendant cette longue entreprise.

Je remercie le **laboratoire EA 3071 SuLiSoM** sous la direction de **Marie-Frédérique Bacqué** de m'avoir accueilli et soutenu pendant ce projet de thèse.

Merci à **Gottfried M. Barth**, de m'avoir donné la possibilité de travailler dans le service ambulatoire à Tübingen.

Merci pour ses conseils et ses remarques cliniques tellement riches.

Merci à **Ursula Völker** et **Isabel Brandhorst**, pour leurs idées et leur aide concernant les démarches cliniques et statistiques.

Finalement un merci très affectueux à ma Grandmaman et mon père pour la langue française. Merci à ma sœur Nathalie pour son écoute et ses corrections de français. Merci à ma mère pour ses apports critiques et fructueux pour ma pensée professionnelle.

Lisa, Dir gilt mein größter Dank, mich auszuhalten, zu unterstützen und mich bei all den Hirnwindungen immer auf den Boden der Tatsachen zu holen, sodass ich stets geerdet bin.

¹ Leider lässt sich eine wahrhafte Dankbarkeit mit Worten nicht ausdrücken. J. W. von Goethe (1749 -1832)

Sommaire :

1. Avant-propos	7
2. Introduction générale	9
2.1. Introduction à la méthode scientifique.....	13
2.2. Méthodologie de cette recherche de thèse	16
2.2.1. Le cadre théorique	17
2.2.2. Le terrain clinique	18
2.2.3. La pratique clinique ambulatoire.....	19
2.2.4. La pratique en service hospitalier.....	19
2.2.5. Le cadre subjectif (subjectivité franco-allemande)	21
2.3. Difficultés méthodologiques.....	25
3. Histoire et évolution des jeux vidéo	26
4. Nouveaux éléments et recherche informatique concernant les mondes virtuels	32
4.1. Les nouvelles dimensions du virtuel	32
4.2. Le lien avec le cinéma	36
4.3. Le virtuel et le social	38
5. Partie théorique	42
5.1. Le jeu de l'enfant et l'influence sur son développement.....	43
5.2. Les propriétés du jeu d'enfant « classique »	45
5.3. L'adolescence, temps d'instabilité et de reconstruction.....	50
5.4. Principe de réalité et principe de plaisir	53
5.5. Le jeu virtuel, la « nouvelle » forme de jeu	55
5.6. L'identification et l'image.....	56
5.7. Le développement du sens de soi.....	62
5.8. La créativité	65
5.9. La création de l'avatar ou la naissance de l'identité virtuelle	68
5.10. L'avatar et son nom.....	73

5.11.	La relation d'objet	76
5.12.	Le concept de corps dans l'espace virtuel	83
5.13.	Narcisse et le jeu vidéo	86
5.14.	La maîtrise dans le jeu vidéo.....	90
6.	La susceptible "addiction aux jeux vidéo" (symptôme ou pathologie) .	92
7.	Problématique	100
8.	Hypothèses	100
8.1.	Hypothèses générales	100
8.2.	Hypothèses opérationnelles	102
9.	Elaboration du questionnaire	104
9.1.	La population de la passation du questionnaire	105
9.2.	La commission éthique	106
10.	Présentation des données du questionnaire: « Motivation et psychodynamique du joueur vidéo excessif »	108
10.1.	Données statistiques du questionnaire	112
10.2.	Analyse qualitative du questionnaire	116
10.2.1.	Lien social dans les mondes virtuels (Partie I)	116
10.2.2.	Résumé de la partie I	127
10.2.3.	Personnalité, Identification, Image de soi (Partie II)	128
10.2.4.	Résumé de la partie II	133
10.2.5.	Limites subjectives et objectives (Partie III)	135
10.2.6.	Résumé partie III	141
10.2.7.	Relation d'objet (Partie IV)	143
10.2.8.	Résumé de la partie IV	147
10.2.9.	Compétences sociales (Partie V)	150
10.2.10.	Résumé de la partie V	156
10.2.11.	Perception de soi, fantasmes et désirs (Partie VI)	158

10.2.12.	Résumé de la partie VI	174
10.3.	Conclusion générale des résultats du questionnaire	176
11.	Présentations d'études de cas, issues de la consultation spécialisée	
	« utilisation excessive de médias ».....	178
11.1.	Marcel (17 ans)	182
11.2.	Les frères Daniel (13 ans) et Luc (11 ans)	186
11.3.	Loris (11 ans)	189
11.4.	Christophe (15 ans)	191
11.5.	Jean (15 ans)	193
11.6.	Timo (16 ans)	195
11.7.	Julie (16 ans).....	199
11.8.	Max (16 ans)	202
11.9.	Laurent (15 ans).....	202
11.10.	Michel (14 ans)	205
11.11.	Bilan de « la consultation spécialisé des nouveau média »	210
12.	Présentation de deux adolescents joueurs vidéo excessifs,	
	hospitalisés à la clinique psychiatrique pour enfants et adolescents à	
	Tübingen.....	212
12.1.	Martin (15 ans), le suivi du maître « muet » du combat	212
12.2.	Samuel (15 ans), le suivi d'une dépression héroïque	218
12.3.	Bilan des hospitalisations de joueur excessif	222
13.	Le jeu vidéo comme outil thérapeutique	224
13.1.	Le « Handheld » dans la boîte personnelle	224
13.2.	La « Gamecube » dans la salle de séjour	225
13.3.	La Playstation 3 de la clinique	226
13.4.	Roberto (8 ans), accompagnement d'une destruction reconstructive .	
	227
13.4.1.	Les séances thérapeutiques « Jeu vidéo ».....	228
13.4.2.	Bilan du travail thérapeutique « Jeu vidéo »	233

13.4.3. Danger du travail thérapeutique « Jeu vidéo »	235
14. Conclusion	237
15. Perspectives au-delà du travail de la thèse	248
16. Bibliographie	252
17. Liste des auteurs	259
18. Bibliographie du WWW	261
19. Annexes	262
19.1. Le questionnaire « Motivation et psychodynamique du joueur vidéo excessif »	262
19.1.1. Questionnaire en allemand	262
19.1.2. Questionnaire en français	281
19.2. Statistique descriptive groupe contrôle	299
19.3. Statistique descriptive groupe expérimental	301
19.4. Informationsblatt zur Einverständniserklärung	303
19.5. Aufklärungs- und Informationsschreiben an die betroffenen Patienten	304

1. Avant-propos

Cette thèse commence par mes dernières réflexions sur ce travail qui me pose question sur le sens d'un travail de recherche concernant la durée, l'exactitude, la valeur et la fin de ce travail. En 1937 S. Freud écrit l'article « *die endliche und die unendliche Analyse* »², où il se demande si le sujet peut être analysé au bout et ne plus jamais retomber dans l'influence des traumatismes subits, et ne plus être submergé par l'invasion de la pulsion. Autrement dit, si le changement du « ICH » serait complet et irréversible. S. Freud conclut, comme d'autres l'ont fait ensuite, que la vie même apporte des éléments qui suspendent l'acquis d'une analyse, ainsi il propose de reprendre une cure analytique régulièrement, afin de rester dans l'actualité des conflits environnants.

Il me semble que mon travail de recherche est également une thèse avec fin et sans fin, elle est finie sans être finie. La thèse de doctorat est un mémoire résumant une recherche, c'est-à-dire concevoir des hypothèses, construire une méthode, formuler des arguments, vérifier ses arguments afin de pouvoir conclure sur sa thématique. J'ai envisagé ce travail comme la tâche de montrer ma capacité à mener moi-même une recherche.

Mais un travail qui a débuté il y a environ 6 ans n'est pas à l'abri de changements, moi-même j'ai évolué depuis, personnellement et professionnellement.

Mon sens et ma compréhension de la clinique ne sont plus les mêmes, faire de la recherche est un processus infini, faire une thèse, un travail qui doit finir. Ce qui reste est une pièce du grand puzzle de la compréhension d'une thématique donnée.

² Plusieurs traductions sont possibles : « Analyse avec fin et analyse sans fin », « Analyse finie et infinie »

En ce qui concerne mon travail, la thématique des jeux vidéo³ évolue très rapidement. Par exemple, une dernière nouveauté est l'introduction du « E-Sport » dans les portails de sports en ligne. Un accroissement des mondes des jeux vidéo, qui fait planer des doutes sur une grande partie des hypothèses qui ont été formulées ces dernières années. Notamment celles qui envisagent l'excessivité du jeu uniquement comme l'expression morbide d'autonomie de la nouvelle génération (M. Spitzer 2009, M. Stora 2007).

Mais ce qui reste, vrai ou faux, dépassé ou actuel, c'est la tentative de trouver des réponses et des possibilités d'offrir à des jeunes en souffrance, qui ont une demande clinique qui reste actuelle. Dans ce sens, je comprends les trois éléments évoqués par Freud (1937, p.68) comme suit, « *l'influence des traumas* »⁴ serait la souffrance du sujet, qui se réactualise au long de la vie, « *la poussée actuelle de la pulsion* »⁵ serait la demande du sujet qui est adressée directement ou indirectement et « *le changement du Moi* »⁶ serait la capacité du sujet à trouver des solutions face à ses exigences.

³ Les jeux vidéo sont des programmes numériques qui invitent le joueur à faire différents choix qui induisent eux-mêmes d'autres possibilités de choix. Les jeux vidéo reposent sur des histoires et des scénarios divers qui donnent suite à différentes formes d'actions que l'on peut classer par genres. Par exemple, le genre des ego-shooters, des simulations, des stratégies et des MMORPG's. Selon moi, le terme de jeu vidéo n'est pas très exact, ni la traduction allemande d'ailleurs, (allemand = Computerspiel ; trad. = jeu d'ordinateur). Car il ne s'agit ni d'un jeu sur une bande vidéo, ni d'un jeu joué uniquement sur des ordinateurs fixes. C'est pour cela que le terme jeu virtuel (j.v.), me semble plus adapté, bien que le terme de jeux vidéo soit en France le plus courant.

⁴ Einfluß von Traumen

⁵ Derzeitige Triebstärke

⁶ Ichveränderung

2. Introduction générale

Cette recherche de thèse est directement issue d'un travail de recherche qui a débuté en 2009/2010 pendant ma formation en Master à l'Université de Strasbourg. Le thème d'une susceptible addiction aux jeux vidéo et la constitution psychodynamique de ces joueurs a commencé à m'intéresser lors de la lecture de l'article de K. Wölfling et K. W. Müller (2008). Tous les deux sont cliniciens en Allemagne dans le premier service ambulatoire spécialisé dans la prise en charge de joueurs vidéo excessifs à Mayence en Allemagne. Ce témoignage de patients qui souffraient d'un jeu vidéo excessif⁷ était le premier que j'ai eu l'occasion de lire. Le phénomène est présenté dans cet article par les auteurs m'a paru intéressant, car il me donnait la possibilité d'articuler mes apprentissages en psychologie clinique avec un domaine qui m'intéressait personnellement. Les auteurs décrivent une prévalence de 3% jusque 13% d'une « *utilisation pathologique d'Internet* » (2008, p.130). Ces résultats fortement divergents résulteraient du manque d'études concernant ce domaine spécifique et nouveau. Les auteurs signalent que « *Les effets pathogènes des dépendances comportementales, comme ils apparaissent par exemple pour l'addiction à Internet, ou plus spécifique pour l'addiction aux jeux vidéo sont à l'heure actuelle dans un débat très hésitant, autant au niveau*

⁷ À l'heure actuelle je définis le jeu vidéo excessif en évaluant le temps passé dans les mondes virtuels. Ainsi, le jeu excessif pourrait être défini par une pratique quotidienne d'environ six à huit heures. Soit un temps de jeu d'environ 40 heures par semaine.

En revanche, le temps passé à jouer n'est pas le seul indicateur d'une conduite excessive. L'autre critère à prendre en compte est celui de la préoccupation et de l'intérêt pour le jeu. Si on compare un joueur qui joue 6 heures par jour mais consacre du temps à d'autres centres d'intérêt, son engagement sera moins excessif que le joueur qui passe 3 heures par jour mais ne cesse d'y penser et organise sa journée en fonction du jeu.

publique que scientifique. » (2008, p.128)⁸. Ce débat est encore actuel, ainsi N. Arnaud et al. (2015) alertent : *«Il est de plus en plus fréquent que l'usage intensif d'Internet ait des conséquences psychosociales dramatiques, en particulier chez les enfants et les adolescents. Pourtant on manque de recommandations thérapeutiques fondées sur les faits en ce qui concerne les soins à apporter aux personnes présentant une addiction à Internet.* » (p.217).

Au début de l'année 2010, j'ai eu la chance d'entrer en contact avec le deuxième service ambulatoire spécialisé dans la prise en charge de joueurs vidéo excessifs à Tübingen en Allemagne. Un stage dans ce service sous la direction de G. M. Barth (2009a, 2009b, 2010, 2015) m'a permis d'assister à des entretiens cliniques et de pouvoir en mener moi-même. Le service accueille des jeunes entre 8 et 18 ans.

La demande de prise en charge est en croissance constante depuis l'ouverture du service ambulatoire, en plus on peut observer une hausse des hospitalisations de certains patients pour excessivité lourde.

Les jeux vidéo sont devenus des éléments d'une importance de plus en plus grande dans la vie des jeunes adolescents et des enfants. Comme le dit M. Stora (2007, p.39), *« Dans une société où les images deviennent des repères culturels, les jeux vidéo deviennent l'enjeu de leur appropriation ».*

Ces expériences cliniques m'ont ouvert la possibilité d'approfondir la recherche sur la psychopathologie des joueurs vidéo excessifs. Je me suis appuyé sur cette expérience de stage pour construire un questionnaire, qui vise à dégager la psychodynamique du joueur vidéo excessif.

Au niveau théorique, la comparaison des jeux d'enfant dit « classique » et des jeux vidéo m'a permis de poser l'hypothèse qu'un enfant ou un adolescent en

⁸ *« Die [...] pathogenen Effekte von Verhaltenssuchten, wie sie beispielsweise durch die Internetsucht oder, im engeren Sinne, durch die Computerspielsucht erzeugt werden, werden hingegen öffentlich und wissenschaftlich noch zögerlich debattiert. »* (2008, p.128)

voie de maturation a besoin du jeu qu'il soit « classique » ou « virtuel »⁹ pour se construire.

L'enfant, comme les jeunes adolescents, a besoin du jeu pour se construire, pour tester ses capacités subjectives et sociales et par conséquent ses limites. Un jeune individu est confronté à s'identifier à des idéaux, afin de se construire une identité subjective. Ces propriétés offertes par les jeux n'ont pas changé et se retrouvent aussi au centre des jeux vidéo. Cependant il faut noter que la dimension du virtuel apporte aussi d'autres enjeux et d'autres risques.

Pour terminer cette introduction, je voudrais indiquer pourquoi j'ai choisi de m'appuyer sur le référentiel théorique psychanalytique.

Tout d'abord ce référentiel oriente non seulement ma formation universitaire à l'Université de Strasbourg, mais aussi l'approche thérapeutique de la clinique de Tübingen. En outre, j'ai commencé une formation de psychothérapeute psychanalyste à la DPV (Deutsche Psychoanalytische Vereinigung) membre de la IPV (Internationale Psychoanalytische Vereinigung). Depuis deux ans je poursuis mon analyse personnelle quatre fois par semaine. Ces points de références pour mon travail de recherche m'ont permis de comprendre la théorie psychanalytique comme une théorisation de la subjectivité humaine.

⁹ Le terme virtuel tient ses racines étymologiques dans le « virtus » de la langue latine, ce qui signifie force, vertu. Virtuel désigne d'après E. Littré (1872, p. 2504) ce *“qui est seulement en puissance et sans effet actuel... le foyer virtuel d'un miroir, d'une lentille est celui qui est déterminé par la rencontre des prolongements géométriques des rayons lumineux. Le télescope [...] augmente le diamètre apparent de l'objet autant de fois que le foyer réel de l'objectif contient de fois le foyer virtuel de l'oculaire”*. Virtuellement est alors *“opposé à formellement et à actuellement. Le chêne est virtuellement renfermé dans le gland.”*(p. 2505).

Ainsi, virtuel ne signifie pas opposé à la réalité. Le virtuel est inscrit dans la réalité, il en fait partie, mais sans rapport à l'actualité de la réalité partagée. J'entends ce terme comme la réalité partagée par les individus dans la réalité. C'est le moment de la rencontre entre deux sujets subjectivés qui créent un lien soit de compréhension intime, soit de désaccord profond sous le registre de la rencontre personnelle à l'aide de la communication explicite ou implicite.

Souvent on entend dire que le virtuel ne fait pas partie de la réalité, pourtant le cyberspace fait partie du quotidien de la culture occidentale

Travailler sur le fonctionnement psychique de l'être humain. Non par opposition à d'autres sciences qui ont comme contenu de recherche l'être humain dans son fonctionnement, comme par exemple la médecine, la biologie ou les neurosciences. À mon avis, toute science qui traite du fonctionnement de l'être humain, fait partie du puzzle de l'énigme de notre fonctionnement comme être humain. La psychanalyse en fait partie, elle ne prétend pas donner une vérité mesurable, mais elle prétend prendre en compte la richesse de la subjectivité qui nous permet de nous définir comme être indépendant dans sa pensée intérieure et en dépendance du fonctionnement psychique de son entourage social.

Cette thèse s'inscrit dans le débat d'une dépendance aux technologies numériques, plus exactement dans la question d'une susceptible addiction aux jeux vidéo. Ainsi ce travail tente de mieux comprendre les personnes captivées par les mondes virtuels d'Internet et de ses jeux. Ce travail ne prétend pas fournir une réponse concernant l'addiction aux jeux vidéo, mais d'éclairer ce phénomène actuel tant au niveau théorique qu'au niveau clinique. C'est à dire que cette thèse vise une meilleure compréhension d'un côté des mondes virtuels et de leur fonctionnement, et de l'autre une meilleure compréhension des jeunes joueurs qui sont tellement captivés par ces jeux que cela devient problématique pour eux.

2.1. Introduction à la méthode scientifique

La recherche scientifique nécessite un cadre et une méthode dans laquelle elle est établie et se situe. La méthode scientifique serait d'après R. Doron et F. Parot (1991), un « *Ensemble de procédures, démarches ou règles adoptées dans la conduite d'une recherche ou dans une pratique. Les méthodes varient, quant à leur degré de généralité, du plus vaste au plus étroit* » (p.452). Comme pour toute science il est important et exigé de mener de la recherche dans le cadre de méthodes objectives et reproductibles, ainsi R. Doron et F. Parot poursuivent, « *Qu'il s'agisse de recherche ou de pratique, la définition non ambiguë des méthodes est la première condition de reproductibilité ou de comparaison des observations* » (p.452). Il semble inéluctable¹⁰ d'avoir une méthode clairement établie afin de garantir la validité scientifique d'une recherche. Il est important que le lecteur de ce travail puisse se mettre à la place du chercheur pour comprendre comment le travail a été pensé, construit et conduit.

Pourtant cette thèse s'inscrit dans le domaine des sciences humaines et plus spécifiquement dans le champ de la psychanalyse. Ce champ est spécifique, car il postule la présence de l'inconscient et ainsi du fonctionnement subjectif de l'individu. R. Gori et al. (2002), « *La recherche en psychanalyse obéit à des impératifs de rigueur, mais la confusion règne dès que se trouve confondue la scientificité possible de la psychanalyse avec la réduction de l'expérience psychanalytique à un idéal de la science réduit à valorisation scientiste de la procédure expérimentale.* » (p.8)

Un champ qui est difficile et peut-être impossible à quantifier et à reproduire. Cependant cette recherche est d'abord pour moi un travail clinique, ma première motivation, à part l'obtention d'un diplôme, était une visée clinique. J'ai rencontré des sujets en souffrance, avec une demande clinique, souvent

¹⁰ Inéluctable = unvermeidlich, unweigerlich, unausweichbar

masquée, j'y reviendrai. Alors, comme le dit R. Gori et al. (2002), «*La recherche clinique atteste que toute recherche authentiquement psychopathologique provient de la clinique et ne saurait se réduire à des recherches sur la clinique.* » (p.10).

Faire une recherche clinique d'orientation psychanalytique est alors un défi contradictoire, dans le sens où d'un côté c'est une science et une approche qui respectent et mettent en avant la subjectivité de l'être, et de l'autre côté cela fait apparaître des principes scientifiques avec des méthodes objectives et reproductibles.

Ainsi on se retrouve confronté à différents défis scientifiques. Tout d'abord la mise en place d'un cadre théorique, celui qui oriente la pensée du chercheur, et fait cheminer sa propre pensée. Puis la rencontre avec des personnes concernées, des enfants et adolescents captivés par leur jeu dans la virtualité. Pour ainsi dire la mise en place d'un terrain de recherche qui fait son apparition à partir d'une pratique clinique. Une pratique clinique qui est devenue nécessaire du fait de souffrances et de demandes croissantes.

Finalement la réflexion et la mise en place d'une méthode qui garantit la sérieux de cette entreprise scientifique.

Faire une recherche est un acte créatif, c'est tout d'abord l'acte de transformer une observation dans une pensée afin de pouvoir formuler la question sur la problématique observée. Pour F. Dolto (1977) «*Il s'agit d'un moment d'une recherche, la mienne, à la rencontre de problèmes actuels concernant les enfants d'aujourd'hui, en beaucoup de points soumis à des expériences et à un climat psychosocial en transformation et à des situations nouvelles pour tous.* » (p.14). C'est la conscience clinique, la tâche de « soigner », la demande d'un sujet souffrant qui nous est adressée qui constitue l'origine, la motivation et le sens de cette recherche.

Mais la communauté scientifique exige de plus en plus le quantifiable, le reproductible, en quelque sorte une uniformisation des objets de recherche et des sujets auxquels la recherche s'adresse. Le discours individuel perd de sa valeur au profit d'une standardisation. À mon avis, la recherche

psychanalytique qui a comme sujet l'individu ne peut pas être uniquement pensée dans un cadre théorique fixe, stable, objectif et reproductible, mais doit être souple, flexible et toujours garder la possibilité de l'éclat subjectif de l'individu.

Dans ce sens j'entends par recherche clinique qu'elle soit toujours très proche de la pratique clinique, et des patients qui viennent avec une demande et une souffrance. Comme l'évoque R. Gori et al. (2002), « *Déjà pour Freud, la dimension 'irrationnelle' de l'inconscient répond à une logique, qui est non pas celle de la raison, mais du signifiant.* » (p.11). Je comprends ce constat comme appel à valoriser l'interprétable, de laisser au sujet l'éclat de vérité, indépendamment de l'exactitude quantitative. La théorie clinique d'orientation psychanalytique est une science qui laisse cette individualité en tant qu'élément clé de qualité.

L'approche de cette recherche de thèse est de se situer comme sujet humain dans un monde de plus en plus médiatisé. C'est à dire que cette thèse a comme but d'approcher la compréhension de l'influence des technologies numériques et plus spécifiquement des jeux vidéo sur le développement et le fonctionnement psychique pour le sujet.

2.2. Méthodologie de cette recherche de thèse

Avant d'entrer dans le détail du travail, je vais énumérer le déroulement de la recherche et nommer les différents cadres dans lesquels cette recherche s'inscrit.

Tout d'abord je vais présenter le cadre théorique des références qui ont accompagné ma pensée. Certes, c'est un choix subjectif du chercheur, mais un choix qui guide la trame théorique de ce travail et qui révèle l'affinité du chercheur aux pensées des auteurs cités.

Puis je vais introduire le cadre de la pratique clinique que j'ai pu rencontrer. Une pratique clinique qui doit être pensée autant comme celle d'un clinicien dans une institution avec un devoir de soin, que celle d'un chercheur avec un propre but de recherche de connaissance.

Je commencerai par présenter le travail de prise en charge ambulatoire et l'élaboration du questionnaire qui en a découlé. Ce travail représente la base de ce travail. Les consultations ambulatoires donnaient de la vie aux réflexions théoriques, mais tout d'abord elles étaient des rencontres riches et révélatrices. Les jeunes en consultation m'ont permis de m'approcher de ces deux mondes, celui de la réalité et celui de la virtualité, j'ai appris ce que ça signifie pour eux d'être, comme le dit M. Civin (2000, p.181) «*entre deux existences* ».

Puis je vais présenter le travail dans le service d'hospitalisation en pédopsychiatrie. Je m'appuierai d'une part sur la prise en charge thérapeutique des joueurs excessifs hospitalisés et d'autre part je proposerai à partir d'une situation clinique les possibilités offertes par le média du jeu vidéo dans un travail psychothérapeutique. Ces deux axes du travail psychothérapeutique me tiennent beaucoup à cœur, les hospitalisations sont souvent très dures pour les patients comme pour leurs parents et leurs proches, même si l'hospitalisation est toujours décidée en fonction d'une souffrance qui dépasse les capacités de l'entourage et souvent des patients mêmes.

Appréhender une nouvelle forme de souffrance c'est un aspect de notre travail, mais surtout apprendre des jeunes en consultation ce qui les occupe et ce qui les soucie est un autre aspect à ne pas oublier. Je suis reconnaissant et fier de pouvoir permettre au lecteur de ce travail, de se faire une idée de cette clinique qui n'existerait pas sans les patients qui nous font confiance et qui nous parlent.

Finalement, il me semble très important de ne pas nier l'influence de la propre subjectivité, qui motive, arrime¹¹ et me positionne dans ce travail de recherche.

2.2.1. Le cadre théorique

Comme évoqué une recherche ne se fait pas seule. Tout d'abord elle trouve ses racines dans mon apprentissage et ma formation universitaire. Les enseignements à la faculté de psychologie et les échanges au sein de l'institution forment la base de ma pensée. La science psychanalytique représente alors ma base théorique. Le référentiel de la psychologie d'orientation analytique est, pour moi, le moyen de revisiter les conditions du travail thérapeutique avec des jeunes individus qui vivent dans ces mondes virtuels, qui développent des souffrances et des plaintes, et qui formulent des demandes cliniques.

Ainsi les lectures classiques de S. Freud (1900, 1909, 1911, 1914, 1915, 1916, 1937), J. Château (1964) et J. Lacan (1956) m'ont guidé dans l'approche du développement psychique à travers le jeu d'enfant et du processus de la relation d'objet. Dans ce cheminement les travaux de F. Dolto (1977, 1978,

¹¹ arrimer qc. = etw. festmachen / etw. befestigen

1987, 1989) et D.W. Winnicott (1958, 1971) ont été très précieux, afin de me forger une conception du fonctionnement intrapsychique et du lien à l'autre. Ensuite les écrits de cliniciens et de chercheurs contemporains, comme S. Tisseron (2000, 2006, 2008, 2014), M. Stora (2005, 2007), K. Wölfling (2008, 2013) et M. Griffiths (2000, 2003, 2008) qui ont largement contribué avec leurs recherches et publications au débat de l'addiction à Internet et ses jeux, m'ont permis de penser et de façonner mon approche personnelle.

2.2.2. Le terrain clinique

Comme je l'ai déjà indiqué mon terrain de recherche se situait en Allemagne à la clinique psychiatrique pour enfants et adolescents à Tübingen¹². Sous la direction de Gottfried M. Barth (2009a, 2009b, 2010, 2015), j'ai participé comme chercheur et comme clinicien à la consultation spécialisée « utilisation excessive de médias »¹³.

En outre j'ai travaillé dans les services hospitaliers II (enfants de 6 à 14 ans) et III (adolescents âgés entre 14 et 18 ans) au sein de cet hôpital. Dans ce cadre clinique, j'ai extrait des études de cas issues des rencontres dans les services ambulatoire et hospitalier. Je me réfère à J.L. Pardinielli et L. Fernandez (2014, p. 47) qui disent, « *les cas servent de pivots à des généralisations, voire à des réductions, qui permettent de produire des connaissances, des descriptions, des interprétations et des explications.* ». Suite à ces expériences cliniques, j'ai trouvé intéressant d'élaborer un questionnaire afin d'enrichir les connaissances et les explications de ce phénomène de l'excessivité dans les mondes virtuels. R. Doron et F. Parot (1991), précisent, « *Il est donc essentiel*

¹² www.medizin.uni-tuebingen.de/ppkj

¹³ Trad. : « exzessive Mediensprechstunde »

de rapporter des faits observés aux méthodes utilisées. » (p.452). Ainsi j'envisage l'élaboration du questionnaire comme un outil qui s'est construit à partir des expériences cliniques que j'ai pu faire concernant ce phénomène.

2.2.3. La pratique clinique ambulatoire

Ce service ambulatoire offre à des enfants, des adolescents et leurs parents et proches des possibilités d'entretiens, afin de pouvoir poser un diagnostic et de proposer des méthodes d'assistance. Si une indication psychothérapeutique est posée, nous pouvons soit hospitaliser le patient dans le service de pédopsychiatrie ou l'adresser à des collègues installés en libéral. J'ai choisi de présenter 10 situations cliniques représentatives de ces adolescents pour ainsi dire « tout venant », qui proviennent de ce travail clinique avec les joueurs et leurs parents et proches. Ces différentes situations donneront au lecteur une idée de ce travail clinique et me permettront de mettre à l'épreuve les réflexions théoriques qui animent ce travail. Le détail de ces prises en charge sera présenté dans le chapitre « 11 ».

Engagé dans de ce travail comme clinicien avec les joueurs concernés, j'ai commencé à me poser de plus en plus de questions sur le processus intrapsychiques de ces enfants et adolescents que j'ai pu rencontrer.

2.2.4. La pratique en service hospitalier

La clinique psychiatrique pour enfants et adolescents de Tübingen comprend en plus des services ambulatoires, trois unités de prises en charge hospitalière. Le service I et III accueillent des adolescents de 14 à 18 ans et le service II des enfants âgés entre 6 et 14 ans. Les pathologies traitées sont toutes les formes de psychopathologies qui peuvent surgir pendant cette

tranche d'âge. Notamment des troubles dépressifs, compulsifs, psychotiques et des troubles de la personnalité. L'approche thérapeutique y est pluridisciplinaire, c'est-à-dire, que la prise en charge est multi-professionnelle (psychologue, psychiatre, travailleur social, éducateur, ergothérapeute) et inspirée des différentes écoles psychothérapeutiques. Ainsi, on retrouve autant d'inspirations psychanalytiques, psychodynamiques, systémiques et comportementales. Même si la tradition de l'institution est d'orientation psychanalytique.

Dans ce travail, je présente deux différents axes du travail hospitalier. En premier lieu, des études de cas d'adolescents, hospitalisés dans le service de pédopsychiatrie, et souffrant d'un jeu vidéo excessif et suivis en psychothérapie.

Puis je présenterai le travail psychothérapeutique effectué avec un enfant avec la médiation du jeu vidéo.

Pour résumer, mon corpus est composé de trois sources de données :

La première source provient des données du questionnaire établi pendant mon travail de recherche en Master 2. Cependant celui-ci a connu de nombreuses adaptations et changements jusqu'à la passation aux groupes d'adolescents.

La deuxième source de données provient de l'analyse du contenu des entretiens d'accueil au service ambulatoire. Ces consultations durent 50 minutes, dans un premier temps avec les parents et une investigation de 2 à 3 séances de 50 minutes avec le joueur seul.

Ainsi, j'ai poursuivi un travail d'analyse des entretiens cliniques menés par Gottfried M. Barth et moi-même au service ambulatoire de Tübingen.

La troisième source de données est constituée de l'analyse a posteriori des suivis de thérapie longitudinale dans le service. Ces patients sont traités pour différentes psychopathologies et notamment pour leur rapport excessif au jeu vidéo et de l'analyse longitudinale d'un suivi thérapeutique qui se sert du jeu vidéo comme outil thérapeutique d'expression.

2.2.5. Le cadre subjectif (subjectivité franco-allemande)

Un troisième cadre de la recherche se conjoint au double cadre théorique-pratique, celui du cadre subjectif du chercheur.

Dans ce cadre, posé par la subjectivité du chercheur et son cadre environnant de la théorie et de la pratique, le travail de recherche consiste à prendre conscience d'une forme de souffrance, qui se manifeste à travers une utilisation excessive du jeu vidéo et son environnement social.

En tant que chercheurs, nous sommes confrontés à une accumulation de différents défis. Personnellement, il reste toujours le défi de garder son rôle de chercheur, même si on est dans une fonction de psychologue et avec le statut d'un adulte. La demande dans la recherche provient toujours du chercheur et afin de garder le statut de la demande de la recherche, il est obligé de respecter le libre choix du sujet en position de participer à la recherche. De l'autre côté, il reste toujours la responsabilité envers la souffrance du sujet, que nous sommes amenés à analyser, en tant que chercheurs, afin de trouver des réponses à ses questions cliniques.

En outre, un autre défi méthodologique se pose, celui de la « bilinguisme » de la recherche. Ce facteur se retrouve à plusieurs niveaux ; tout d'abord au niveau de mon accès personnel à la langue allemande et au français. À plusieurs reprises, dans différentes situations, je me suis posé la question de la dénaturation, voire de la falsification dans le passage d'une langue à une autre. Est-il obligatoire de lire et de travailler la théorie d'un chercheur dans sa langue originale ? Peut-on considérer que la lecture de J. Lacan serait autre en allemand qu'en français ? Dans cette ligne de pensée, la théorisation freudienne, à l'origine de la pensée psychanalytique, différerait-elle selon la langue utilisée ? Peut-être et certainement ; peut-être, car je ne fais pas une recherche sur l'impact de la traduction freudienne et des conséquences théoriques qui se sont établies dans les différentes traductions et en conséquence dans les différents pays. Certainement, car l'accès au langage est dépendant d'une multitude de différents facteurs qui se distinguent d'une

part au sein d'une langue même si l'on considère le signe saussurien qui inclut à mon avis l'élaboration subjective du travail langagier. Une traduction est à mon avis toujours paradoxale, car elle est déficitaire et en même temps elle contient une richesse. La richesse de la compréhension subjectivée, ancrée dans chaque interaction langagière au sein de la même langue ou dans le passage de l'une à l'autre. En conséquence, tout échange serait alors une traduction à travers l'élaboration psychique de chaque individu, indépendamment du langage utilisé.

Confronté, comme évoqué, au passage du français à l'allemand et vice versa, j'ai été obligé de me poser ces questions à différents moments de mon travail : dans la construction du questionnaire, la compréhension des entretiens cliniques en allemand et le soutien théorique en français et vice versa.

Ma directrice de thèse, Anne Thevenot, qui ne parle pas allemand, m'a dit de lire et de m'intéresser à ce qui aide à penser. Finalement, la rigueur surgit uniquement dans l'échange entre différents points de vue.

J'essaie de montrer mon point de vue par l'exemple de F. de Saussure (1913), qui distinguait le langage de la langue et de la parole. Dans sa théorie linguistique cette différenciation est importante pour illustrer le fait de la spécificité de la production et de la compréhension langagière. Si on tente maintenant de traduire ces termes en allemand, on réalise très vite, que la traduction signifiante est impossible pour les termes langage et langue. Pour comprendre le sens synonymique, on est obligé de passer par une traduction et se servir de la spécificité de la langue allemande le *composita* (lat.), c'est-à-dire, additionner des mots pour créer un terme spécifique. Le langage serait alors la faculté de l'Humain de parler (« die menschliche Fähigkeit zu sprechen an sich »), la langue serait un système abstrait spécifique pour mettre en œuvre la faculté de parler (« ein spezifisch-abstraktes Regelsystem, welches erlaubt die Fähigkeit des Sprechens zu benutzen »). J'ai pris ce détour par la linguistique, car la science psychanalytique dépend des caractéristiques de la parole comme outil et moyen de compréhension, de comparaison et d'analyse. Ma réflexion théorique serait alors, que dans la recherche et notamment dans la recherche d'inspiration analytique on est toujours confronté aux biais de la

parole, mais également aux biais de la langue dès qu'il y en a plusieurs. Ainsi, je me permettrais d'utiliser les écrits théoriques et le matériel clinique en accordant une moindre importance à leur langue d'origine qu'à leur pertinence.

Comme déjà évoqué, le travail de thèse est un travail personnel, parfois un chemin de Croix, parfois un supplice de Sisyphe, mais aussi parfois une inspiration et une révélation.

Dans ma situation personnelle c'est aussi un travail entre deux langues. Un jonglage qui m'accompagne depuis ma petite enfance.

Mon grand-père paternel était français, originaire de Dordogne, en fuite pendant la Seconde Guerre Mondiale. Épuisé par les années de guerre, il choisit de collaborer et finit par rejoindre l'Allemagne. Il rencontre alors ma grand-mère, une femme de 39 ans sa cadette. Mon père est leur dernier enfant, et le français a toujours été la langue parlée dans la famille. Un enseignement difficile dans un environnement allemand. J'ai fait l'expérience du même décalage lorsque je suis parti en France pour faire mes études de psychologie. Le français m'est familier mais aussi étranger. Ce décalage m'accompagne tout au long de ma thèse. Je jongle avec des quilles et des balles. C'est l'enjeu de ma compréhension et celle du lecteur. C'est également l'enjeu de la traduction de matériel clinique et théorique.

« Tout est donc différent d'une langue à l'autre et pourtant on y parle des mêmes choses : au silence de l'une correspond peut-être la parole de l'autre. Mais la langue, souterrainement, dépend de tout ce qu'elle dit. Son inconscient se profile à fleur de mots : ce n'est pas pour rien que « mémoire » et « pensée » sont en allemand le même mot, que chacun peut reconnaître. En français, le rapport entre mémoire et mens (latin), l'esprit, est depuis longtemps oublié. »

(G.A. Goldschmidt, 1999, p.24-25).

Alors, mon approche est-elle allemande ou française ?

Certes mon université est en France, ma directrice de thèse est française, j'écris en français et mes référentiels théoriques sont français, allemands et anglais, mais mon terrain de recherche se situe en Allemagne, les sujets rencontrés sont allemands, ma pratique clinique se fait en allemand, mon analyse est en allemand, et ma pensée est un mélange de tout cela.

A plusieurs reprises tout au long de ce travail, j'ai été confronté à cette difficulté de jongler avec les mots des langues, des sens sociaux du langage parlé. D'après Goldschmidt (1999), « *Etre dans la langue c'est en quelque sorte laisser monter « en soi » les bulles qui éclatent à sa surface, comme si chacun n'en était que le ressac.* » (p.39).

Au-delà de la particularité d'une langue, des enjeux inconscients de la compréhension, il me semble important d'apporter des éléments de compréhension des sujets rencontrés, leurs souffrances et leurs besoins. De partager ma réflexion qui tente de trouver des réponses à ce phénomène d'une susceptible « psychopathologie du joueur vidéo excessif ».

Dans ce sens je me définis comme chercheur et clinicien européen d'orientation psychanalytique, au-delà du biais d'une langue, et je conclus cette partie avec le constat de R. Gori et al. (2002), « [...] *le psychanalyste doit s'astreindre à pouvoir transmettre à un public laïc son enseignement et ses recherches. Il ne saurait le faire qu'en prenant en considération les usages et les coutumes de la communauté universitaire qui ont le mérite d'ouvrir au débat et à la confrontation lorsqu'elles abandonnent une prétention à l'homogénéisation et à la normalisation [...]* » (p.23).

2.3. Difficultés méthodologiques

Il y a trois ans, la population rencontrée au sein du service ambulatoire de Tübingen en Allemagne, mon terrain de recherche pour cette thèse, accueillait principalement des joueurs excessifs de MMORPG¹⁴. Suite à cette observation j'ai construit mon questionnaire autour d'éléments spécifiques à ce genre de jeu vidéo; il s'agissait de « World of Warcraft »¹⁵ (WOW). Dans les années suivantes, de nouveaux jeux sont apparus et la façon dont les jeunes jouaient a changé, ce qui affaiblit la pertinence de certains points du questionnaire.

¹⁴ Massive Multiplayer Online Role Playing Game, des jeux vidéo uniquement en ligne, où les pions sont des avatars personnalisés, possédant des caractéristiques évolutives, qui peuvent entrer en relation avec d'autres avatars et parfois même agir avec eux. Ce genre de jeu est dans la plupart des cas animé par des guildes.

¹⁵ World of Warcraft, le jeu le plus connu des MMORPG, avec environ 11 millions de joueurs dans le monde régulièrement connectés.

3. Histoire et évolution des jeux vidéo

Dans ce chapitre, je vais m'attacher à montrer à travers l'histoire des jeux vidéo, comment ce phénomène s'est banalisé dans le quotidien des jeunes générations. Pourquoi faire un voyage dans l'histoire ? D'après moi, le travail historique présente plusieurs avantages importants : tout d'abord, il permet d'obtenir une certaine distance par rapport au sujet, et ainsi d'avoir une approche plus objective. Toutefois d'après C. Redondo¹⁶, « *l'objectivité visée dans la recherche ne peut être réussie, car il y a toujours un refoulement de la subjectivité.* » Il s'agira de tendre à limiter les effets de notre subjectivité en interrogeant notre approche et notre pensée. Remettre en question signifie à ce stade du travail porter attention au développement antérieur, pour situer l'actualité des jeux virtuels dans notre pensée socio-culturelle.

Si on continue sur cette lancée, l'histoire des jeux vidéo permet de dégager des éléments qui me semblent importants dans la compréhension de la problématique actuelle des jeux vidéo. A travers ce développement on peut appréhender l'impact économique et industriel et au sens large l'importance sociologique et psychologique. Ce dernier point sera l'intérêt particulier de ce travail. Je soulignerai ces éléments clés plus loin.

L'histoire des jeux vidéo commence en 1962 avec l'invention, d'un étudiant américain, Steve Russell en 1962, qui développe sur un ordinateur personnel (PDP1¹⁷) de Digital Equipment Corporation la première version de «Space War». C'est une simple simulation physique de deux vaisseaux spatiaux à proximité d'une étoile munis de torpilles pour tirer. Au même moment, d'après

¹⁶ Issu du séminaire « ouverture professionnelle » du master 2 recherche à l'université de Strasbourg 2009/2010

¹⁷ PDP1= Programmed Data Processor, un des premiers ordinateurs utilisable par une seule personne.

A. et F. Le Diberder (1998, p.17), le coréen Nam June Paik «*explorait les possibilités de l'écran de télévision, au-delà de son usage de terminal passif.*»

Ces deux innovations ont apporté deux développements très importants dans les jeux vidéo. La première, démontre qu'un ordinateur, alors réservé aux grandes entreprises et aux universités pour un usage économique de par sa taille et son prix d'achat, pouvait être détourné de sa fonction première. La seconde, ouvrait la voie à la manipulation directe de l'écran et ainsi aux consoles de jeux vidéo dans les foyers quelques années plus tard.

Dans les années 1960, le jeu «Space Wars» de Steve Russell était réservé à la communauté des ingénieurs en informatique et sans cesse amélioré par ses adeptes qui n'ont cessé d'y apporter des améliorations.

Son utilisation restait privée, voire scientifique, pas encore commerciale.

La commercialisation était encore beaucoup trop chère et il a fallu attendre l'invention du Microprocesseur d'Intel en 1971. C'est un autre étudiant, Nolan Bushnell qui a tenté de commercialiser une version de « Space Wars » en 1971, malheureusement le jeu était trop compliqué pour un grand public. À la fin de l'année 1972 Bushnell programmait un jeu très simple, « Bouncing Ball » pour les salles d'arcade. Le succès fut énorme, un an après la première installation environ 100 000 consoles ont été commercialisées dans les salles de jeux.

Il me paraît intéressant de faire un lien avec les salles de jeux qui sont généralement équipées de jeux de hasard comme une multitude de jeux de cartes, flippers, roulettes et autres. Ces jeux sont, d'après les manuels diagnostiques, comme par exemple le DSM-IV, caractérisés par un risque d'entraîner une potentielle addiction. Ces jeux et leur utilisation sont officiellement classés parmi les jeux qui sont susceptibles de provoquer ce que l'on appelle une addiction aux jeux de hasard. Dès lors, il me semble que l'entrée des jeux vidéo dans les salles de jeux peut donner des indications et des idées sur le fonctionnement d'une potentielle addiction aux jeux vidéo comme une activité très proche des jeux de hasard.

Malgré leur succès, ces jeux présentaient un inconvénient majeur: la machine et le logiciel allaient de pair, quand on avait assez joué au jeu, il n'y avait plus qu'à jeter la console. Fin 1976, Nolan Bushnell vendit son entreprise pour 28 millions à Warner Communications. Cette vente clôtura la première ère des jeux vidéo. Comme le décrivent A. et F. Le Diberder, (1998, p.22) « *Une des causes principales de la première crise majeure des jeux vidéo était le manque de programmes, les possibilités de l'électronique n'étant pas relayées par une industrie de l'écriture des jeux à leur mesure.* »

D'après A. et F. Le Diberder l'entrée des fabricants japonais Konami et Taito en 1978 sur le marché a mis fin à cette première crise. Le jeu « Space Invaders » une traduction simple de « Space Wars » devenait un succès mondial. C'était le premier jeu qui proposait des véritables animations et d'enregistrer des « highscores ». Un coup de génie, car encore aujourd'hui les records personnels sont des éléments centraux des jeux vidéo modernes : la possibilité pour le joueur de s'inscrire dans le jeu. On pourrait dire, la possibilité de laisser une trace de son existence dans l'espace virtuel. Il me semble que l'on peut repérer les records personnels comme le premier moyen donné au joueur de s'approprier ce monde et de personnaliser le jeu avec sa signature : son nom est inscrit dans la liste des meilleurs joueurs.

Ceci pourrait signifier, « j'ai joué, j'étais là, toi l'autre, me vois-tu ? Finalement, si toi tu veux être également inscrit, il faut que tu sois meilleur que moi ! »

Une autre innovation fut très importante: le « scrolling horizontal / vertical ». Autrement dit, la possibilité d'explorer un monde potentiellement infini qui défile sur l'écran en fonction des actions du joueur. Ce défilement de l'écran donnait la possibilité de proposer à l'imagination du joueur de toujours pouvoir aller plus loin, d'être curieux et impatient de savoir de ce qui pourrait venir ensuite.

Cette possibilité ouvre la voie à un monde apparemment sans limites. Cette technique est toujours utilisée aujourd'hui, avec un graphisme beaucoup plus élaboré, mais le principe est toujours le même. Introduire le joueur dans un

monde qui paraît toujours un peu énigmatique et que le sujet ne contrôle pas totalement.

Ainsi, on pourrait faire l'hypothèse qu'avec ce « scrolling horizontal / vertical », le joueur est amené à découvrir ce monde et à vouloir se l'approprier.

Dans les années 1980, des consoles de jeu sont mises sur le marché avec des cartouches interchangeables. De cette façon, la console ne perdait pas son intérêt : si un joueur n'avait plus envie de jouer, il pouvait changer de jeu tant qu'il le souhaitait. A cette période un autre changement se manifestait, la séparation des logiciels et du matériel. Ainsi, en 1979 Activision fut la première entreprise uniquement dédiée à la programmation de jeux. Une seconde évolution de cette décennie fut la commercialisation des micro-ordinateurs. Des machines ouvertes à des logiciels programmés par des tiers.

Mais, une nouvelle crise s'annonçait, et elle était justement liée à la substitution d'un support à l'autre. L'obsolescence des consoles, devenues trop lentes et surtout pas assez polyvalentes, ouvrait la voie aux micro-ordinateurs plus rapides et polyvalents. Le problème qui se posait n'était pas dû à un manque de créativité, mais à un problème de coût des micro-ordinateurs qui n'étaient pas encore suffisamment commercialisés pour le grand public. Néanmoins, les micro-ordinateurs étaient en constante amélioration, ainsi que la qualité des logiciels. Ce sont les consoles de jeux des salles de jeux qui ont créé la demande, et les micro-ordinateurs qui ont permis de développer l'offre.

Finalement, c'est à partir des années 1990 que le marché explose. Avec l'arrivée de la Gameboy, vendue à 60 millions d'exemplaires dans le monde entier, et les nouvelles générations de consoles 16 bits, puis 32 bits de Nintendo et de Sega. En parallèle, les micro-ordinateurs devenaient des produits de plus en plus commercialisés ainsi que leurs logiciels. Pendant cette période, un dernier point me semble intéressant à repérer dans l'histoire des jeux vidéo, celle de l'introduction des héros du jeu. Mario par exemple, ce héros de la série du jeu «Super Mario» qui a connu de nombreuses adaptations et qui en connaît encore aujourd'hui. Selon moi, cette introduction

d'une image d'un héros doté d'un caractère, d'un visage et d'une apparence précise et constante, et qui permet aux joueurs de nommer leur propre héros, pourrait être un premier élément dans la compréhension d'une potentielle identification avec l'être virtuel, comme avec une star du cinéma, du sport ou d'un autre domaine, laquelle est idéalisée pendant un certain temps par un jeune individu en construction. C'est selon moi l'introduction de l'avatar, il s'agit du pion dans le jeu virtuel, il est souvent personnalisé, on pourrait parler d'un alter-ego virtuel. L'avatar désigne, pour la cybercommunauté, le pion du jeu vidéo. Ce pion du jeu ou bien l'identité virtuelle, pourrait être décrit comme la manifestation virtuelle du moi dans le cyberspace, elle est souvent perçue de l'extérieur comme lien entre réalité et virtualité. Il est particulièrement intéressant de voir le glissement des termes qui sont employés. Il semble avoir un passage inconscient dans la nomination de l'avatar dans la société qui induirait l'identification avec celui-ci. Une des hypothèses de ce travail portera sur cette observation que la relation à l'avatar serait plus que le simple maniement d'un pion de jeu, mais qu'il s'agit d'une identité ancré dans le vécu psychique du joueur.

J'ai essayé dans la première partie de ce travail de montrer comment le jeu vidéo s'est construit à travers le temps, afin d'arriver au jeu vidéo moderne, tel que les MMORPG's qui font l'objet de ce travail de recherche. L'approfondissement montre que certains éléments peuvent être compris dans leur globalité en ce qui concerne la fascination pour ces jeux. Si certaines données sur l'histoire des jeux vidéo peuvent diverger selon les sources, comme par exemple, le "Tennis for Two" du physicien américain William Higinbotham en 1958 au Brookhaven National Laboratory cité comme le véritable premier jeu vidéo, il me semble plus important de présenter les différentes phases clés dans l'évolution des jeux vidéo.

Ainsi, les points centraux sont:

- l'utilisation de la télévision comme un écran activement manipulable par le joueur
- la commercialisation à travers les salles de jeux
- l'invention du micro-processeur et sa commercialisation
- l'introduction des highscores
- l'invention du scrolling horizontal / vertical
- l'introduction des héros, les avatars du jeu vidéo

Aujourd'hui, le développement des jeux vidéo, grâce aux progrès techniques, va vers un réalisme graphique de plus en plus crédible et époustouflant. Des séquences filmées avec de vrais acteurs ou des mouvements adaptés à la perfection grâce à des simulations de mouvements humains ne sont plus rares, au contraire ils sont exigés par les adeptes du jeu vidéo.

En outre, de nos jours, Internet a donné une nouvelle possibilité d'interconnecter des joueurs dans le monde entier, et d'introduire un nouveau genre de jeu, le MMORPG. Cette façon de jouer « ensemble » en ligne est, d'après la recherche de l'ISFE (Interactive Software Federation of Europe)¹⁸, celle qui présente le plus grand potentiel de développement pour les années à venir.

D'ailleurs, les dernières sorties sur ce secteur montrent cette évolution avec un nombre croissant de nouvelles compositions de genres, comme le jeu «Borderline», une synthèse entre Online Role Playing Game (ORPG) et First Person Shooter (FPS), qui s'appelle Online Role Playing Shooter (ORPS).

¹⁸ <http://www.isfe.eu/>

4. Nouveaux éléments et recherche informatique concernant les mondes virtuels

Dans cette partie je vais présenter les dernières innovations du marché des nouvelles technologies, surtout concernant les inventions qui sont en lien avec les jeux vidéo.

D'après moi, il est intéressant de voir, comment ce marché évolue car, comme je l'évoquerai plus tard, le fonctionnement du psychisme humain est fortement influencé par les phénomènes, possibilités et restrictions qui l'entourent.

Puis les dernières innovations peuvent également informer sur l'évolution que va prendre le sujet humain dans son rapport à la dimension virtuelle, et donner des repères et des idées de symptômes peut-être prévisibles.

4.1. Les nouvelles dimensions du virtuel

Pour 2010, Microsoft avait prévu la sortie de sa dernière nouveauté, le « *projet natal* »¹⁹. Ce programme applicable sur la console de jeu « *X-Box 360* »²⁰ est constitué de deux caméras installées au-dessus de l'écran qui enregistrent directement les mouvements entiers du corps. Cette forme de manipulation ne nécessite plus aucun intermédiaire pour diriger les actions sur l'écran; ainsi la souris ou la manette de jeu ne sont plus indispensables.

D'après M. Stora (2007, p.46), « *la manette de jeu est la métaphore du moi* ». Ce constat était valable pour les jeux classiques et d'ailleurs, pour l'instant, pour la plupart des jeux vidéo sur le marché, mais le progrès technique va vers une implication du corps tout entier, et ce serait le corps impliqué qui

¹⁹<https://news.microsoft.com/2009/09/23/xbox-360s-project-natal-awakens-imagination-of-global-video-game-industry/>

²⁰<http://www.xbox.com>

deviendrait la réalisation de la métaphore du moi. Cette distance, voire cette frontière entre le moi et l'écran, la dimension scopique de la mise en scène du jeu est mise en question. Comme le démontrent les dernières recherches dans ce secteur scientifique, traitant des hologrammes à toucher, le « *Airborne Ultrasound Tactile Display* » proposé par des chercheurs japonais lors de la conférence Siggraph²¹.

La CeBit²², à Hanovre en Allemagne, est la plus grande foire européenne du numérique et des nouveaux médias. La CeBit qui a lieu tous les ans au mois de février a, une fois de plus, permis de donner une idée des dernières innovations et des nouvelles technologies à venir.

En 2014, le centre allemand de recherche pour l'intelligence artificielle (DFKI)²³, exposait une nouvelle génération d'ordinateurs portables, les XML3D qui allaient remplacer le format d'Internet HTML pour introduire la 3D. Ainsi, les achats en ligne allaient être d'autant plus faciles, d'après les créateurs, car le client pourra tester les produits souhaités dans un environnement personnalisé en 3D. Egalement, des entreprises pourraient se servir de bureau 3D pour organiser des conférences à l'autre bout du monde. Finalement, les jeux vidéo pourraient se servir de cette nouvelle technologie pour rendre leurs mondes encore plus réalistes et authentiques.

L'entreprise EyeT-Communications place des animateurs dans les différents sites web. D'après les recherches de cette entreprise, l'internaute est souvent gêné par la froideur et le caractère statique du contenu et surtout de sa présentation. Ainsi, les animateurs sont comparables à ceux de la télévision, sauf qu'une « conversation » directe sera possible; l'animateur vous souhaitera la bienvenue et réagira à vos questions et à vos demandes. D'après EyeT-Communications, les émotions sont ainsi introduites dans le monde virtuel.

²¹www.golem.de

²²www.cebit.com

²³DFKI = Deutsches Forschungszentrum für künstliche Intelligenz

Une autre entreprise expose un livre qui «pense». Ce livre numérique enregistre les mouvements des yeux en train de lire en fonction de la vitesse de lecture. Un moment d'hésitation est compris comme une difficulté de compréhension : dès lors, s'affichent des définitions et des explications sur cette partie de texte. Une grande vitesse de lecture est comprise comme une lecture en survol, si bien que des mots qui ne sont pas nécessaires à la compréhension du contenu sont automatiquement effacés pour faciliter et rendre plus efficace ce style de lecture. Le dernier exemple que j'aimerais évoquer concerne les téléphones portables qui pourront dans un avenir proche remplacer les cartes d'identités. Le petit carnet en papier et carton qui, jusqu'à présent, indiquait notre identité juridique sera remplacé par une petite puce au sein du téléphone portable.

Beaucoup d'autres exemples pourraient être développés, mais ils posent selon moi toujours les mêmes questions, celles de notre rapport aux choses (virtuelles) ? Puis, comment et de quelle façon la dimension virtuelle est-elle déjà et va-t-elle encore être intégrée dans le psychisme de l'individu humain ? Alors non seulement la dimension symbolique interroge, mais également la question du rapport aux choses subit un changement.

Comment et de quelle façon l'être humain investit-il les objets virtuels ?

D'ailleurs non seulement les formes de manipulation sont en train d'évoluer, mais également l'intelligence des jeux. Ainsi, « *le projet natal* »²⁴, est un programme qui représente un jeune garçon qui entre en interaction avec la personne devant l'écran. Ce garçon est programmé de façon à réagir aux émotions du joueur, il attend une réaction aux émotions qu'il démontre et il enregistre les réactions du joueur pour y revenir plus tard dans l'interaction virtuelle.

²⁴<http://marketplace.xbox.com/de-DE/Product/Project-Natal>

Plusieurs questions se posent dans ce contexte :

- pouvons-nous déjà parler d'un « être » virtuel ?
- un « être » virtuel programmé avec une compétence sociale peut-il créer un lien social ?

Le « *projet natal* » montre les possibilités de la création d'un être virtuel. Dans ce dispositif, nous sommes (forcément) confrontés à la question : qu'est-ce qu'un être réel ? Qu'est-ce qui différencie l'être réel de l'être virtuel ? Il faut constater, que cette question a déjà fait réfléchir les grands penseurs à travers les siècles de l'humanité, pour ne citer que Platon et Socrate, puis Nietzsche et Schopenhauer. Encore aujourd'hui les différentes branches de la science s'interrogent. Par exemple les neurosciences et la psychanalyse discutent et se disputent par rapport à la question «Quelle sont les particularités qui nous définissent comme être humain ?»

Pour l'année 2016 l'entreprise « *Oculus* » prévoit de sortir la « *Oculus Rift* »²⁵ une lunette en 3D qui promet d'être la percée dans le domaine. L'entreprise « *Oculus* » fait partie du groupe « *Facebook* » et le projet de la lunette en trois 3D est également en coopération avec « *Microsoft* ». Cette technologie permettra, d'après les ingénieurs, de tourner et de hocher la tête dans un espace virtuel.

D'après les responsables, ce serait non seulement une nouvelle façon de jouer à des jeux vidéo, mais également une nouvelle dimension pour l'industrie d'automobile, le tourisme et l'immobilier.

D'ailleurs la recherche s'élargit à des hologrammes en vapeur²⁶ et les chercheurs du domaine parlent de „*augmented reality*“²⁷, comme si la réalité était une matière qui est maniable, modifiable et progressive.

²⁵<http://www.giga.de/konsolen/oculus-rift/specials/oculus-rift-release-datum-start-launch-start/>

²⁶<http://www.golem.de/news/volumendisplay-forscher-lassen-3d-bilder-im-raum-schweben-1412-110763.html>

Ainsi la réalité psychique comme elle est définie par R. Doron et F. Parot (1991)²⁸ ne serait pas limitée aux aspects mesurables et quantitatifs, mais serait plutôt dans le registre de l'activité psychique du fantasme et du désir.

Peut-on dire que les dernières évolutions du numérique introduisent une place à la psychanalyse ? Ainsi, lorsque nous parlons de „augmented reality“ nous faisons une place aux mesures qualitatives, nous entrons dans les sphères de la subjectivité. Ainsi les internautes s'approchent de leur fantasme et de leur désir. La réalité extérieure, partagée interroge le sujet et il semble que l'écart de cette réalité qu'elle soit virtuelle, ou pas, diminue.

4.2. Le lien avec le cinéma

Le rapprochement du géant de l'industrie du cinéma avec l'industrie des jeux vidéo montre bien l'intérêt économique et la bonne réputation des jeux vidéo dans les classes de consommateurs visées. Avatar, par exemple: *«le 3 mars 2010, c'est le premier film de l'histoire du cinéma mondial à franchir la barre des 3 milliards de dollars de recette»*²⁹.

D'ailleurs c'est la première co-production d'un film de cinéma et d'un jeu vidéo.

²⁷<http://www.golem.de/news/virtual-und-augmented-reality-praesenz-ist-die-neue-immersion-1501-111949.html>

²⁸ R. Doron et F. Parot (1991, p.604) *«réalité psychique doit être entendu comme ce qui s'oppose aux apparences et se cache derrière elles. La notion de réalité psychique présente deux aspects. D'une part, elle est destinée à souligner que l'activité psychique, et notamment le fantasme, produisent des effets psychiques qui ne sont pas moins réels que ceux des événements ou des expériences du monde extérieur. [...] D'autre part, la notion de réalité psychique s'applique à ce qui apparaît le plus réel dans le psychique : les désirs inconscients. »*

²⁹ [http://fr.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(film,_2009\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Avatar_(film,_2009))

L'histoire du film met en abîme le fantasme de plonger dans un autre monde à travers un corps étranger qui devient une peau-corps qu'on habite en le ressentant et en le contrôlant comme son propre corps réel. Un thème qui questionne et intéresse les médias et ses consommateurs et qui est dans un certain sens au cœur même de la problématique du «jeu vidéo excessif» et de la fascination pour ces mondes virtuels. Je reviendrai sur cette question dans la partie théorique de ce travail.

En revanche, le rapprochement du cinéma et du jeu vidéo n'est pas nouveau. Plusieurs fois les héros du cinéma ont été adaptés à l'écran d'ordinateur et inversement³⁰.

L'industrie cinématographique et numérique se vante aujourd'hui d'être entrée dans le salon familial, ce que montre l'interview avec R. Wirsing, directeur d'Ubisoft pour l'Allemagne et l'Autriche³¹. R. Wirsing parle du futur film comme un événement à partager activement ensemble, il envisage de devenir une entreprise de divertissement général qui vise toute la population et non seulement un groupe, comme c'est le cas à l'heure actuelle, pour les 14-29 ans. Ubisoft est avec Activision et EA Games le leader de l'industrie des jeux vidéo.

³⁰ Les adaptations des héros du cinéma les plus connus sont, Superman, Batman, Spiderman et Indiana Jones. Les exemples les plus connus des adaptations des jeux vidéo sur l'écran du cinéma sont, Lara Croft dans Tomb Raider, Hitman, Resident Evil, ou Final Fantasy.

³¹ „Fesselnder als Kino“ (Trad.: „plus captivant que le cinéma“) dans „mobil“, p.80-83, (11/09)

4.3. Le virtuel et le social

Pour amener des éléments à l'apport du virtuel dans notre société, il faut d'abord préciser quel type de lien social caractérise notre monde contemporain. Tout d'abord, on peut constater que nous vivons dans la modernité, et ce depuis 1860 et le début de l'industrialisation d'après Dörries³². D'après A. Nünning³³ (2005), la société contemporaine serait dans « *la post-modernité* » (p.183), une des caractéristiques distinguées serait que les échelles de valeur au niveau politique et culturel sont remises en cause et que la performance et la consommation seraient déterminées en permanence par l'omniprésence des nouveaux médias technologiques.

S. Lesourd (2006) ou G. Pommier³⁴ parlent de cette influence sur la construction psychopathologique du sujet dans cette post-modernité. À mon avis, il est important pour les disciplines psychologique d'en repérer les nouvelles influences et les conditions sociales tant pour la recherche que pour la clinique évidemment.

Comme le dit S. Lesourd³⁵, « *ce qui m'intéresse c'est l'évolution de la façon avec laquelle la plainte du sujet est articulée et comment les sujets s'adressent avec leur demande* ».

Alors, on peut constater deux grandes influences pour notre époque :

Premièrement l'invention et le développement du numérique.

Deuxièmement, la construction politique et économique libérale, voire néo-libérale.

³² Histoire de la psychanalyse, cours oral à l'Université de Strasbourg, année 2009/2010, Master 2.

³³ Professeur et titulaire de la chaire des sciences appliquées langue et culture de l'Université de Gießen (Allemagne)

³⁴ Les nouvelles pathologies de la post-modernité, cours oral à l'Université de Strasbourg, année 2009/2010, Master 2.

³⁵ Clivage et post-modernité : une nécessité logique, séminaire A.S.E.R.C, le 12.3.2010

L'influence du libéralisme sur le fonctionnement interne du sujet humain comme du lien qu'il entretient avec son monde externe, serait d'après S. Lesourd, « *La division subjective du sujet est une nécessité logique qui permet d'entrer dans le langage pour s'affirmer sous le registre de la réalité et pour pouvoir créer le fantasme. Mais le message du libéralisme postule une promesse de la jouissance par l'objet de la réalité* ».

L'objet de jouissance présenté dans les jeux vidéo est d'autant plus discutable qu'il ne fait même pas partie de la réalité consistante.

L'objet virtuel dans l'espace numérique est éphémère et inconsistant. La nature du numérique et de sa programmation est basée sur le principe binaire de 0 et 1 qui se rejoignent dans une chaîne signifiante. Langage, image ou son, tout est réduit au principe binaire, 0/1, oui/non, présent/absent. Techniquement, l'ordre syntagmatique de l'écriture disparaît, et par conséquent la signification sémantique aussi, ainsi que la logique et l'ordre de l'image. Tout est régi par le principe binaire, logique et simple, compliqué et difficile uniquement par la gigantesque opération de calcul qui fait naître un son, un pixel et une couleur. Bien sûr, le joueur n'est pas confronté pendant le jeu à ce principe binaire, car il perçoit uniquement le résultat de ce qui a été produit par le calcul, donc une image et un son qui ont du sens pour lui.

Mais il me semble pertinent de poser les questions sur les effets de la relation que le joueur établit entre lui-même et ce monde virtuel représenté dans les jeux vidéo, comme dans les blogs, les «chats» et temps passé devant l'ordinateur. Dès que le chiffage binaire ne fonctionne plus, le monde virtuel ne fonctionne plus, nous sommes confrontés à un arrêt brutal de ce qu'on a construit et le sujet est soumis en permanence au risque d'une perte totale de toutes les données qui l'environnent virtuellement.

Ce constat pourrait paraître éloigné de la problématique en question, mais une grande partie des adolescents que j'ai pu rencontrer montraient leurs difficultés au moment même de l'effondrement du monde virtuel qui les enveloppait. La panne d'ordinateur ou une faute de programmation sont souvent vécues comme une perte totale des repères, et se traduisent par des crises d'angoisses ou de panique aiguë. Ces moments sont souvent l'occasion pour

les parents ou les proches de réaliser qu'il y avait là un problème profond lié à l'utilisation de l'ordinateur ou de la console de jeu.

Alors, je me pose les questions suivantes:

Est-il possible d'avoir un lien constituant à partir d'un objet inconsistant voire, d'un point de vue de la réalité partagée, inexistant ? De développer une identité qui est capable de répondre et de faire face aux exigences qui s'imposent dans la vie courante ? Cette question interroge, car néanmoins les joueurs partagent cette réalité, témoignent d'expériences qui semblent aussi réels que n'importe quelle autre.

Selon M. Stora (2007, p.30), « *Il y a sans doute un lien très fort entre la montée du surinvestissement parental et l'importance qu'ont prise les images dans notre société : les médias, d'une façon générale, nous proposent des modèles idéaux à suivre, et si possible à atteindre.* »

Dès lors, on pourrait ajouter une autre idée : si les images identificatoires les plus recherchées et attirantes sont sans cesse médiatisées et que de cette façon, les choix professionnels et personnels sont aussi médiatiquement influencés, pour beaucoup de jeunes et souvent elles deviendraient pratiquement et absolument inaccessibles, ce qui pourrait entraîner une problématique psychique profonde. Dans la société moderne nous sommes, comme le dit J-C. Kaufmann, (2006, p.21) « *condamnés à donner quotidiennement sens à notre vie, pour fermer l'infinité des possibles.* »

Un jeune individu, qui n'est pas capable de donner sens à son désir et ainsi de se construire à partir de ses succès et de ses défaites, est susceptible de développer une problématique narcissiquement dépressive. S. Freud (1900) parle de « *Wahrnehmungsidentität* » (p.571-572)³⁶, en d'autres termes de l'identité que le sujet perçoit. Il définit cette identité primaire comme un besoin

³⁶ „[...] die schließlich zur Herstellung der gewünschten Identität von der Außenwelt her führen.“ (S. Freud, « zur Psychologie der Traumvorgänge » dans Gesammelte Werke Band II/III, Frankfurt a.M. 1942, p.513-642)

de répéter la perception qui avait procurée la satisfaction du besoin. La non-satisfaction entraîne la continuation du besoin et forme ainsi un sentiment d'identité. Alors le manque de satisfaction serait un élément important dans le développement de l'identité. En outre, l'adhérence au manque de l'objet satisfaisant conduit le sujet à se construire une identité désirée qui provient du monde extérieur.

En me fondant sur J-C. Kaufmann, (p.21) *«l'identité est-ce qui ferme le sens et crée les conditions de l'action. À défaut, l'individu moderne tombe en panne et sombre dans la dépression»*.

Face à des images époustouflantes, des promesses médiatiques démesurées et le rêve de la jouissance totale et infinie, l'individu en construction développera un désir démesuré et une image de soi insatisfaisante.

Comme le disent W. Bergmann et G. Hüther, (2009, p.37) *«tout ce que j'aurais pu être et devenir [...], le côté obscur du sentiment de vie «anything goes», qui avec la diffusion des médias digitaux se propage autour du globe »*³⁷.

Un documentaire télévisé³⁸, rapporte qu'en 2007, une ligne téléphonique a été installée par le gouvernement français pour informer les parents sur des risques et de l'abus de pornographie sur Internet, mais 25% des appels concernaient des parents inquiets par rapport à la consommation de leurs enfants des jeux vidéo en ligne. Ce n'est plus un problème marginal, mais c'est devenu une question qui préoccupe les parents, les professionnels et les adolescents eux-mêmes. Comment faire face à ces nouvelles technologies de jeu et leurs applications, selon M. Stora (2008, p.42), *« Nous sommes passés d'une société où dominait le surmoi (ce gendarme intérieur constitué justement en grande partie par les interdits posés par les parents) à une société dominée par l'idéal du moi. »*

³⁷ „was ich alles hätte werden und sein können [...] die dunkle Seite des „anything goes“ Lebensgefühls, das sich mit dem Aufkommen digitaler Medien rund um den Erdkreis ausbreitet.“ (p.37)

³⁸ David André, France 2, Infrarouge, «Génération Gamers: Les enfants du virtuel» (2009)

5. Partie théorique

Afin de comprendre les effets potentiels de ces nouveaux médias que sont les jeux vidéo, il me paraît important de commencer par comprendre la fonction du jeu dans la construction psychique des enfants et des adolescents. Pour ce faire je prendrai largement appui sur mes travaux antérieurs, en particulier ceux effectués dans le cadre du M2R (2010). Cela me conduira à faire le lien avec les identifications surtout pendant la période de latence pendant l'adolescence. Ce temps de reconstruction pendant lequel l'individu est confronté à de multiples réorganisations et à des répétitions du vécu infantile. Plus spécifiquement, nous poserons la question de l'identification à l'image. La thématique des nouveaux médias nécessite de s'intéresser aux écrans et à leurs effets sur la construction subjective des humains.

Nous nous intéresserons ensuite au développement de la conscience de soi et aux possibilités de production créative dans la virtualité. Etant donné qu'il s'agit justement, dans la conception des jeux vidéo, d'un acte créateur pour faire naître l'avatar, un synonyme de l'identité virtuelle. Nous postulons que cette naissance de l'avatar a un impact sur la construction du lien aux objets virtuels. Le joueur et son avatar n'entretiendraient pas une relation d'utilité et de convenance, mais une relation d'objet dans le jeu vidéo. Autrement dit, une réelle relation virtuelle. Ceci est souligné, à notre avis, par le poids narcissique du contenu du jeu et la susceptible maîtrise permanente des mondes virtuels.

Les jeux vidéo sont-ils radicalement ou s'inscrivent-ils dans l'évolution des jeux "classiques" des enfants des générations précédentes, à savoir celles qui précédaient "l'ère informatique"? Bien sûr, comme je l'ai déjà évoqué, mes réflexions et mes pensées ont évolué au fur et à mesure de l'avancée de mon travail, mais comprendre cette « nouvelle » forme de jeu comme une évolution du jeu d'enfant dit « classique » est à mon avis très important dans l'approche et la compréhension de cette forme de souffrance en question. Il est nécessaire de prendre en compte et de réfléchir aux propriétés de ce que je nomme le jeu d'enfant « classique ». Je qualifierai de jeux classiques ceux qui ne faisaient pas appel à l'électronique et l'informatique. Nous verrons

ultérieurement si cette catégorisation simple, jeux classiques versus jeux vidéo est pertinente. Il faut également se poser la question de la pertinence de ma démarche, de commencer par le jeu d'enfant classique pour comprendre l'enjeu des jeux vidéo. Pendant ce travail de recherche, j'ai pu formuler l'hypothèse, que le contenu intrinsèque du jeu vidéo au niveau n'a pas changé, c'est à dire que le but et la recherche de l'enfant et de l'adolescent à travers son activité dans le jeu ne sont pas différents des jeux classiques. C'est également ce que postule G. M. Barth (2010), qui dit que tous les jeunes entre 10 et 18 ans ont aujourd'hui déjà joué à un jeu vidéo, quelle qu'en soit la forme. Ce qui veut dire que l'utilisation du média électronique est devenu un élément quotidien de notre culture. En conséquence, cette comparaison peut apporter des indices sur des facteurs, maintenant nouveaux et propres au jeu vidéo, qui provoqueront une susceptible dépendance aux jeux vidéo.

5.1. Le jeu de l'enfant et l'influence sur son développement

Quelques observations de jeux:

Pour introduire ce chapitre sur l'influence du jeu sur le développement de l'enfant, j'aimerais témoigner d'une situation rencontrée il y a quelques années lors d'un voyage en train. J'ai eu la possibilité d'observer deux familles installées dans le compartiment de ma voiture. Ces familles constituées chacune des parents et d'un enfant d'environ 8 ans qui jouait. Un des enfants manipulait une « *PSP* »³⁹, alors que l'autre chantait des chansons à son père qui devait deviner leurs textes. La différence des comportements était éclatante, le père qui devait deviner les chants de son fils, ne les reconnaissait pratiquement pas, mais tous deux semblaient avoir beaucoup de plaisir à leur

³⁹ La playstation portable de Sony, (<http://us.playstation.com/psp/systems/>)

petit jeu. Contrairement à l'autre enfant, qui se parlait à lui-même de ses exploits dans son jeu, oubliait complètement le reste de sa famille et il me semblait que ses parents l'avaient oublié aussi. Ils ne communiquaient pratiquement pas entre eux, seulement à un moment où le soleil tombant à travers la fenêtre, le fils a demandé d'un ton agressif à son père de changer de place avec lui, car il ne voyait plus rien sur son écran.

Cette observation n'est pas du tout dans le but de juger ou de coller une étiquette de dangerosité ou de dévalorisation sur les jeux vidéo, mais pour deux autres raisons. Premièrement, pour montrer que le jeu sur l'écran peut être très captivant, à tel point que le joueur oublie tout à fait le monde extérieur qui l'entoure. Deuxièmement que la passion pour le jeu vidéo, n'est souvent pas partagée par les deux générations. Les petits cris de joie poussés par le garçon quand il avait vaincu un monstre (c'est ce que j'ai supposé), ne provoquaient aucune réaction de la part de ses parents.

Néanmoins, le jeu vidéo est devenu un jeu d'enfant comme tous les autres jeux d'enfant "classique". De toutes façons si on considère la place que le jeu vidéo occupe pour la génération d'enfants et d'adolescents d'aujourd'hui, reste ouverte la question de sa valeur, c'est-à-dire au niveau de son apport pour le développement sont-ils similaires ? Je vais maintenant approfondir les éléments caractéristiques et importants dans le jeu d'enfant, qu'il soit "classique" ou virtuel.

Récemment, j'ai pu faire une nouvelle observation. Cette deuxième m'a tout de suite fait penser à la situation que je viens de raconter. C'était une journée de travail dans un service psychiatrique pour enfants, il n'est pas utile de présenter maintenant ce service plus en détail. En arrivant dans ce service, je suis étonné qu'aucun enfant ne vienne me dire bonjour, pas de cris, pas d'agitation. J'entre dans la salle de séjour. Sur le canapé, quatre enfants, tous avec leur « Nintendo DS », collés à l'écran. De temps en temps des petites phrases comme, « bien fait », « vite, viens m'aider » ou « non, tu ne vas pas là, viens ici ». Les quatre enfants sont dispersés dans la pièce, rien n'indique s'ils sont en train de jouer ensemble.

Mon plus grand étonnement est lorsque j'entends également une fille de 13 ans parler aux autres. Cette fille est hospitalisée pour un mutisme et un retrait social.

Quatre enfants, quatre diagnostics différents, tous avec des gros problèmes sociaux. Mais à travers le médium de leurs consoles portables et leur jeu vidéo en commun, ils étaient capables de partager un moment ensemble, un moment qui laissait la psychopathologie passagèrement de côté. La jeune fille est retombée dans son mutisme dès qu'elle m'a aperçu, et les trois garçons se sont agités et sont devenus furieux ensuite. J'ai pu observer cette situation plusieurs fois par la suite, parfois aussi avec plus de disputes pendant le jeu, mais toujours avec des moments d'entente commune.

Cette observation me montre surtout que le contact ludique avec les nouveaux médias peut avoir une grande influence sur les comportements des enfants, adolescents et adultes et cette observation m'inspire d'aller au-delà d'un diagnostic d'une « addiction au jeu vidéo », ces nouvelles technologies peuvent apporter tellement plus, si nous savons s'en servir. Comme le souligne S. Tisseron (2012, p.10) « [...] nous devons apprendre à mieux distinguer les pratiques vidéo ludiques qui relèvent de la passion, de celles qui relèvent de la pathologie. Les unes et les autres sont excessives, mais les premières enrichissent la vie alors que les secondes l'appauvrissent ».

5.2. Les propriétés du jeu d'enfant « classique »

Les propriétés des jeux de l'enfant sont multiples, d'après J. Château (1967), le jeu est le maillon essentiel du développement de l'enfant. En parlant du prototype du jeu, ce que le jeu devrait apporter à tous ceux qui s'exercent et prétendent jouer, il dit « *Qu'ont donc de commun des activités si différentes qu'on puisse également les appeler des jeux? Peut-être l'essentiel est-il une communauté d'origine : la roulette fut un jeu avant de devenir presque une institution. Aussi la jouissance du nouveau; mais dans le second cas ce*

nouveau est surtout attendu, il vient de fortune seule ; dans le véritable jeu, ce nouveau est recherché, gagné par effort et parfois fatigue» (p. 2). J. Château met en avant l'investissement de l'individu, il va même plus loin en disant que le véritable jeu nécessite un épuisement. A mon avis il parle d'un épuisement physique et psychique. Cette fatigue serait recherchée par l'individu car *« il procède d'un perfectionnement, d'un achèvement de l'être; il peut donner lieu à une fierté de soi, non plus à une fierté de sa chance. »* (Idem). Le jeu est alors un élément fondateur dans le développement de l'enfant. Tout d'abord pour explorer son monde autour de lui, il joue avec ses mains et ses pieds, pour continuer à jouer avec des substituts qui lui apportent le plaisir et la jouissance attendue. Finalement, pour arriver à jouer avec d'autres hommes. Le tissu social est à la base une propriété du jeu, l'enfant choisit ses camarades en fonction de leur jeu, en fonction du plaisir possible. Le jeu amène l'enfant à reconnaître son monde et à s'entraîner dans l'approche de la réalité. D'après M. Spitzer (2006) la fonction essentielle du cerveau en maturation serait de reconnaître une régularité dans les expériences de l'environnement afin de pouvoir les représenter, il dit, *« [...] les variables qui seraient à l'origine de différents événements forment notre « image » du monde, ceci n'est pas uniquement au niveau optique, ni uniquement au niveau sensoriel, mais au niveau cognitif, émotionnel et moteur.»*⁴⁰ (p.5). L'enfant tâtonne, il fait l'étude de son environnement, une période d'apprentissage indispensable. Nous apprenons dès tout petit par le jeu, une expérience avec l'extérieur et notre réaction, une sorte de digestion intérieure. Un phénomène non-mesurable et parfois dissuasif⁴¹, car cela implique la présence de l'inconscient, comme le dit S. Freud (1900), *« Ce système à l'arrière-plan est*

⁴⁰ M.Spitzer (2006) *«[...] Variablen, die hinter einzelnen Ereignissen stecken, und formen hierdurch unser „Bild“ von der Welt, das nicht nur optisch gemeint ist und nicht einmal nur sensorisch, sondern auch kognitiv, emotional und motorisch.»*(p.5)

⁴¹ Dissuasif = erschreckend

appelé l'inconscient, car il ne possède pas d'accès au conscient » (p. 546)⁴², c'est alors un traitement intérieur qui échappe au contrôle et au maniement conscient.

D. W. Winnicott (1971), postule, qu'il existe un monde extérieur comme un monde intérieur propre au sujet. Entre ces deux mondes il existerait une aire intermédiaire d'expérience qui permettrait à l'enfant d'apprendre la relation et en même temps la séparation entre l'intérieur et l'extérieur, il précise, *« dans la vie de tout être humain, il existe une troisième partie que nous ne pouvons ignorer, c'est l'aire intermédiaire d'expérience à laquelle contribuent simultanément la réalité intérieure et la vie extérieure. Cette aire n'est pas contestée car on ne lui demande rien d'autre sinon d'exister en tant que lien de repos pour l'individu engagé dans cette tâche humaine interminable qui consiste à la fois séparées et reliées l'une à l'autre, réalité intérieure et réalité extérieure. » (p.9)*

En supposant que cette aire peut être remplie par l'enfant, précisément par ses expériences vécues, alors on peut constater que pendant longtemps dans le développement, cette aire est remplie par les expériences du jeu que l'enfant fait au cours de sa croissance.

Pour F. Guignard (2014) l'espace intermédiaire serait *« entre pulsions et réalité, le rêve est le moyen de parvenir à une réalisation hallucinatoire de désirs inconscients. [...] si nous observons la façon dont ils jouent, dessinent et s'expriment en faisant cela, nous obtiendrons une foule de narrations issues de leur imagination. » (p.224).*

Les jeux vont avoir pour l'enfant différentes fonctions au cours de sa croissance, fonctions que l'on peut organiser en différents stades de jeu.

⁴² S. Freud, « zur Psychologie der Traumvorgänge » dans Gesammelte Werke Band II/III, Frankfurt a.M. 1942, p.546, *«Das System dahinter heißen wir das Unbewußte, weil es keinen Zugang zum Bewußtsein hat.»*

Nous allons maintenant reprendre dans ma recherche sur le jeu de l'enfant les éléments qui me sont apparus les plus pertinents, à savoir ceux qui montrent une certaine complémentarité avec le jeu vidéo.

J. Château évoque dans son œuvre, « *la recherche d'un public* » (p.53), et « *le désir de se montrer grand* » (p.89), ces deux constats évoquent la possibilité pour l'enfant de se projeter dans autre chose, de se détacher de l'ici et maintenant, et de montrer aux autres qu'on est bien plus grand que ce que l'autre pourrait penser. « *Nous désirons nous montrer plus vieux que nous ne sommes, plus savant, plus expérimenté; nous sentons nos insuffisances, et en revanche, voulons aussi marquer notre supériorité* » (p.53). Il est compréhensible que l'enfant cherche à trouver un public auquel il peut prouver qu'il sait se comporter comme un grand. C'est l'affirmation des plus grands qui est nécessaire pour l'enfant afin de pouvoir se persuader lui-même de ses capacités et limites. Comme le dit J. Château, « *lorsque l'enfant joue, il ne cherche qu'une chose : jouir, et sa jouissance provient d'une réussite par laquelle il se montre comme un grand; il affirme sa personnalité.* » (p.80).

Puis, J. Château évoque le « *désir de domination* » (p.78), il précise que dans le jeu de l'enfant, existe « *une tendance à réaliser des désirs que la réalité ne peut pas satisfaire, cela n'est pas niable, en particulier dans les imitations et les histoires continuées* ». A ce propos il me semble qu'il est possible d'ajouter et d'argumenter comme F. Dolto (1977), « *le jeu de l'enfant n'est pas le respect des choses. Si on lui enseigne trop tôt à respecter [...], cela va l'empêcher d'être « vivant » [...]* » (p.29). Je comprends ces deux propos comme une autre caractéristique du jeu pour l'enfant, faire l'expérience de la destruction et de la frustration. La pulsion de destruction est déjà pour S. Freud (1937) un élément central dans la constitution de la psyché, « *uniquement l'ensemble et l'opposition des deux pulsions primaires, l'éros et la pulsion de mort expliquent la variété de couleurs des manifestations de la vie, jamais*

c'est seulement un des deux. »⁴³ (p. 89). Ainsi, l'enfant en construction doit se soumettre au « *principe de réalité* »⁴⁴ (S. Freud 1911, p.232), car il fait l'expérience que le principe de plaisir est limité et restreint. Ce mouvement psychique de supporter l'infériorité et de développer un narcissisme suffisamment bon pour la survie psychique.

On pourrait dire que c'est à cause du jeu et grâce au jeu que le sujet en construction peut faire l'expérience que « *le principe de réalité* », c'est-à-dire que la destruction et la frustration ne sont pas mortelle pour la psyché, le jeu protège l'enfant, car « *C'est l'imagination qui débute déjà avec le jeu de l'enfant et se poursuit plus tard avec les rêveries de jour qui renonce l'appui sur des objets de la réalité.* »⁴⁵ (S. Freud, 1911, p. 234). Je comprends alors une des fonctions principales du jeu de l'enfant comme élément de la construction de la personnalité. C'est-à-dire, que l'enfant, sur la base de ses aptitudes innées, construit et affirme ses traits caractéristiques, ses désirs et ses mécanismes de défenses contre ses possibles angoisses et frustrations.

L'affirmation de la personnalité, une tâche qui débute avec le jeu, est un exercice laborieux et long et nous nous demandons si dans les circonstances socio-culturelles de notre temps, les jeunes individus se construisent toujours sur les mêmes fondations du jeu. A une époque où la rapidité du développement est en accord avec la réussite et la performance. Il semble important d'interroger et de comprendre le fonctionnement du jeu virtuel et son

⁴³ S. Freud (1937, in *Gesammelte Werke XVI*, 1950, *Die endliche und die unendliche Analyse* p.89) « *nur das Zusammen- und Gegeneinanderwirken beider Urtriebe Eros und Todestrieb erklärt die Buntheit der Lebenserscheinungen, niemals einer von ihnen allein.* »

⁴⁴ S. Freud (1911, in *Gesammelte Werke VIII*, 1943, *Formulierungen über die zwei Prinzipien des psychischen Geschehens*, p.232) « *Realitätsprinzip* ».

⁴⁵ S. Freud (1911, in *Gesammelte Werke VIII*, 1943, *Formulierungen über die zwei Prinzipien des psychischen Geschehens*, p. 234) « *Es ist das Phantasieren welches bereits mit dem Spielen der Kinder beginnt und später als Tagträumen fortgesetzt die Anlehnung an reale Objekte aufgibt.* »

influence. Le jeu et ses enjeux contribuent fortement au développement de l'enfant, F. Dolto (1977) dit, « *C'est un problème vis-à-vis de l'identité : un enfant cherche à imiter ceux qu'il admire, ce que papa et maman admirent.* » (p.24) On peut se demander, si le jeu virtuel et le jeu d'enfant tel qu'on le comprend de façon classique ont tous deux la capacité d'influencer et d'accompagner progressivement le développement de l'enfant et du jeune adolescent?

5.3. L'adolescence, temps d'instabilité et de reconstruction

Dans ce chapitre je vais tracer de plus près la période de l'adolescence. Cette tranche d'âge est importante compte tenu du nombre de ces jeunes personnes intéressées par les jeux vidéo et par l'importance des consultations cliniques. Si nous pouvons constater que l'excessivité du jeu virtuel et son utilisation ne se limitent pas à l'adolescence, la clinique dont je peux témoigner provient d'une grande partie de la rencontre avec des adolescents.

Comment définir l'adolescence ? E. H. Erikson (1970, p.131)⁴⁶, dit « *Ainsi les jeunes semblent, [...] tourmentés par la révolution physiologique de leur maturation génitale et de l'incertitude de leur futur rôle adulte, [...] construire une subculture avec une construction identitaire, qui apparaît définitive au lieu d'être temporaire ou en fait initiale.*» R. Oerter et L. Montada (2002) divisent l'adolescence en trois phases, le début de l'adolescence de 11 à 14 ans, l'adolescence moyenne de 15 à 17 ans et l'adolescence tardive de 18 à 21 ans. Par contre les auteurs indiquent également que la différenciation se fait

⁴⁶ E. H. Erikson (1970, p.131), « *So scheinen junge Leute [...] bedrängt von der physiologischen Revolution ihrer genitalen Reifung und der Unsicherheit der künftigen erwachsenen Rollen, [...] eine Subkultur zu errichten, mit einer Identitätsbildung, die aussieht, als wäre sie eine endgültige statt einer vorübergehenden oder eigentlich initialen.* »

surtout en rapport avec des « zones de fonctionnement, (comme par exemple le début de la vie professionnelle), des transitions de rôles et des critères de maturité sociale. »⁴⁷ (p.259). Alors l'adolescence n'est pas une période déterminée par une tranche d'âge. Ce n'est pas une période qui débute à tel ou tel âge et qui se termine lorsqu'on a atteint un certain âge, comme celui de la maturité légale à 18 ans, par exemple. C'est une période caractérisée par le passage de différentes étapes.

S. Freud (1916) met en évidence qu'on « peut attribuer une augmentation importante de la libido pendant la puberté »⁴⁸ et ainsi d'après la théorie freudienne l'adolescence serait caractérisé par l'entrée, la découverte et le maniement de la sexualité adulte.

L'adolescent est en voie de développer un narcissisme adulte normal comme le décrit Freud (1914), c'est-à-dire d'accepter ses failles et ses incapacités, tout en reconnaissant ses points forts et ses capacités. Le narcissisme de l'adolescent est caractérisé par la sortie de la toute-puissance infantile, marqué par un accès mégalomane et par les conséquences du complexe d'œdipe. E. H. Erikson (1970, Idem)⁴⁹ précise, « Des fois ils sont de façon morbide, souvent de façon bizarre, préoccupés par la question, ce qu'ils semblent être à l'égard des autres, en comparant ce qu'ils ressentent et par la question, comment les rôles et connaissances qu'ils ont cultivés jusqu'à se relient avec

⁴⁷ R. Oerter et L. Montada (2002, p.259), «Die Abgrenzung Jugend [...] erfolgt [...] an Hand von Funktionsbereichen (z.B. Aufnahme beruflicher Tätigkeit), Rollenübergängen und Kriterien sozialer Reife. »

⁴⁸ S. Freud (1940, p.417-418 in Gesammelte Werke XI 1944, Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse), «der Pubertät [...] eine erhebliche Steigerung in der Produktion der Libido zuschreiben darf.»

⁴⁹ E. H. Erikson (1970, p.131), « Sie sind manchmal krankhaft, oft merkwürdig, präokkupert von der Frage, was sie in den Augen anderer zu sein scheinen im Vergleich zu dem, was sie zu sein fühlen, und von der Frage, wie sich bisher kultivierte Rollen und Kenntnisse mit den Idealvorbildern des Tages in Beziehung setzen lassen. »

les idéaux d'aujourd'hui. ». L'adolescent se retrouve dans une grande insécurité et doit faire le deuil de son enfance.

Cette évolution s'effectue, dans la plupart des cas, à travers une opposition aux règles de l'instance parentale et aux images idéalisées associées à ces derniers. Cette opposition, la crise d'adolescence, se traduit également dans un comportement à risque, pour pousser ses propres limites tout en explorant ses capacités "nouvelles". R. Thomasius, T. Nessler et F. Häßler (2009, p.17) parlent d'une « *expérimentation de comportements connus chez d'autres, de tester des modèles différents, tester l'alcool, le tabac et même d'autres drogues en fait autant partie que de tester les limites parentales et même de violer la loi* »⁵⁰.

Je suppose qu'on peut même parler d'un nouvel apprentissage des capacités, si l'on considère que l'individu est en train de subir le changement d'un corps d'enfant avec un corps d'adulte, pour ne nommer que le changement biologique. S. Tisseron (2006, p.8) décrit cette période de la façon suivante, « *de tout temps, les adolescents ont aimé jouer avec des sensations nouvelles et extrêmes. Ils se sont adonnés à des sports périlleux, ont usé de drogues psychotropes et ont flirté avec des nombreuses formes de danger tout en rêvant de diriger des machines imposantes et de changer le cours du monde. Aujourd'hui, les jeux leur promettent tout cela à la fois.* »

Les enfants, mais surtout les adolescents semblent être la population avec le plus grand risque de développer un comportement excessif dans les mondes virtuels, car une grande partie des difficultés qu'entraîne l'adolescence semble être maîtrisable et surmontable grâce à l'investissement dans les mondes des jeux virtuels.

⁵⁰ R. Thomasius, T. Nessler und F. Häßler (2009, p.17), « *Das Experimentieren mit bekanntem, an anderen beobachteten Verhalten, von unterschiedlichen Rollenmustern, das Ausprobieren von Alkohol, Tabak und eventuell sogar anderen Suchtmitteln gehört in einem gewissen Rahmen genauso dazu wie das Austesten von Grenzen in Familie [...] selbst Konflikte mit dem Gesetz sind keine Seltenheit.* »

5.4. Principe de réalité et principe de plaisir

Cette partie traitera du rapport et de l'implication des deux principes, qui sont, selon moi, primordiaux dans l'individuation et l'épreuve de maturation où se retrouve l'adolescent. S. Freud (1916, p.370) explique, « *Le passage du principe de plaisir au principe de réalité est un des passages les plus importants dans le développement du moi* »⁵¹. D'après lui ce passage serait une nécessité pour le moi afin de trouver des possibilités de reporter le désir. Ainsi le moi doit apprendre que ce n'est pas le principe de plaisir qui règne et commande, mais se soumet au principe de réalité.

Pour Tisseron (2008, p.3) « *il existe une véritable correspondance entre les préoccupations des jeunes et les possibilités offertes par les mondes virtuels, à tel point que l'espace psychique de l'adolescence et celui du virtuel semblent parfois se recouvrir.* » et il poursuit, « *le virtuel s'offre de plus en plus comme une quasi-réalité qu'on peut habiter et arpenter comme le monde réel. Il n'est ni vrai, ni faux, entendons par là qu'il peut à volonté être l'un ou l'autre.* »

Cette opposition me semble intéressante et importante, car dans les jeux vidéo la première raison invoquée par les consommateurs réguliers, soit 80% d'après l'ISFE, est le plaisir de jouer.

Je me demande alors quel est l'impact de la réalité et du plaisir évoqué. Ce sujet soulève une autre question : les consommateurs parlent-ils d'un plaisir qui détient ses origines dans le divertissement ou y a-t-il une autre motivation sous-jacente? Pouvons-nous appliquer le principe de réalité dans l'expérience virtuelle vécue par le sujet ? Pouvons-nous parler d'une vraie réalité dans le vécu virtuel du jeu vidéo ? Cette réalité a-t-elle la même influence sur le sujet? « *Le mode de relation à l'objet peut-il être décrit en se référant à l'expérience du sujet?* » (Winnicott, 1971, p.131). Les expériences que le joueur fait et qu'il ressent sont bien existantes, la sensibilité répond aux situations du jeu, qui

⁵¹ « *Der Übergang vom Lust- zum Realitätsprinzip ist einer der wichtigsten Fortschritte in der Entwicklung des Ichs.* » (S. Freud dans *Gesammelte Werke*, Band XI, 1944, p.370)

peuvent varier en intensité et en durée. Il existe bien un vécu virtuel, qui peut être éprouvé non seulement au niveau psychique, mais également au niveau corporel. D'après J. Lacan (1956, p.16), « [...] *la réalité est comme le montre l'articulation du principe de plaisir dans une opposition foncière, avec ce qui est cherché par la tendance. En d'autres termes, la satisfaction du principe de plaisir, toujours latente, sous-jacente, à tout exercice de la création du monde, tend toujours plus au moins à se réaliser dans une forme plus ou moins hallucinée* ». D'après D. W. Winnicott (1971, p.120), « *le principe de réalité qui incite l'individu à la colère et à une destructivité réactionnelle* », dans le jeu vidéo la réalité objective n'est pas une réalité partagée, du moins pas par l'environnement relationnel proche, comme la famille, mais partagé par l'environnement virtuel. Dans les MMORPG, le principe de base peut se limiter à la simple action de détruire et de construire. Toute action, aussi masquée soit elle par des histoires et des images, est une destruction de l'autre au profit de la construction de l'avatar. Si on considère maintenant que le jeu dans sa totalité représente un objet à l'extérieur, alors on peut parler d'un investissement de l'objet par le sujet jouant au jeu vidéo. D. W. Winnicott (1971) décrit le mode de relation à l'objet de la façon suivante, « *le sujet autorise certaines modifications du soi, modifications d'une forme qui nous fait inventer le terme d'investissement* » (p.123). Nous pouvons parler d'une projection où l'objet est devenu significatif. Plus loin, il décrit, « *pour utiliser un objet, il faut que le sujet ait développé une capacité d'utiliser les objets, ce qui fait partie d'un changement intervenant dans le principe de réalité* » (p.124). Mais est-il vraiment possible de parler dans un contexte virtuel d'un principe de réalité? D'un mode de relation à l'objet ? Ces questions renvoient au rapport à l'image et à son influence sur l'être humain.

L'hallucination, qui est dans une perspective scopique la réalisation du principe de plaisir sur l'écran. L'imaginaire, qui est le lieu de la mise en images de la réalisation du jeu, qui entre dans toutes les différentes facettes possibles, devient quelque chose de maniable dans la réalité visuelle et virtuelle du jeu vidéo.

5.5. Le jeu virtuel, la « nouvelle » forme de jeu

En additionnant les éléments évoqués, « *la recherche d'un public* », « *le désir de se montrer grand* », le « *désir de domination* » et le désir que j'appelle le désir de destruction, on constate que ces dimensions font également partie du jeu vidéo. Même si celui qui joue à un MMORPG est figé derrière son ordinateur seul, la plupart du temps, et que les adversaires, comme les co-équipiers, sont d'âge et de genre inconnus, on peut dire que les jeux vidéo remplissent ces conditions du jeu, mais que le joueur les manie d'une façon particulière. Par exemple, l'infériorité ne doit pas être crainte directement, et la confrontation à l'adversaire est de courte durée et peut être évitée à tout moment.

S. Tisseron (2008, p.21) dit à ce sujet, « *la capitalisation narcissique y est [...] sans fin* ». Jouer en ligne, c'est jouer devant un public. On ne peut même pas dire que c'est un public irréel, c'est un vrai public virtuel, car les autres joueurs connectés sont aussi réels que le joueur lui-même. Ce contact est très important pour les joueurs, car d'après le sondage de la ISFE, 32% des joueurs réguliers indiquent avoir une vie sociale importante à travers le jeu, ils disent qu'il est important de jouer « ensemble ».

Une deuxième observation est très révélatrice, car les joueurs sont anonymes sur Internet, ils jouent avec des pseudonymes et il est impossible de définir l'âge des partenaires de jeu. Un joueur peut toujours, et à tout moment, changer son profil, sans être confronté à une répercussion directe. Il pourrait se dire, aujourd'hui j'ai 15 ans, demain j'en aurai 30, hier j'en avais 10, ainsi toute sortes de possibilités peuvent être testées. Ce phénomène est certainement encore plus marqué dans la création des « blogs », mais dans les MMORPG, la communauté et la communication entre les joueurs demeurent très importantes.

Le MMORPG est un jeu sans fin, ou au moins sans fin prévue. On imite un héros qui devient l'alter-ego du joueur, et qui est amené à devenir de plus en plus fort, à se montrer plus malin, plus puissant que les autres joueurs. Un désir qui est, avec toutes les conditions de la puberté, mis en question.

L'adolescent est dans une période d'instabilité, il cherche des repères et des modèles auxquels il peut s'identifier.

Pour D. W. Winnicott (1971, p.21) « *la tâche ultime de la mère est de désillusionner progressivement l'enfant, mais elle ne peut espérer réussir que si elle s'est d'abord montrée capable de donner les possibilités suffisantes d'illusion* ». Pourrions-nous dire que le jeu vidéo est la progression illusoire du jeu ? Que le jeu vidéo serait une sorte de remplaçant de la capacité d'illusion suffisante de la mère ? Une des tâches importantes de la mère (ou d'autres figures d'attachement) serait de pouvoir lâcher son enfant, de retirer ses soins et préoccupations pour permettre à son enfant de faire son "épreuve" dans la réalité. Une réalité qui est sûrement plus dure et plus dangereuse qu'au sein du berceau de la mère.

Et quelles sont les possibilités d'illusions que la mère peut offrir si ce n'est pas (entre autres) par le biais du jeu. La capacité de l'adulte à donner un espace d'illusion jouée ? En conséquence, un jeu qui donne une illusion, qui fait rêver, peut être virtuel, comme maniable et les deux peuvent donner lieu à la même expérience vécue.

Le seul constat qui reste sans réponse est le fait que la mère ou toutes autres figures d'attachement soient capables de désillusionner le monde virtuel, de reprendre ce qui a été donné sous forme d'un jeu vidéo. Je vais maintenant m'interroger dans le prochain chapitre sur l'identification avec l'image.

5.6. L'identification et l'image

Il est important de traiter le sujet de l'identification, pour introduire ce chapitre j'aimerais citer S. Freud (1900), « *L'identification n'est pas une simple imitation, mais une appropriation due à la même revendication étiologique ; elle*

exprime un 'semblable' et se réfère au commun resté dans l'inconscient.»⁵². L'identification serait alors l'appropriation d'un objet qui provient de l'extérieur. Dans ce sens je comprends « objet » comme étant de l'ordre de l'imaginaire. Le sujet s'imagine, rêve et pour pousser plus loin, hallucine l'objet de son désir. Mais ce désir ne se développe qu'en lien avec des réelles expériences. C'est à partir de perceptions sensorielles et de sensations intrapsychiques qui en découlent, que nous avons la possibilité de rencontrer des objets de désir. Si on prend en compte le début de vie d'un être humain, pour D. W. Winnicott (1971, p.128) «*le précurseur du miroir, c'est le visage de la mère.*» Une identification qui passe par l'image de la personne d'attachement (mère ou autre). C'est à dire qu'un des premiers moyens de développer des mouvements identificatoires passe par la relation scopique. Ce constat semble intéressant, car le moyen de transmission du monde virtuel du jeu passe par le regard du sujet, l'information passe par des images produites par l'écran. La relation au monde virtuel est tout d'abord une relation scopique. Je postule, que l'internaute serait dans une relation inter changeante entre l'écran, représentant du monde virtuel et soi-même. L'internaute se sont regardé comme il regarde. C'est une double fonction, du miroir qui reflète et qui regarde. L'écran contient à mon avis cette contradiction.

Si on considère que d'après S. Tisseron (2000, p.17) «*une image qui pousse celui qui la voit à adhérer à un parti [...] parce qu'elle suspend le cours de l'élaboration psychique et passe à agir plus qu'à penser.*», alors on peut constater que l'image détient une importante puissance d'influence sur le sujet.

Egalement M. J. Mondzain (2002, p.8) nous dit, «*on croit, on apprend, on informe, on transmet par l'image*». Cette influence est certainement accentuée

⁵² S. Freud (1900, « die Traumdeutung », in Gesammelte Werke, p.155-156, 1943), «*Die Identifizierung ist also nicht simple Imitation, sondern Aneignung auf Grund des gleichen ätiologischen Anspruches; sie drückt ein 'gleichwie' aus und bezieht sich auf ein im Unbewußten verbleibendes Gemeinsames.*»

dans notre société contemporaine. L'étude de « *IP Fourscreen Touchpoints* »⁵³ de 2015, montre que pour la tranche d'âge des 14-25 ans l'utilisation d'écran se multiplie. Ils nomment ce phénomène « Multiscreening », c'est-à-dire que pendant la journée plusieurs écrans sont utilisés en même temps. Les écrans se multiplient et s'installent de plus en plus dans une multitude d'endroits différents dans notre vie quotidienne.

Il nous semble que pour mieux comprendre cette influence spécifique, il nous faut élargir le point de vue à l'influence des médias et à celle de l'écran en général. Cette généralisation comprend la télévision, les téléphones portables et les ordinateurs au sens large du terme. M. Stora dit que « *la télévision conserve ainsi pour les petits son rôle d'ouverture sur le monde, d'outil pour jouer dans leur imaginaire avec les préoccupations propres à leur âge.* » (2007, p. 18).

Je prétends alors, que nous pouvons attribuer les mêmes conséquences et influences de l'image télévisée aux images transmises par l'ordinateur. Au moins dans un premier temps, pour approfondir plus tard la spécificité de l'influence du jeu vidéo.

Nous pourrions même supposer que la force d'influence est d'autant plus grande, que le sujet est impliqué dans la création de l'image transmise sur l'écran. Nous pourrions même ajouter, comme le dit également M. Stora, que des images parentales peuvent être transmises par les images de la télévision, et que par conséquent l'influence sur l'identification aux images détient un grand pouvoir.

D'après S. Tisseron (2000, p.17) cette influence dépend de 4 facteurs. Premièrement « *le contexte des images* », la façon dont un acte est présenté. Si on prend le développement actuel de l'industrie des jeux vidéo, les images transmises par l'écran sont de plus en plus réalistes. De nos jours, les

⁵³ <http://www.ip.de>, Sandra Schürmann „IP Fourscreen Touchpoints: Konvergenz im Alltagscheck“

dernières technologies développées dans les nouveaux écrans sont en 3D. L'image devient de plus en plus un corps qui bougera dans l'espace devant nous.

Deuxièmement, « *les attentes des spectateurs* », il est évident, que les spectateurs des images virtuelles attendent un réalisme de plus en plus vrai, plus le monde du jeu ressemble à la vie réelle, mieux il est investi. En outre, il est possible d'ajouter le critère de l'attente du joueur qui souhaite rencontrer d'autres internautes à travers l'image. Donc il existerait une attirance renforcée par les possibilités de jouer ensemble.

Troisièmement, « *l'environnement proche du spectateur* », les relations peuvent être considérées comme pauvres, les contacts sociaux de la réalité se réduisent à des obligations quotidiennes, comme le contact avec les parents ou les cours à l'école, voir le travail. Souvent les obligations « sociales » de la vie virtuelle, conduisent le joueur à ne plus pouvoir suivre la vie sociale réelle. Souvent une chute des résultats à l'école, ou même des licenciements en sont les conséquences. Mais dans la plupart des cas que j'ai pu étudier, les contacts sur Internet, sont vécus par le joueur comme aussi importants que les relations de la vie réelle.

Finalement, « *l'environnement culturel large* », permet de constater que les enfants et adolescents joueurs excessifs n'appartiennent pas à une classe ou à un milieu social spécifique.

Si on prend maintenant en considération les points évoqués, nous constatons qu'un enfant, ou un jeune adolescent, qui se prépare à se séparer des idéaux parentaux, et se trouve à la recherche d'une identification hors du cadre familial, peut s'identifier à un héros virtuel. Un héros virtuel qui ne montre aucune faiblesse.

D'après F. Dolto (1979, p.47), « *il y a un bon usage de la télévision [...] les histoires présentées à la télévision occupent beaucoup l'imagination.* » Mais quelles sont les propriétés d'une image? Peut-on vraiment parler d'un danger issu des images transmises?

D'après M. J. Mondzain, trois étapes existent dans l'analyse de l'image: l'incarnation, l'incorporation et la personnification. « *La force de l'image serait de nous pousser à l'imiter, et le contenu narratif de l'image pourrait ainsi exercer directement une violence en faisant faire* » (2002, p. 16). Si l'on considère cette violence comme un pouvoir, donc une force dotée du pouvoir du changement, alors on peut accorder à l'image le pouvoir du changement. « *La relation au visible, l'analyse du visible dans son apparition spécifique à l'écran, l'analyse de l'apparition des corps à l'écran dans leur relation à la place faite du spectateur* » (idem, p. 11).

On peut d'ailleurs facilement observer cette influence et le pouvoir des images à travers la publicité. Les images en tant qu'affiches, mais également en tant que petits films de télévision témoignent de l'utilité économique de cette influence puissante.

L'acte d'achat et l'identification au produit sont directement attendus. On peut appliquer le constat sur l'image de M. J. Mondzain (p.16), « *on lui reprochait de faire voir, désormais on l'accuse de faire faire* » Il ne faut alors pas se demander ce que fait l'image, mais ce qu'elle fait faire.

C'est l'image puissante qui nous pousse à faire, on pourrait faire l'hypothèse, que c'est en lien avec une identification et une personnification surmoïque aux messages transmis par le contenu de l'image. M. J. Mondzain (p.20) poursuit, « *c'est parce que l'on traite l'image comme un sujet qu'on la soupçonne de pouvoir abuser de sa puissance* »

Mais qu'est-ce qui pousse le sujet à faire quoi, pendant qu'il est confronté aux images du jeu vidéo?

Selon moi, la réponse pourrait être, que les images et l'identification avec celles-ci, poussent le joueur dans les MMORPG à continuer de jouer. Comme je l'ai déjà évoqué le jeu vidéo peut complètement anéantir le sujet, à tel point que le joueur oublie tout ce qui l'entoure en-dehors de l'écran. Souvent les

joueurs excessifs témoignent lors des consultations, que c'est un moment de détente et « sans soucis » quand ils se mettent à jouer et quand ils jouent. Ce sentiment de détachement de la réalité partagée peut, comme le décrivent certains joueurs, aller jusqu'à une sorte de perte du sentiment corporel. Une sensation, qui est retracée comme un chemin de retour à la réalité partagée, un moment où le corps du joueur serait étranger et pas complètement sous son contrôle. On pourrait faire l'hypothèse que ce sentiment de retour serait comparable à celui de la descente après l'effet d'une drogue, une sorte de retour.

On pourrait, à ce moment soupçonner un des éléments qui est responsable d'une susceptible addiction au jeu vidéo, une dépendance aux images et la puissance de captivation de celles-ci.

Mais avant de traiter et d'approfondir la question d'une susceptible addiction, j'aimerais encore évoquer un autre point. Celui de la signification du contenu des images. Il me semble important de comprendre, comment l'image transmet de l'information au sujet et d'où est ce que cette information provient. Dans la recherche de J. Piette (1996), des enfants sont interrogés sur la reconnaissance des effets des images sur eux. L'auteur s'intéresse à leur capacité à clarifier les effets des images, ce qui consiste dans l'identification de l'émotion dominante, provoquée par celles-ci. Deuxièmement, à leur capacité de juger de leur fiabilité, qui consiste dans l'interrogation sur l'existence d'autres émotions sous-jacentes. Troisièmement, à leur capacité d'évaluer ces effets, concernant la reconnaissance en jeu, ce qui ne porte pas sur la compréhension des images, ni la reconnaissance des impulsions d'actes et des fantasmes qui accompagnent ces émotions. S. Tisseron (2000, p.80) commente ces résultats de la façon suivante, « *la première de ces deux formes de compréhension permet à un spectateur de « mettre du sens » sur les images qu'il voit, mais seule la seconde permet qu'elles « fassent sens » pour lui en étant reliées à l'ensemble de ses expériences personnelles du monde.* »

D'après ce constat, je comprends que les images n'auraient aucun pouvoir sans une expérience vécue et des paroles et représentations posées sur elles.

Autrement dit, « *ce qui constitue le lien entre le visible et l'invisible, c'est une homonymie, le nom donné par la voix à ce qui est vu, désigne d'un même trait ce qui se laisse voir et ce qui se propose invisiblement au regard.* » (M. J. Mondzain, p.30)

Le joueur est en face de son monde virtuel, qu'il vit à travers de l'image, mais d'après les travaux de J. Piette et de S. Tisseron sur l'identification à l'image il est important pour le sujet de relier le sens des images avec ses expériences. Si maintenant, on considère que l'enfant n'a que peu d'expériences vécues dans le monde réel, alors le sens est également transmis par le contenu du jeu vidéo. Les objectifs du jeu peuvent donner du sens au vécu virtuel du joueur. Dès lors, ce qui me semble primordial dans l'étude d'une susceptible addiction au jeu vidéo, c'est l'identification à l'image et son contenu. Comme le décrit M. Stora « *par un processus d'identification aux personnages, de transformation des images vues, on peut vivre tout ce que l'on a dû auparavant réprimer.* » (2007, p.25). Ce postulat accorde encore une autre dimension d'influence et de pouvoir aux images des jeux vidéo. Le pouvoir de vivre quelque chose, qui n'a pas pu être vécu auparavant. Un autre motif capable de provoquer une conduite excessive?

5.7. Le développement du sens de soi

C'est essentiellement à partir des expériences de jeu que l'enfant va apprendre et grandir dans son développement. Le jeu peut être divisé, selon moi, en deux catégories: le jeu avec soi-même, et le jeu avec autrui. Dans cette partie je me concentre sur le jeu avec autrui et le bénéfice du nourrisson de cette expérience, la construction d'un sens du soi. Je pense que c'est important de montrer le développement normal d'un enfant pour ensuite déceler les effets psychiques possibles sur la structure psychique de l'enfant et de l'adolescent influencé par le jeu vidéo excessif.

Comme beaucoup de chercheurs le soulignent, (Winnicott, Dolto ou Lacan...), la première figure d'attachement est la mère. D.W. Winnicott (1971, p.20) décrit la fonction de la mère qu'elle «*commence avec une adaptation totale aux besoins du nouveau-né* ».

Les premières expériences importantes pour le nourrisson sont des expériences corporelles, les besoins de base, comme la faim, la satiété ou bien les cycles du sommeil, en bref les besoins corporels, forment la base d'un sentiment de soi. Freud (1916) parle dans ce contexte d'un moi corporel, soumis aux exigences des pulsions. Concernant le nourrisson il dit «*son intérêt principal est l'ingestion, s'il s'endort saturé, il montre une expression de satisfaction béate* » (p.324)⁵⁴.

Cette satisfaction est dans la théorie freudienne directement liée aux premières expériences corporelles et psychiques.

Comme écrit P. Tyson et R.L. Tyson (1996, p.153), «*les expériences corporelles sont au début indissociables des besoins biologiques et de la régulation des états*». Naturellement, dans un premier temps, ces expériences dépendent de deux facteurs: premièrement de la présence ou de l'absence de la mère (ou d'une autre figure d'attachement), et deuxièmement de la capacité de celle-ci à répondre aux besoins du nourrisson. Cette première expérience forme «*un sens primitif des limites de son corps et une plus grande habilité à le manoeuvrer*» (P. Tyson et R.L. Tyson, 1996, p.160).

L'étape suivante dans la formation d'un sens de soi, c'est à dire le développement d'une conscience de soi, qui serait «*les expériences du soi et de l'objet et leur progressive différenciation.*» (P. Tyson et R.L. Tyson, 1996,

⁵⁴ S. Freud (1916, p.324 Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse in Gesammelte Werke XI, 1940). «*Sein Hauptinteresse ist, [...] auf die Nahrungsaufnahme gerichtet; wenn er an der Brust gesättigt einschläft, zeigt er den Ausdruck einer seligen Befriedigung* »

p.154). Il est essentiel que le nourrisson fasse ces expériences avec l'objet externe, il ne peut exister sans l'expérience interrelationnelle.

Pourtant il est important de mentionner quelques éléments qui se construisent à ce moment du développement de l'enfant. La relation à l'objet extérieur permet à l'enfant d'entrer en contact avec son monde extérieur, autrement dit, *«lui permettent de participer aux interactions humaines.»* (P. Tyson et R.L. Tyson, 1996, p.155). Egalement un certain sentiment de sécurité et de continuité s'installent pendant cette période.

La troisième étape dans le développement du sens de soi, est constituée par les expériences affectives. D'après W.G. Joffe et J. Sandler (1967, p.125), les *«émotions favorisent l'interaction sociale, l'exploration et l'apprentissage. Elles s'ajoutent à une représentation naissante d'un état idéal de bien-être affectif.»* Cette expérience détermine la construction de normes et de règles qui conduisent l'enfant à ressentir ce dont il a besoin ou non.

On peut parler d'une revendication d'un état affectif idéal, recherché par l'enfant. On peut constater, que l'affectivité et les émotions sont indissociables dans l'interaction humaine et que l'interaction humaine participe directement au développement d'un sens de soi. M. Stora (2007, p.16), décrit cette importance de la façon suivante, *« ils ne lassent pas de visionner à l'infini le même film, le même épisode, tout comme ils réclament à l'heure du coucher la même histoire qu'ils connaissent pourtant par cœur. Cette particularité répond au besoin de revivre des émotions, pour mieux les maîtriser, les explorer et, dans le meilleur des cas, les partager avec leurs parents.»*

Je reviendrai sur l'importance de l'implication des parents dans le processus du jeu excessif, pour l'instant l'intérêt porte vers la capacité de l'enfant de revivre à partir de la même situation les mêmes émotions. Cette capacité est pour moi directement liée à la dimension créative de l'enfant. Une imagination presque sans frontières ni contraintes, nourrie par la "pulsion" créative.

5.8. La créativité

Introduire la question de la créativité est issue de deux réflexions, premièrement les écrits de Winnicott sur la quête de soi et les conditions qui, d'après lui, sont étroitement liées à la créativité. Deuxièmement mon observation concernant les MMORPG, qui postulent que le joueur peut être « créatif » dans son monde virtuel. Les deux constats conduisent à poser les questions suivantes : pourquoi la créativité est-elle importante dans le développement de l'être humain ?; et deuxièmement, la dimension créative est-elle vraiment présente dans les MMORPG ?

Dans l'approche théorique de D. W. Winnicott (1971), *« c'est en jouant, et seulement en jouant, que l'individu, enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité tout entière. C'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le soi. »* (p.76).

On comprend ce constat, lorsqu'on observe un enfant jouer : si l'enfant imagine être le héros qu'il admire, il arrive alors à se projeter avec la totalité de son être dans ce rôle. Je suppose que c'est de cette créativité dont parle Winnicott, la capacité de prendre un rôle, de plonger dans un monde imaginaire, qui devient réel, avec tous les enjeux possibles.

Le petit garçon avec le bâton dans ses mains, l'épée du maître, est un chevalier redoutable, qui sans peur va libérer sa camarade, la princesse avec quelques fleurs dans ses cheveux, qui représentent la couronne. Un jeu d'enfant ordinaire, qui pourrait également être la description d'une quête dans un MMORPG. Dans « World of Warcraft », les joueurs assument le rôle de héros de Warcraft alors qu'ils explorent ce vaste monde, s'y aventurent et y réalisent leurs quêtes. Dans la description du jeu, les créateurs de WOW disent, *« Partant à l'aventure ensemble ou combattant les uns contre les autres*

*dans d'épiques batailles, les joueurs forgeront de nouvelles amitiés, formeront des alliances, et rivaliseront avec leurs ennemis pour le pouvoir et la gloire. »*⁵⁵

D. W. Winnicott (1971, p.90) conclut, « *il faut donner une chance à l'expérience informelle, aux pulsions créatives, motrices et sensorielles de se manifester; elles sont la trame du jeu. C'est sur la base du jeu que s'édifie toute l'existence expérientielle de l'homme. Nous ne sommes plus dès lors introvertis ou extravertis. Nous expérimentons la vie dans l'aire des phénomènes transitionnels, dans l'entrelacs excitant de la subjectivité et de l'observation objective ainsi que dans l'aire intermédiaire qui se situe entre la réalité intérieure de l'individu et la réalité partagée du monde qui est extérieur. »*

La liberté d'action est un des atouts à travers lesquels les créateurs des MMORPG essaient de gagner leurs clients. Est-ce que c'est l'appel à la pulsion créative du consommateur, le rêve de pouvoir se réaliser ? Certainement le jeu vidéo donne une possibilité de se réaliser, les joueurs racontent souvent qu'il est très important d'être le propre maître de ses actions. D'avoir un avatar qui ne ressemble pas aux autres, de s'individualiser. Une individualisation qui peut se limiter à un item particulier, comme une épée ou une armure rare. Une individualisation programmée, s'agit-il d'une créativité trompeuse ?

Si la créativité est un des éléments essentiels dans le développement du soi stable, alors on peut supposer que le jeune joueur vidéo, n'est qu'une imitation de celui qui a créé la possibilité, donc le créateur du jeu. On pourrait également considérer le jeune joueur comme créatif, en lui accordant la capacité d'utiliser le support du jeu pour explorer sa créativité. Vaut-il mieux jouer à un jeu vidéo, ou ne pas jouer du tout ? Ce débat nous porterait sans doute beaucoup trop loin dans cette recherche, néanmoins il doit faire partie de notre réflexion.

⁵⁵ www.wow-europe.com

L'enfant créatif va explorer son monde, il va tester ses capacités et ses limites à travers le jeu.

Je me rappelle d'une expérience vécue pendant l'été 1998. J'avais alors 16 ans, et j'étais moniteur dans un camp de vacances pour enfants. Une petite fille de 8-9 ans, me demandait de jouer avec elle aux poupées. Je me rappelle qu'en jouant, elle me donnait des ordres sur comment jouer avec la poupée qu'elle m'avait donnée. En fait, elle jouait un double jeu, sa créativité me faisait jouer avec elle.

L'enfant jouant uniquement aux jeux vidéo, va également explorer son monde virtuel, mais les capacités et les limites qu'il rencontre ne sont qu'en partie les siennes. La capacité créative va toujours se limiter à la créativité du créateur du jeu.

Il faut admettre qu'effectivement le réalisme des jeux devient de plus en plus difficile à distinguer de la vie réelle, et il est possible que la créativité que le joueur doit introduire, soit étroitement liée au développement des jeux.

L'intelligence artificielle est devenue un terme courant, et l'exemple du champion du monde d'échecs Garri Kasparov qui a perdu contre l'ordinateur Deep Blue, montre l'infériorité de l'humain sur le plan mathématique. Mais l'intelligence artificielle est-elle aussi supérieure du point de vue de la créativité humaine? Cela restera à prouver, mais dorénavant nous pouvons dire que le monde virtuel peut représenter un espace créatif pour le jeune joueur.

Au fur et à mesure, l'enfant va développer sa créativité et construire son sentiment de soi, et en grandissant l'être humain est confronté à se singulariser en tant que personnalité. Cette période, appelée l'adolescence, est marquée par la sortie de la toute-puissance infantile et la reconnaissance de ses propres limites et de nouveaux pouvoirs.

5.9. La création de l'avatar ou la naissance de l'identité virtuelle

L'exemple du plus grand MMORPG, « *World of Warcraft* »⁵⁶, met en évidence cette création particulière d'un alter-ego dans la virtualité. Il me semble intéressant d'approfondir cette création, car d'après moi, elle peut soulever des éléments intéressants du lien intense et profond qui peut se créer avec l'avatar et son créateur.

Pour commencer à jouer, dès la première partie, le joueur va devoir effectuer plusieurs choix qui vont aboutir au choix du « caractère » de son pion de jeu, l'avatar qui va le représenter. Ce caractère peut être un membre de la faction de la horde, ou de l'alliance. Nous pourrions déjà faire un rapprochement avec l'éternelle lutte mythologique entre le bon et le mal.

Selon M. Stora fabriquer ces images sur l'écran, *«les aide à mettre de la cohérence dans ce qu'ils ressentent, leur fournit des points de repère. Les personnages auxquelles ils peuvent facilement s'identifier, sont décrits sans ambiguïté : soit foncièrement bon, soit foncièrement mauvais.»* (2007, p.18)

Après ce que l'on peut appeler le choix de son camp, le joueur doit choisir son groupe: pour l'alliance on peut choisir d'appartenir aux draenai, aux elfes de la nuit, aux gnomes, aux humains ou aux nains. Pour la faction de la horde, il y a le choix entre les trolls, les taurens, les orcs, les morts-vivants et les elfes de nuit. Mais le véritable choix du caractère commence au moment du choix de la classe. Effectivement, le choix de la race détermine les options de classe ainsi que l'apparence physique, mais la prétendue personnalité, le type de caractère qui va représenter le joueur dans le monde virtuel, est déterminé par le choix de la classe. Ces possibilités multiples de succession et de choix semblent donner au joueur une illusion d'être singulier et unique.

Comme déjà évoqué, certaines classes sont exclusivement réservées à certaines races ou, dans des cas précis, à un certain niveau de jeu, comme le

⁵⁶ www.wow-europe.com

chevalier de la mort, par exemple, accessible uniquement à partir du niveau 55. Un niveau de jeu qui nécessite déjà une très bonne maîtrise et qui exige une durée de jeu d'environ 150 à 200 heures. Je ne vais pas approfondir quelles races ont accès à quelles types de classes, mais il est intéressant de mentionner les différentes classes avec la personnalité qui leur est attribuée. Je soutiens l'hypothèse que le choix des caractéristiques de l'avatar est lié aux fantasmes et aux désirs du sujet. Cette hypothèse provient de la rencontre avec des joueurs vidéo excessif, souvent muet et incapable de parler de leurs parcours de vie, ils semblent se réveiller et rayonner s'ils décrivent leurs avatars. C'est également M. Stora (2007), qui décrit ce phénomène dans la présentation du cas de Thierry, qui « *semblait en avoir choisi le côté agressif, plus affirmé, plus autonome. Il progressait.* » (p.108). Ce lien du processus intérieur du sujet au choix de l'avatar est également décrit par le propos de S. Tisseron (2012, p.14) « *Le jeu, à l'instar du conte merveilleux, permettrait de rejouer de manière métaphorique des problématiques psychiques inscrites dans une trame signifiante* ». Mais, concernant l'hypothèse que je formule, c'est la trame signifiante qui est au premier plan. Le sujet dépasse la perplexité de ses problématiques psychiques et s'adonne à ses fantasmes qui sont alimentés par les caractéristiques de son avatar. A l'exemple de World of Warcraft, j'aimerais montrer comment ces jeux prennent appuis sur des fantasmes archaïques du « côté bon et mal ».

Il existe neuf différentes classes que je cite conformément au site officiel⁵⁷, car cela montre comment la classe est présentée au joueur et ainsi, les éléments avec lesquels ce dernier choisit dès le début du jeu une personnalité qu'il souhaiterait incarner:

⁵⁷ www.wow-europe.com

Horde



Morts-vivants

Orcs

Trolls

Taurens

Elfes de sang



Alliance



Elfes de nuit

Nains

Dranei

Humains

Gnomes



<p>Les druides, « les gardiens du monde et les maîtres de la nature,... puissants soigneurs, capables de contrer les poisons et de redonner vie à leurs compagnons tombés au combat,...capables de se transformer ... »</p>	<p>Les mages, « utilisent les éléments du feu, de la glace et des arcanes,... peuvent aussi augmenter la puissance magique de leurs alliés, invoquer de la nourriture ou des boissons régénératrices pour leurs amis »</p>	<p>Les prêtres, « sont les maîtres du soin et de la protection...sont hautement appréciés »</p>
<p>Les démonistes, « ...maîtres de l'ombre, de la flamme, et des pouvoirs démoniaques,...sont des magiciens puissants qui infligent des dégâts à distance, leurs pouvoirs démoniaques peuvent aussi protéger ou aider leurs alliés pendant les combats »</p>	<p>Les chamans, « ...chefs spirituels de leurs tribus et de leurs clans,... ils sont les maîtres des éléments,... peut se jeter dans la bataille, régénérant ses alliés tout en lançant des éclairs élémentaires sur les ennemis »</p>	<p>Les guerriers, « capables de subir de terribles attaques tout en protégeant leurs alliés de toute menace,... excellent dans l'art de combattre plusieurs ennemis à la fois... »</p>
<p>Les paladins, « sont les maîtres de la furtivité et de l'assassinat, passant inaperçus près des ennemis,... les groupes trouveront les voleurs d'une grande valeur »</p>	<p>Les chasseurs, sont de « redoutables tireurs d'élite,... ils peuvent pister leurs ennemis ou poser des pièges pour blesser, bloquer ou ralentir leurs adversaires »</p>	<p>Le voleur, « sont les maîtres de la furtivité et de l'assassinat, passant inaperçus près des ennemis,... les groupes trouveront les voleurs d'une grande valeur »</p>

Ainsi, le joueur passe d'une création de caractéristiques extérieures vers une appropriation des éléments caractéristiques intérieurs. Comme le décrivent W. Bergmann et G. Hüther (2009, p.18)⁵⁸, «*De cette façon il trouve son moi virtuel, un moi fantasmatique. Il agit avec lui, communique avec lui, meurt avec lui et revient après chaque mort à la vie avec lui.*» L'avatar devient plus qu'un pion de jeu dans le virtuel, et on pourrait le penser comme un produit de la subjectivité du sujet qui évolue dans les mondes virtuels avec un certain dynamisme indépendant. Car cette identité est dotée de certaines caractéristiques qui ne sont pas sous l'influence directe du joueur, et qui ne dépendent pas de son pouvoir. Jusque-là le joueur a une influence active sur la création de son avatar, tout en remarquant que la créativité dépend toujours des possibilités données par le jeu. Mais à partir d'un certain point du jeu, il devient passif face aux lois de l'interactivité établies par le jeu. Les propres représentations qu'il a créées autour de son alter-ego virtuel ne sont pas nécessairement les premières qui seront repérées, voire acceptées par les autres joueurs, ce qui pourrait conduire le sujet à créer d'autres avatars, afin de tester sa reconnaissance sociale.

J'aimerais ajouter un autre point : celui de la reconnaissance sociale dans le jeu, comme condition importante des MMORPG, à travers le principe d'une Guilde. Selon M. Stora «*on voit [...] combien ces jeux en ligne permettent aux adolescents d'affronter des épreuves tout en s'inventant un cadre de lois et règles qui peuvent leur manquer au quotidien... Certains de mes patients, réputés rebelles et indisciplinés tant à l'école qu'à la maison, se montrent particulièrement disciplinés et obéissants au sein de leur guilde. Cette discipline, toutefois, ne naît pas de la crainte d'une autorité de nature surmoïque, mais davantage de la peur d'être exclu en ne se montrant pas à la hauteur du rôle héroïque qu'ils poursuivent. De manquer en quelque sorte, à leur idéal du moi.* » (2007, p.45). On peut constater qu'il est très important pour

⁵⁸ « *So findet er ein virtuelles Ich, ein fantastisches Ich. Er agiert mit ihm, stirbt mit ihm und erwacht mit ihm nach jedem Tod zu neuem Leben.* » (p.18)

la construction d'une identité que le sujet soit confronté à un pair qui lui permet d'avoir un retour sur les actes et pensées mis à l'œuvre. L'expérience avec des joueurs que j'ai pu rencontrer souligne cette importance. La plupart indique qu'il est très important de jouer « ensemble », d'avoir une reconnaissance dans le groupe.

Il me semble également intéressant d'approfondir la confrontation à la mort dans le jeu vidéo. Le rapport à la mort dans les jeux vidéo est diamétralement opposé à celui de la réalité. Dans la réalité, le sujet est un être mortel, tant qu'il a acquis la différence des générations et qu'il ne souffre pas d'une autre problématique qui mettrait en cause sa mortalité, il doit accepter que son avatar n'est pas soumis aux mêmes lois que lui-même.

La réalité et la virtualité sont différentes concernant cet événement. Comme le décrivent W. Bergmann et G. Hüther (2009, p.24)⁵⁹, «*dans la vie réelle les morts sont vraiment morts, ici dans le jeu l'immortalité pure règne*».

Dès lors je pense que le sujet est contraint, d'une certaine manière, de se distinguer de son avatar par rapport aux lois naturelles auxquelles il est soumis, à la différence des lois du virtuel auxquelles l'avatar est soumis. Néanmoins, une identification est possible, mais une identification qui conduit le sujet à une sorte de clivage de sa personnalité.

Un autre paradoxe est celui du rapport aux autres, comme le soulignent W. Bergmann et G. Hüther «*Je communique et pourtant je suis de plus en plus enfermé dans mon Ego. Ceci est la logique bizarre et fatale de ces jeux.*» (2009, p.64)⁶⁰

D'un côté on peut constater un retrait sur l'égo (virtuel) du joueur qui conduit, dans un second temps, à un retrait de son ego de la réalité partagée.

⁵⁹ « *Im realen Leben sind die Toten wirklich tot, hier im Spiel herrscht pure Unsterblichkeit.* » (p.24)

⁶⁰ « *Ich kommuniziere und werde doch immer enger ins Ego eingeschlossen. Das ist die seltsame, fatale Logik dieser Spiele.* » (p.64)

D'après Bergmann et Hüther, «*J'atteins un état de concentration et puis de sur-concentration et j'oublie mon corps, dans un certain sens je le clive.*» (2009, p.50)⁶¹.

5.10. L'avatar et son nom

D'ailleurs une autre question se pose dans cette réflexion: celle de l'attrance de la virtualité avec ses multiples choix pour un public de plus en plus large et qui couvre une population de plus en plus nombreuse. Cette attrance serait-elle justement liée à ce pouvoir de choix multiples sans courir le risque d'être jugé par autrui ? Autrement dit, l'avatar, ou l'alter-ego virtuel, n'incarnent-ils pas le désir humain d'être différent de temps à autre ? De changer sa personnalité, se sentir différent pour connaître et comprendre l'autre et soi-même plus profondément? Dans cette perspective, le choix des pseudonymes, et plus particulièrement celui des pseudonymes des joueurs en ligne sur Internet, me paraît en être un indice révélateur. Ils sont fantasmatiques, énigmatiques et souvent avec une signification très personnelle. Cette auto-nomination pourrait donner des éléments de réponses sur la consistance de l'identification avec l'avatar.

Un exemple pourrait illustrer mon propos, avec le pseudo "w01ddy", un adolescent qui est ébéniste en formation et qui joue principalement à des shooters en ligne. Un lien sémantique est possible entre le terme anglais de bois = wood. D'ailleurs, il était particulièrement intéressant d'entendre de sa part, que son pseudonyme, avait déjà connu un grand nombre de changements au cours de ses expériences dans le virtuel. Ainsi, il raconte qu'après certains changements complets de nom au début, il a depuis deux

⁶¹ « *Ich erreiche einen Zustand der Konzentration und dann der Überkonzentration und vergesse meinen Körper, spalte ihn in gewissen Sinn ab.* » (p.50)

ans environ commencé à créer le pseudonyme en question. Il décrit que c'est important pour lui d'avoir un nom qui ne ressemble pas aux autres, mais en même temps de donner des indications sur comme, il le dit, sa personnalité. Il dit, que son nom est d'un côté gentil et mignon et de l'autre côté fort comme du bois.

La différence entre les noms des différents types de jeu, est également intéressante. Ainsi, on retrouve dans les shooters en ligne plutôt des noms comme «lekiller999», «misterheadshot» ou «horrorkiller», tandis que dans les MMORPG's on est plutôt confronté à des noms plus mystiques, comme «--shadow-walker--», «angeélfique» ou «missatherot». Le visage virtuel, la carte d'identité dans le virtuel; la subjectivité virtuelle pour ainsi dire, pourrait être comprise comme le baptême de l'avatar qui portera ce nom. Le joueur donne un nom, comme il a reçu un nom de ses parents. Nous parlons de transmission du nom. Cette dénomination crée un lien profond avec l'avatar et le monde dans lequel celui-ci évolue. La plupart des sujets que j'ai pu rencontrer, témoignaient de la grande importance du nom de leur avatar. Le nom de l'avatar semble être vécu comme un élément fragile et mis en question par les autres. On pourrait supposer que la nomination du joueur symbolise l'introduction de la personnalité de la réalité partagée, qui serait mise au danger à ce moment précis, car le joueur est sous le regard et le jugement des autres joueurs en ligne. Se rendant compte de cette mise à nu, il accorde par conséquent beaucoup d'attention au choix et aux différentes réactions des autres joueurs à propos de son nom d'avatar.

Dans les «chats», ICQ, MSN, etc. ou sur les réseaux sociaux comme Facebook, Xing et autres (P. Schmoll, 2004), cette prise de nom est élargie par une photo, qui d'ailleurs ne doit pas ressembler à l'image réelle de soi, et souvent on trouve également des petits textes personnalisés. Mais, que veut dire le terme personnaliser dans l'espace virtuel ?

Ce pourrait être ce qui permet d'attribuer à l'identité virtuelle des caractéristiques qu'on s'attribue à soi-même ou bien qu'on aimerait s'attribuer à ce moment précis. On pourrait se poser la question de savoir s'il s'agit d'un

processus conscient ou inconscient? Je pense que trois processus sont à l'œuvre, car bien sûr le joueur choisit certaines caractéristiques volontairement et donc consciemment, mais d'autres échappent à sa volonté et sont plutôt conduites à partir d'un mouvement inconscient et, finalement n'oublions pas que certaines caractéristiques et apparences sont déjà déterminées par le jeu lui-même. Ce qui me semble le plus important c'est la possibilité que procure le jeu vidéo de pouvoir choisir entre différentes personnalités et ainsi de se construire une identité en fonction de la situation vécue dans le virtuel.

Comme le dit S. Tisseron (2009)⁶², pour montrer la possibilité des jeux vidéo concernant le choix de la personnalité, le jeu vidéo permet la création d'un « *foyer virtuel de la personnalité* ».

Si on tente de dresser un parallèle entre l'addiction aux substances et le comportement excessif dans la virtualité, il me semble que l'objet drogue n'est pas doté de surnom personnalisé, mais qu'il existe certainement des sens propres à chaque groupe d'individus qui s'identifient à chaque type de drogue. Cette dénomination, dans le jeu vidéo, désigne selon moi, d'un côté l'investissement narcissique de l'objet virtuel et de l'autre côté le lien profond que le sujet entretient avec ce monde qu'il s'approprie presque de façon cannibalique. Pourquoi cannibalique? Car, je pense qu'on peut parler d'une identification incorporative puisque le sujet a appris à engendrer les objets qui soulagent ses pulsions dans leurs poussées constantes. Il me semble que nous pouvons établir un lien avec la théorisation de M. Klein (1967) à propos des objets introjetés dans le Moi.

⁶² Tirée de l'interview avec David André, France 2, Infrarouge, «Génération Gamers: Les enfants du virtuel» (2009)

5.11. La relation d'objet

Déjà très tôt dans l'enfance la mère et toutes autres figures d'attachement offrent à leurs enfants des objets auxquels ils peuvent s'attacher. Comme D.W. Winnicott (1971, p.7) le précise, « *la plupart des mères donnent à leur enfant un objet particulier s'attendant – et c'est généralement le cas – à ce qu'il s'y attache avec passion.* ».

Ces objets d'attachement vont prendre des rôles importants de substitution d'ordre phallique, et contribuer à l'élaboration du sentiment de désir et de manque. J. Lacan éclaire d'une autre façon cette importance de l'attachement aux objets pour la constitution du moi, « *sur les relations du sujet au monde, nous voyons affirmer un parallélisme à tout moment entre l'état de maturation plus ou moins avancé des activités instinctuelles, et la structure du Moi chez un sujet donné. Pour tout dire à partir d'un certain moment, la structure du Moi est considérée comme la doublure, et en fin de compte comme le représentant de l'état de maturation des activités instinctuelles à leurs différentes étapes.* » (1956, p.19). Le jeune humain, la génération montante, se retrouve confrontés à une maturation permanente de sa structure intérieure, il alterne perpétuellement entre son fonctionnement intérieur et ses liens aux objets extérieurs. Cette relation est, comme je comprends le propos de J. Lacan, l'aiguille de maturation. D'après F. Guignard, « *Sa relation d'objet se développe sur la base de la perception sensuelle, qui nécessite le rêve et le jeu, afin de devenir pensée et faire.* »⁶³ (2014, p.214).

Il est évident que la relation aux objets extérieurs et l'attachement que l'adolescent développe envers ceux-ci est un élément structurel dans la constitution de la structure de l'individu. S. Tisseron décrit cette relation à l'objet également en se référant à l'espace transitionnel introduit par D.W. Winnicott en disant que le joueur, « *n'a jamais à décider ce qui vient de lui ou*

⁶³ « *Seine Objektbeziehung entwickeln sich auf der Basis von sinnlichen Wahrnehmungen, die Träume und Spielen erfordern, damit daraus Denken und Handeln werden.* » (p.214)

de son interlocuteur, que celui-ci soit humain ou non » (2006, p.14). Pendant l'adolescence cette relation est particulièrement bouleversée. « *Il est vrai que, son Moi détient d'avant, des représentants d'objets diversifiés, mais ceux-là ne peuvent jamais être entièrement appliqués sur un objet que l'individu rencontre pour la première fois. En conséquence, il arrive qu'à chaque nouvelle rencontre [...], il y ait une fusion dans la fantaisie d'un humain avec l'objet.* »⁶⁴ (R. Battegay, 1991, p.54). L'auteur met l'accent sur la réactualisation de la première relation de l'enfant. Cette première relation fusionnelle avec la personne d'attachement serait revécue et actualisée, voire rectifiée au cours du développement. Déjà pendant l'enfance l'individu est dans une « *ICH-Leistung* »⁶⁵ au sens de R. Battegay, il doit se montrer actif dans son maniement des mécanismes de défense et de dépassement, se montrer créatif dans sa capacité d'adaptation aux exigences du monde réel extérieur. Mais au cours du développement de la maturation humaine, cette certitude de la première relation de base, la relation fusionnelle avec la première personne d'attachement, est fondamentalement mise à l'épreuve. L'être humain passe la période de l'adolescence.

Mais on pourrait parler pendant ce stade de développement d'une deuxième individuation, une séparation des parents comme objet d'attachement principal et une découverte de substituts en dehors du cadre familial. Ce désengagement est important pour l'adolescent afin de se détacher de l'autorité parentale et de constituer un soi stable, un surmoi propre et une indépendance psychique.

Mais cette période suscite chez l'adolescent un conflit interpersonnel qui provoque d'après P. Tyson et R.L. Tyson, « *un sentiment de perte d'un*

⁶⁴ « *Zwar stehen ihm in seinem Ich, von früher her, mannigfaltige Objektrepräsentanzen zur Verfügung, doch können diese nie gänzlich auf ein Objekt angewendet werden, das das Individuum ein erstes Mal in einem Leben sieht. Es kommt daher bei jeder neuen Begegnung [...] zu einer Fusion in der Phantasie eines Menschen mit dem Objekt.* » (p.54)

⁶⁵ Trad. de l'allemand = performance du moi

soutien interne, d'un sentiment de vide doublé d'une sensation d'aliénation douloureuse et d'un désir d'objet. » (1996, p.147) Pendant cette période l'adolescent va se tourner de plus en plus vers ses pairs pour satisfaire ses besoins pulsionnels et pour combler le vide qui s'est installé.

On peut se poser la question à ce moment, si l'entrée envers une conduite addictive pendant l'adolescence se retrouve dans ce mouvement de remplir le vide, comme évoque R. Bettagay (1991), l'addiction serait « [...] le dépassement des frontières de l'individu posé par sa réalité sociale à l'aide de substances ou actes, qui dans la fantaisie du concerné, seraient introjectés ou bien fusionnés avec un objet de soi, pour créer un soi grandiose. »⁶⁶ (p. 107).

Je reviendrai plus tard sur le retour de l'adolescent envers ses pairs dans le cadre des jeux vidéo. D'abord j'aimerais éclaircir d'autres aspects fondamentaux dans le développement de l'adolescent. Après avoir vu les séparations des idéaux parentaux, un deuxième point est à souligner, c'est le passage de l'omnipotence infantile à la désidérialisation de soi.

Selon P. Tyson et R.L. Tyson (1996, p.147), « *L'adolescent découvre aussi qu'il n'est pas parfait, ce qui le conduit à réévaluer sa propre image de soi idéalisée.* » Comme je l'ai déjà montré, le jeu vidéo peut donner la possibilité d'une valorisation de soi à travers la reconnaissance des autres joueurs, mais également à travers la réussite personnelle dans une quête donnée. L'enfant né dans une position omnipotente ne distingue pas le dedans et le dehors, tout semble lui appartenir.

Dès lors deux possibilités sont envisageables : Premièrement, la fuite d'une réalité insupportable. Cette fuite peut se rapprocher de la théorie de M. Stora (2007, p.44) qui parle d'une « *crise d'adolescence virtuelle* ». En fait, le jeu

⁶⁶ « *Überwindung der dem Individuum in der sozialen Realität gesetzten Schranken mit Hilfe von Mitteln oder Handlungen, die in der Phantasie der Betroffenen zur Introjektion eines Objekts bzw. zu einer Fusion mit einem idealisierten Selbst-Objekt, zum Entstehen eines Größenselbst [...] führen soll.* », (p.107)

excessif pendant la période d'instabilité serait une manière de s'opposer aux images parentales et le jeu permettrait aux adolescents d'affronter leur limites et de découvrir leurs capacités sans courir un grand danger. Dans cette configuration, je fais l'hypothèse d'un risque élevé que la réalité virtuelle devienne la réalité ressentie par le sujet. M. Stora décrit également cette nouvelle réalité de l'adolescent de la façon suivante, « *Les jeux vidéo permettent ainsi la création d'une (contre-)culture, propre à l'adolescence et qui en accompagne le processus.* » (2007, p.46). L'adolescent détient un espace qui lui est propre, dans lequel les parents n'apparaissent pas et que lui seul a le pouvoir de maîtriser.

J'aimerais ici, établir le lien au jeu vidéo en tant qu'objet virtuel intégré par l'adolescent. Si l'on considère maintenant le contenu du jeu vidéo composé de différents objets, on peut se demander si l'on parle d'un objet extérieur ou intérieur. De quelle façon l'objet virtuel est-il investi par le joueur ? Bien sûr, pour un individu ayant construit ses limites et un soi cohérent, le jeu vidéo représente un objet extérieur. C'est-à-dire qu'il existe un moment de recul, un moment où le sujet prend en compte la différenciation dans son approche à sa réalité extérieure. Le sujet réalise que son expérience dans le virtuel, reste une expérience dans le monde numérique. Mais il faut reconnaître que cette distinction est pénible, parfois difficile. Nous sommes dans un temps socio-culturel où les nouveaux médias ont pris une place prépondérante. Notre quotidien est rempli d'activités dans le monde numérique. Ce n'est pas pour rien qu'aujourd'hui nous parlons de « *Digital Immigrants* »⁶⁷ et de « *Digital Natives* »⁶⁸. Les premiers sont de la génération qui est née et qui a grandi dans un monde non digitalisé, une espèce qui va disparaître. Les « *Digital Natives* » sont de la génération qui ne connaît pas d'autre monde que celui avec l'ordinateur sous toutes ses formes, qui manipulent dès leur toute petite

⁶⁷ H. Salge (2014, p.237)

⁶⁸ H. Salge (2014, p.238)

enfance les écrans et naviguent dans ces mondes avec une évidence naturelle.

H. Salge (2014), « *Si un jeune individu n'a pas réussi à se construire et à former l'instrument de l'âme pour une différenciation stable entre réalité intérieure et extérieure, pensée, sentiment, agir, passé, présent et futur pendant les périodes de développement préalable, alors la démarche de séparation du milieu familial envers les exigences complexes de l'espace socio-culturel devient très difficile.* »⁶⁹ (p.241)

Néanmoins, le jeu vidéo détient des caractéristiques particulières que j'aimerais développer pour souligner la question de l'intériorité possible de cet objet. Premièrement, la transmission de l'information qui passe par l'image. Le joueur entre dans l'immersion du jeu par la perception du regard et de l'ouïe.

Deuxièmement, l'ordinateur ou la console de jeu sont manipulés par le sujet avec la souris ou la manette de jeu. Y. Leroux (2012) décrit l'immersion du joueur comme une participation totale, « *elle est perceptive, émotionnelle et motrice* » (p.111).

L'action est directement transmise sur l'écran et cette action peut être vécue comme un mouvement propre. L'avatar marche, agit et parle au commandement direct du joueur. La différenciation entre "il fait", "nous faisons" et "je fais" peut être très subtile et difficile à percevoir. Au moment où je tape sur le clavier de l'ordinateur, je pense également que c'est moi qui écris. Un troisième point, c'est que les actions de l'avatar sont récompensées, un des principes fondamentaux de la physique, action-réaction. Nous agissons tous dans le but d'avoir une réaction à notre comportement. Nous apprenons et nous appréhendons notre monde à partir de ce principe.

⁶⁹ « *Wenn es einem jungen Menschen in den vorhergegangenen Entwicklungsabschnitten nicht gelungen ist, das eigene seelische Instrumentarium so weit zu entwickeln, dass ihm eine stabile Differenzierung zwischen innerer und äußerer Realität, Denken, Fühlen und Handeln, Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft möglich ist, kann dies den Schritt von der Familie in den gesellschaftlich-kulturellen Raum mit seinen komplexen Anforderungen sehr erschweren.* » (p.241)

Selon D. W. Winnicott (1971) « *se sentir réel, c'est plus qu'exister, c'est trouver un moyen d'exister soi-même, pour se relier aux objets en tant que soi-même et pour avoir un soi où se réfugier afin de se détendre.* » (p.161). Le consommateur excessif a-t-il trouvé un moyen d'exister en dehors du jeu vidéo ? Le lien à l'objet provient d'une expérience virtuelle, qui est quand même une expérience vécue, avec des sentiments de joie, de succès ou de défaite bien réels. « *Le mode de relation à l'objet peut être décrit en se référant à l'expérience du sujet* » (P. Tyson et R.L. Tyson, 1996, p.131), alors on pourrait dire que le joueur peut exister dans la réalité virtuelle avec un soi qui s'est relié à l'objet, un objet qui n'existerait que sur l'écran. Autrement dit, le joueur s'investit dans une relation d'objet virtuel.

Je me demande si dans ce cas de figure on peut parler d'un objet halluciné, comme le décrit J. Lacan « *la notion de l'objet hallucinatoire sur un fond de réalité angoissante. C'est l'objet tel qu'il surgit de l'exercice de ce que Freud appelle le système primaire du plaisir.*» (1956, p.26). Ceci nous dit qu'il existe bien une relation d'objet avec un objet qui ne fait pas partie de la réalité commune, mais cette notion de l'objet devrait, dans un développement normal, finir par se fonder sur la réalité commune, car J. Lacan poursuit, « *[...] il y a la notion de l'objet qui se réduit en fin de compte au réel. Cet objet se détache non plus sur un fond d'angoisse, mais sur le fond de réalité commune.* » (1956, p.26) et plus loin, « *[...] le maniement de la relation d'objet peut conditionner une extrême déviation.* » (Idem). On pourrait maintenant constater qu'effectivement on se retrouve dans le cas d'une extrême déviation dans la relation d'objet, car l'adolescent jouant excessivement au jeu vidéo se détache de la réalité commune et se fonde principalement sur des objets avec lesquels il entretient une relation hallucinée. C'est H. Salge (2014) qui fait le lien entre les rêveries de jour et le vécu dans l'espace virtuel. Il postule que les pensées fantasmatiques et les rêveries de jour seraient nécessaires pour stabiliser le vécu psychique intérieur. Pour l'auteur ce phénomène sert à mieux comprendre le monde digital et l'influence de ses mécanismes. Dans ce sens, il dit « *particulièrement dans le cas d'une orientation excessive, le contenu des rêveries de jour est dans une opposition radicale avec les réalités vécues par*

les personnes concernées. » (p.246)⁷⁰. Il semble que le joueur excessif pourrait se servir du contenu de jeu virtuel, pour nourrir une fantaisie grandiose, afin d'ignorer qu'il fuit une réalité insupportable. Une grandeur virtuelle comme mécanisme de défense.

Nous pouvons établir un parallèle avec l'exemple des échographies, évoqué par S. Missonnier (2006), qui pense qu'une relation d'objet virtuel peut être établie. Il introduit même le terme de ROV (la relation d'objet virtuel). Les conséquences peuvent aussi se traduire par une augmentation de la dangerosité et de là, l'importance de ce thème de recherche. Car si le vécu intra-utérin du nouveau-né peut influencer le rapport parents-enfant par le biais des images et de la bande sonore de l'échographie, alors les images et les sons transmis au cours d'un jeu vidéo sont également susceptibles de créer une relation entière avec l'objet virtuel en question.

Pour approfondir la compréhension de la relation que le joueur entretient avec son espace virtuel, je vais, dans le prochain chapitre, traiter de l'impact du ressenti corporel du joueur excessif.

⁷⁰ « *Besonders im Falle der exzessiven Hinwendung stehen die grandiosen Inhalte der Tagtraumwelten oft in hochgradigem Kontrast zu den Lebenswirklichkeiten der Betroffenen.* » (p.246)

5.12. Le concept de corps dans l'espace virtuel

Dans cette partie du travail, je vais essayer d'approfondir le rapport au corps du point de vue du joueur vidéo. Il me semble important et intéressant de poser la question du rapport qu'entretient le joueur excessif avec son corps réel, car selon moi et d'après mon expérience avec des joueurs en difficultés, il y a une problématique à deux niveaux. Premièrement, ils prennent à travers leurs avatars un «autre corps» qui est mû dans l'espace virtuel du jeu. Deuxièmement, selon leurs témoignages après une longue séance de jeu, leur corps réel ne semble plus leur appartenir et ils le ressentent comme quelque chose d'étranger.

Dès lors, j'aimerais, dans un premier temps, élargir ma réflexion au statut du corps dans notre monde contemporain devenu d'après D. Le Breton, « *un matériel de bricolage* », une ressource qui forme et « *influence l'identité du sujet* »⁷¹.

Il explique « l'homme fait le monde en même temps que le monde fait l'homme dans une relation changeante d'un lieu à l'autre de la condition humaine à l'intérieur de certaines contraintes » (2008, p.18), et il poursuit, « *il y a quelque chose d'infini dans l'invention humaine de soigner et d'interpréter le corps* » (p.19).

Si bien que je me demande si dans notre culture post-moderne, le sujet humain confronté aux mondes virtuels en général, et aux jeux vidéo en particulier, n'est pas contraint de redéfinir sa conception du corps ? On peut observer, qu'il n'existe pratiquement plus de tabou en ce qui concerne la transformation corporelle au niveau de la chirurgie esthétique, D. Le Breton parle également de la « *cyborgisation de l'homme* » dans sa définition du concept du corps d'aujourd'hui. Un corps qui est capable de répondre à toutes les exigences de la vie, par modification et transformation. Le corps devient

⁷¹ Issu de l'enseignement oral de David Le Breton année universitaire 2009/2010 à l'université de Strasbourg

alors plus qu'une image de corps inconsciente, tel que le définit F. Dolto, mais une image qui est influencée et en partie construite avec les éléments du corps virtuel de l'avatar.

D. Cochand (2009, p.13), fait l'hypothèse, « *d'un collage identificatoire à l'avatar qui se situe dans un autre espace, celui de l'écran et du jeu, imperméable à ce qui se passe dans l'environnement physique dans lequel se trouve le joueur, qui est alors absent puisqu'il est projeté sur son avatar.* »

Il me paraît particulièrement intéressant de suivre l'introduction de D. Anzieu (1985) et de son concept de Moi-peau en établissant un parallèle avec les jeux vidéo. D. Anzieu décrit la plupart des pathologies qu'il rencontre comme des états situés entre la névrose et la psychose, comme des sujets en manque de limites, ce qui conduit à des « *incertitudes sur les frontières entre le Moi psychique et le Moi corporel, entre le Moi réalité et le Moi idéal, entre ce qui dépend de soi et ce qui dépend d'autrui, brusques fluctuations de ces frontières, accompagnées de chutes dans la dépression, indifférenciation des zones érogènes, confusion des expériences agréables et douloureuses* » (1985, p.7). Le joueur excessif se situe également dans un état près de la limite, il se sent psychiquement plus proche de son avatar que physiquement de son propre corps. Le Moi-corporel est pris entre un fantasme de toute puissance virtuelle et la réalité du corps réel. Je n'ai pas encore eu l'occasion d'interroger le rapport à la sexualité avec des joueurs excessifs, mais on peut déjà constater qu'aucun des adolescents que j'ai rencontrés jusque-là n'était engagé dans une relation amoureuse stable. Le rapport à la dépression va être interrogé dans le prochain chapitre, mais ce qui reste à constater est que les expériences vécues dans les jeux vidéo ne peuvent souvent pas être attribuées à des bonnes ou mauvaises expériences. Souvent les joueurs témoignent avoir réussi quelque chose après une séance de jeu, sans pouvoir expliquer ce qu'ils ont réussi. Souvent ce sentiment de réussite est couplé avec un sentiment d'insatisfaction, l'expérience vécue dans le virtuel est difficilement attribuable au côté positif ou négatif. Si on demande aux joueurs ce qu'ils peuvent réussir dans le jeu vidéo, alors souvent la réponse est de l'ordre d'avoir gagné un niveau : « je suis devenu plus fort, mais sinon rien a

changé ». Le sujet devient plus fort admet en même temps que rien n'a changé, si l'expérience est grandiose, en même temps elle est nulle, car rien n'a changé.

D. Anzieu (p.7) poursuit l'énumération des traits pathologiques avec *«sensation diffuse de mal-être, sentiment de ne pas habiter sa vie, de voir fonctionner son corps et sa pensée de dehors, d'être le spectateur de quelque chose qui est et qui n'est pas sa propre existence.»* Vingt-cinq ans après ces énoncés de D. Anzieu il m'apparaît que les limites construites socialement n'ont pas contribué à renforcer les possibilités de développer des limites du corps plus stables pour les jeunes confrontés aux mondes virtuels. Les jeux vidéo proposent justement cette possibilité de voir évoluer un corps virtuel dans un espace qui n'est pas la vie réelle et pourtant, le joueur évolue dans ce monde et y prend ses repères.

L'avatar existe avec son joueur, persiste dans sa pensée, sans exister réellement. L'avatar devient une partie du corps, sans faire partie de l'existence du corps réel. La fonction contenante que D. Anzieu met en avant dans son concept de Moi-peau, pourrait se transformer en Moi-peau-virtuel. Il postule, la possibilité *«d'une disposition intérieure et une façon de communiquer qui témoignent à celui-ci de la possibilité d'une fonction contenante et qui lui permettent une suffisante intériorisation.»* (p.11).

Mais, l'identification à l'avatar peut-elle prendre une fonction contenante, protectrice et ainsi être intériorisée? Quelles sont les conséquences pour le joueur excessif d'intérioriser la représentation d'un corps virtuel?

D'après D. Cochand, *« [...] l'avatar est situé à mi-chemin entre les espaces internes et externes, à la fois représentant du Moi et support de projections susceptibles de focaliser les éléments aussi bien positifs que négatifs»* (2009, p.13).

Si on pousse cette pensée plus loin, la question que je me pose est la suivante : Quel est cet autre espace dans lequel se retrouve le joueur à travers son avatar? Si on considère déjà l'avatar comme un alter-ego virtuel, alors on est beaucoup plus près du sujet que dans la simple différenciation entre espace physique de la réalité partagée et espace virtuel du jeu. D'après moi,

on peut cibler ici précisément un moment clé de la compréhension de la fascination des mondes virtuels, autant ceux du jeu, que ceux de la virtualité sociale. Le point de rencontre entre l'identification à un alter-ego virtuel, et le médium sur lequel la virtualité se présente au sujet, l'écran.

On pourrait faire l'hypothèse que l'écran pourrait être considéré comme un miroir, un miroir, tel qu'il est présenté dans les théories de J. Lacan ou F. Dolto sur l'identification avec ce médium.

Le moment de la reconnaissance de l'étrange image de nous-même et la dénomination de l'autre de cette image qui nous caractérise.

Dans ce cas le joueur est confronté à une image qui est donnée par le reflet de l'écran. Une image qui n'est pas construite à partir des retours sociaux dans l'interaction quotidienne, mais uniquement valorisée et dépréciée par le joueur lui-même et les circonstances du jeu. Ce rapport exclusivement porté envers soi-même, me conduit à m'interroger sur la question du narcissisme dans le jeu vidéo.

5.13. Narcisse et le jeu vidéo

Pour introduire le narcissisme (1914 S. Freud, p.62) dit que c'est « *la relation tout à fait intime, indissoluble et complexe entre la libido d'objet et la libido narcissique, et les multiples transformations, intégrations et interactions des investissements libidinaux du soi et de l'objet dans la relation d'amour. Cela nous conduit aux transformations de l'investissement du narcissisme dans l'investissement de l'idéal du moi* »

Le concept de narcissisme a été introduit par S. Freud à partir du mythe antique d'Ovide. Dans cette histoire, Narcisse est décrit comme un personnage triste et seul. Certes, la nymphe Echo l'aimait, mais il était incapable de répondre à cet amour. Narcisse était à la recherche de la complétude, pure et complète. Dans cette recherche il se retrouve au bord d'un

lac, qui avait ses origines dans le centre de la terre elle-même. Cette eau n'était pas touchée ou salie par aucune vérité. C'est cette pureté absolue que recherche Narcisse, alors il se penche sur cette eau et se voit lui-même, sa propre image dans le reflet de l'eau. Il n'a pas compris que sa recherche de la pureté et de l'absolu le sépare franchement du monde et des hommes qui l'entourent. Il se voit lui-même, mais il croit avoir trouvé cet autre qui le comprend parfaitement, un vrai compagnon qui partage cette grande recherche avec lui.

Dans un certain sens on pourrait dire que, le mythe de Narcisse trouve un lien avec la recherche du joueur vidéo d'aujourd'hui. Lui aussi, recherche des liens et de la compréhension dans la communauté sociale et la reconnaissance de ses propres capacités et idées. Mais, comme Narcisse qui se retrouve toujours lui-même dans le reflet de l'eau, le joueur se retrouve également toujours devant son écran, seul. Seul face à ses jugements et attributions, seul face à son moi doté de succès et d'angoisse qui ne reçoivent pas de sens dans la réalité partagée, car personne ne les comprend, les justifie ou les critique. Uniquement, dans le monde virtuel, dans le jeu vidéo, le Narcisse du jeu vidéo est en mesure de se chercher et de se trouver.

Il me paraît alors intéressant de faire un approfondissement théorique du narcissisme, tel qu'il est théorisé en psychanalyse, afin de dialectiser la problématique du joueur vidéo excessif avec une pathologie narcissique. Car je formule l'hypothèse que le jeu vidéo excessif peut, parmi d'autres conséquences, soutenir et nourrir un narcissisme pathologique.

D'après O. Kernberg (1989, p.15) *«le narcissisme, dans sa définition clinique, est présenté par la régulation normale ou pathologique de l'estime de soi ou du respect de soi (self regard). Normalement, l'estime de soi ou le respect de soi fluctue selon les expériences de gratification ou de frustration qu'un individu rencontre dans ses relations aux autres, et selon la manière dont il évalue la distance entre ses buts et désir d'un côté, et ses succès ou réussites d'un autre côté.»*

Dans cette définition je comprends le «*self regard*», comme le regard porté vers soi-même, autrement dit, l'image subjectivée qui est renvoyée par le

miroir interne propre. O. Kernberg parle également d'un sentiment de vide interne chez les personnalités narcissiques.

Un autre élément s'ajoute à la réflexion autour de cette problématique, celui de la mélancolie, qui serait d'après C. Escande (2002) un noyau central dans la clinique des addictions. C'est R. Battegay qui formule que l'addiction serait une tentative narcissique de guérison. Il dit « *Nous comprenons le terme de l'addiction comme une présence d'un désir irrésistible et insatiable de – apparemment- surmonter les barrières de la réalité sociale*» (1991 p. 107)⁷²

Je formule alors l'hypothèse que le jeu vidéo excessif peut déclencher et soutenir un narcissisme mélancolique pathologique.

A ce moment j'aimerais introduire le terme de relation d'objet cybernarcissique. Dans un chapitre précédent nous avons montré que le joueur établit une relation à l'avatar, nous avons repris le concept de ROV de Missonnier. Nous considérons ainsi que le joueur entretient une relation intime à l'objet virtuel qui est représentée par l'avatar. C'est M.Hajji et F. Tordo (2009) qui mettent l'accent dans ce processus d'identification sur le passage de différentes étapes. Dans une première phase le joueur serait dans une « *empathie avec l'avatar* » (p.657), la période de la création de l'avatar. Puis dans une deuxième phase ils parlent de « *l'identification dans l'avatar* » (p.659), pendant cette phase le joueur serait dans une identification qui lui permettrait de poursuivre le spectacle de ses actions sur l'écran et lui procure des sensations de joie et de succès.

Puis il s'agit d'après les auteurs de l'émergence des avatars secondaires, « *la phase cathartique* » (p.658), qui finalement se finalise par « *l'identification à l'avatar* » (p. 661). Ce qui me semble très intéressant c'est que ces phases seraient, d'après M. Hajji et F. Tordo, rétrogrades. C'est à dire que le joueur

⁷² « 'Unter dem Begriff Sucht verstehen wir das Vorhandensein eines unwiderstehlichen und unersättlichen Verlangens nach –wenigstens scheinbarer- Überwindung der dem Individuum in der sozialen Realität gesetzten Schranken» (p.107)

peut une fois passé à un stade ultérieur revenir au stade antérieur. Mais il me semble que finalement la dernière phase, l'identification à l'avatar ou bien l'identification avec l'avatar est le moment principal dans le cas d'une excessivité pathologique du jeu vidéo. Ainsi, il est plutôt important de mettre l'accent sur le moment de l'identification totale et absolue avec l'avatar. Hajji et Tordo en disent, « [...] le joueur projette des parties de lui-même dans l'avatar qu'il transforme, et ré-introjecte le produit de cette transformation, ce qui concourt à l'enrichissement de son Moi. » (p.662).

À mon sens, l'identification à l'objet virtuel implique nécessairement le développement d'une relation d'objet cyber-narcissique. Ce n'est pas la souffrance qui devrait interroger le joueur ou le clinicien mais la jouissance avec l'avatar. Dans l'excessivité lourde il ne s'agit plus de différencier entre le Moi et l'objet, mais il s'agit de la fusion avec l'objet. L'objet virtuel devient comme chez les personnalités narcissiques un objet du soi, R. Battegay (1991) parle de la «*tendance de fusionner avec des objets (-du soi)* »⁷³ (p.31).

Le joueur excessif établit une relation d'objet avec l'avatar, et pour reprendre l'idée de Hajji et Tordo, il semble qu'il est possible de développer une idée sur l'importance et l'intensité du lien à travers la question de l'avatar principal et des avatars secondaires. Mais l'investissement dans cette ROV est toujours de nature narcissique, alors il semble que la question de l'excessivité ou de l'usage pathologique du jeu vidéo serait plutôt repérable dans le degré de l'investissement narcissique du joueur. La relation à l'objet cyber-narcissique serait à mon avis le noyau central dans la psychodynamique du jeu vidéo excessif.

⁷³« Neigung zur Fusion mit (Selbst) –Objekten » (p.319)

5.14. La maîtrise dans le jeu vidéo

Il me semble important de nous intéresser maintenant à la question du sentiment de maîtrise et de la possibilité de la toute-puissance virtuelle donnée dans les jeux vidéo. Contrairement à la réalité, où la perfection n'est qu'un fantasme qui fait référence à la castration du sujet par les circonstances de la vie-même, les logiciels sont constitués sur la base d'une mathématique qui n'est pas énigmatique, si bien que la maîtrise parfaite est possible par la création-même du logiciel et de son fonctionnement. Dans ce raisonnement, c'est seulement le nouveau jeu qui n'est pas maîtrisable à la perfection. Mais en introduisant l'infini dans la plupart des jeux en ligne, les créateurs de jeux vidéo ont opéré un coup de génie.

Parce que la non-maîtrise d'un objet, d'une situation, d'un événement est pour le sujet humain source d'angoisse, due à l'incertitude de ne pas savoir comment y faire face. Les jeux vidéo sur logiciel ne sont pratiquement pas susceptibles de provoquer ou de soutenir une addiction, à l'inverse des jeux en ligne, dont le principe est comparable à celui de la drogue et son effet de satisfaction potentielle.

D'ailleurs S. Tisseron mentionne un autre rapport à la maîtrise dans le jeu vidéo. Celui de la maîtrise des émotions provoquées par l'action du jeu même. Il avance que, «les jeux mobilisent une grande intensité émotionnelle» et il poursuit, «*cette recherche de sensations et d'excitations est inséparable d'une exigence de mise en sens [...] le joueur de jeu vidéo cherche moins à s'immerger dans des situations dans des excitations nombreuses [...] qu'à faire la preuve qu'il peut à tout moment les contrôler. La maîtrise du jeu est en effet indispensable pour continuer*» (2006, p.9).

À mon avis, l'introduction et le début d'une partie d'un MMORPG se déroulent toujours assez facilement. Dans les premières heures sur un MMORPG, l'Avatar évolue rapidement et ce n'est qu'au fur et à mesure que le temps nécessaire pour gagner un autre niveau s'étire. La maîtrise de la satisfaction attendue est prolongée de plus en plus et donc la pratique de jeu (les heures passées devant l'écran) devient de plus en plus importante.

De façon crue et exagérée, mais pas moins vraie, on observe le même fonctionnement que chez les rats en laboratoire auxquels on donne des substances appétitives et dont on mesure le nombre d'appuis sur le levier pour indiquer la force appétitive (addictive) de la substance.

6. La susceptible "addiction aux jeux vidéo" (symptôme ou pathologie)

On peut situer le jeu dans une perspective de se confronter à la vie adulte, de tester ses limites, de construire sa personnalité, de se différencier de l'autre pour constituer un soi, un moi, un autre, un c'est à moi et c'est à un autre.

D'après C. Escande (2002, p.19), on peut constater que « *l'entrée dans les toxicomanies s'établit plus fréquemment dans l'adolescence et qu'elle est parlée comme une forme de réponse à une détresse, à la perte de l'espoir et des idéaux* ».

La période de l'adolescence est un temps de construction, non seulement la maturité physique est en jeu mais également la construction de l'estime de soi. Cette construction de l'estime de soi est caractérisée par les expériences de gratification et de frustration que le sujet rencontre à l'issue de ses interactions avec son entourage. Selon S. Freud, il est essentiel de passer par l'épreuve de réalité, impuissance, infériorité et le tragique pour acquérir une position narcissique non pathologique.

C. Escande parle de la toxicomanie comme une pathologie qui aurait des noyaux en commun, avec celui d'une structuration mélancolique, et narcissique.

La question se pose de savoir si l'on peut parler d'une réelle addiction dans le cas du jeu vidéo excessif, comparable aux addictions de substances, telles que l'alcool, les opiacés ou les hallucinogènes. Ou bien sommes-nous confrontés à une relation avec un objet "fétiche", certes morbide, mais sans les caractères classiques de la dépendance toxicomane ? Le débat actuel sur la révision du DSM IV, porte sur la prise en compte de l'addiction aux jeux vidéo comme pathologie propre.

M. Valleur et J.C. Matysiak disent « *les jeux d'action, les jeux de réflexion et les jeux de simulation. À chaque catégorie correspond un objet d'attraction particulier, donc une forme d'addiction potentielle.* » (2003, p.189). J'aimerais ajouter à ce constat, que la plupart des jeux vidéo, notamment les MMORPG mélangent ces trois genres de jeu.

Ici, j'aimerais présenter les caractéristiques du jeu (de hasard) pathologique, comme il est défini dans le DSM IV. Je ne veux pas négliger les risques et problèmes inhérents à l'utilisation d'un manuel diagnostique, comme par exemple l'étiquetage d'une pathologie sans la prise en compte de l'histoire individuelle qui donne le sens des symptômes de la personne, ou bien la disparition d'autres pathologies, telles que l'hystérie qui n'a pourtant pas disparu des hôpitaux psychiatriques. Mais, il me semble intéressant, de regarder ces critères, afin de voir s'il existe une complémentarité dans une optique de diagnostic d'une addiction au jeu vidéo. Certainement, se pose la question de la nécessité d'une norme pathologique, si on considère la plainte du sujet comme déterminante pour une approche thérapeutique. Cependant, classer un trouble ou une problématique dans un assemblage de critères et de signes cliniques, comme c'est le cas dans le DSM, permet de donner un statut à la problématique et une valeur de respect envers la plainte du sujet.

Actuellement, le diagnostic d'une addiction au jeu (de hasard) se fait à partir des caractéristiques suivantes; le jeu pathologique selon le DSM IV (F 63.0).

Pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu, comme en témoignent au moins cinq des manifestations suivantes:

1. Préoccupation par le jeu (par exemple préoccupation par la remémoration d'expériences de jeu passées ou par la prévision de tentatives prochaines, ou par les moyens de se procurer de l'argent pour jouer).
2. Besoin de jouer avec des sommes d'argent croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré.
3. Efforts répétés mais infructueux pour contrôler, réduire ou arrêter la pratique du jeu.
4. Agitation ou irritabilité lors de tentatives de réduction ou d'arrêt de la pratique du jeu.

5. Joue pour échapper aux difficultés ou pour soulager une humeur dysphorique (par exemple des sentiments d'impuissance, de culpabilité, d'anxiété, de dépression).
6. Après avoir perdu de l'argent au jeu, retourne souvent jouer un autre jour pour recouvrer ses pertes (pour se "refaire").
7. Ment à sa famille, à son thérapeute ou à d'autres pour dissimuler l'ampleur réelle de ses habitudes de jeu.
8. Commet des actes illégaux tels que falsification, fraudes, vols ou détournement d'argent pour financer la pratique du jeu.
9. Met en danger ou perd une relation affective importante, un emploi ou des possibilités d'étude ou de carrière à cause du jeu.
10. Compte sur les autres pour obtenir de l'argent et se sortir de situations financières désespérées dues au jeu."

Dans cette énumération de signes cliniques on ne peut certainement pas retrouver, tous les points d'une susceptible addiction au jeu vidéo, peut-être à cause de la moindre implication du facteur argent.

Même si, les coûts pour jouer à un jeu vidéo ne sont pas considérables, je n'ai pas trouvé d'information sur une problématique liée à l'argent en relation directe avec les MMORPG's. Cette absence de sujet pourrait venir du fait que le budget nécessaire pour les jeux de chance n'est pas comparable à celui des jeux vidéo. Néanmoins, pour les nouveaux jeux en lignes, les «Browsergames », le facteur argent est bien plus important, car l'acquisition du logiciel est gratuite et la plupart du temps très vite disponible. Le téléchargement est souvent inférieur à 20 minutes. Mais à l'intérieur du jeu, le modèle économique est à l'œuvre. Pour permettre au joueur de progresser, une multitude d'items sont vendus, et peuvent être achetés très facilement. J'ai rencontré un patient de 14 ans qui avait utilisé le téléphone portable de sa mère pour faire ses achats dans le jeu, pendant l'absence de cette dernière. Vers la fin du mois sa facture téléphonique s'était élevée à plus de 1500€. Dans ce type de cas, on pourrait presque parler d'une forme de la criminalité d'acquisition.

En revanche, la lecture de la liste des critères nécessite que cinq points sur dix soient présents. Ce qui est le cas, si l'on considère une concordance entre les points [1, 4, 5, 7 et 9], et comme évoqué le point [10]. À partir de là, on pourrait conclure qu'une addiction aux jeux vidéo est peut être caractérisée selon ces critères, mais il faudrait s'intéresser également aux autres facteurs, comme l'histoire individuelle du sujet, par exemple, une blessure narcissique et un besoin curatif qui en résulte dans le recours au jeu vidéo. Comme je l'ai mentionné, l'affirmation narcissique est sans fin sur le terrain du jeu virtuel. Alors il faut prendre en considération que le jeu vidéo peut plutôt apparaître comme le symptôme d'un développement défailant de l'enfant et de l'adolescent.

Le diagnostic donné à la clinique de Tübingen pour décrire la susceptible addiction au jeu vidéo est actuellement la F 63.8. (Autres troubles des habitudes et des impulsions). Certainement c'est un diagnostic imprécis qui ne montre pas la souffrance probable qui se trouve à l'arrière-plan de cette pratique.

D'après M. Stora, « *derrière ces drames, on découvre toujours des drames familiaux. Les images sont prises pour cible, mais elles ne sont que des révélateurs de pathologies déjà existantes.* » (1971, p.23), Cette opposition avec le DSM laisse la question ouverte sur l'affirmation de l'addiction aux jeux vidéo, et montre aussi bien, l'influence et le risque d'une influence négative sur le développement et le vécu psychique du consommateur excessif. Non seulement au niveau du lien qu'il entretient avec son entourage social proche, mais également dans son positionnement narcissique, comme dans sa relation d'objet et finalement dans le développement d'un soi instable et susceptible d'entretenir une structure mélancolique.

L'identification à l'image virtuelle est entre autres une possibilité de reconstruction narcissique, c'est une gratification facilement accessible, dotée d'une puissance captivante, comme je l'ai détaillé plus haut. Je ne peux pas dire, si cette problématique n'est pas issue du plaisir et de la fascination de jouer avec une doublure du moi. De faire passer à mon avatar les épreuves

d'une "réalité", certainement virtuelle, mais non moins réaliste que la réalité partagée avec l'extérieur.

M. Stora dit, « *le plaisir de jouer avec une "image idéale" reste toujours possible.* » (2007, p.21).

Cependant, j'aimerais introduire une autre façon d'approcher la question d'une susceptible addiction aux jeux vidéo. Pour cela, j'aimerais dialectiser les propositions des profils de joueurs de S. Tisseron (2006, p.32) avec les propres expériences que j'ai pu réalisées.

S. Tisseron définit quatre classes de joueurs, chacune avec ses propres risques de conduite excessive.

Il définit le type 1 comme ceux qui recherchent plutôt l'excitation. Ceux-ci sont des amateurs de jeu en vision subjective.

Ceux du type 2 aiment manipuler et transformer les figurines de pixels, voire en prendre soin, qui représentent divers aspects d'eux-mêmes et d'autrui.

Le type 3, cherche à être le meilleur, pour une raison de reconstruction narcissique, dûe à des situations de vie précoces ou à un environnement peu gratifiant.

Enfin, ceux du type 4, cherchent de la compagnie, et jouent pour se rencontrer et pour nouer des liens.

Ces différents types de joueurs sont d'après S. Tisseron prédictibles d'une conduite excessive dans le jeu vidéo. En revanche, il mentionne également que ces 4 profils peuvent être présents « *dans des proportions différentes chez tous les joueurs, l'une peut prendre une importance plus grande, voire exclusive.* » (Idem)

D'après mon expérience je peux absolument confirmer ces différentes motivations des joueurs, et je dois ajouter que presque tous les adolescents que j'ai rencontrés, cumulaient plusieurs de ces différents types. Je me rends compte que les patients que j'ai rencontrés avaient tous une problématique affirmée plus ou moins grave concernant la conduite excessive avec les jeux vidéo, et que je n'ai pas de réelle comparaison significative avec des joueurs «sains», mais néanmoins il me semble que la compréhension de la motivation

du joueur pourrait apporter des premiers éléments dans la compréhension de la psychodynamique du joueur excessif. Car S. Tisseron explicite (p.33), *«les joueurs de type 1 sont manifestement les plus menacés par le risque de devenir dépendants aux jeux vidéo. Ces jeux sont comparables pour eux à l'usage de n'importe quel autre toxique: ils procurent des sensations exceptionnelles et extrêmes à volonté.»* Effectivement, je vois un grand risque dans cette recherche de sensations fortes, je me permets de faire un lien avec le DSM et les points évoqués concernant l'addiction au jeu, car dans ce dispositif il s'agit aussi d'une recherche de sensation et d'excitation. En revanche, selon moi, le risque majeur ne réside pas chez ce type de joueur.

Contrairement à ce qu'avance S. Tisseron en disant que, *«les joueurs du type 4 sont moins menacés par le risque de développer une dépendance»*, car *«Ils cherchent plutôt les bénéfices d'une socialisation réussie et c'est donc sur celle-ci qu'ils se guident.»* (p.33).

Je pense que dans cette socialisation dans le virtuel réside un grand danger de tomber dans l'excessivité de la pratique de jeux vidéo.

Car, si le jeune joueur adolescent en construction subjective reçoit ses gratifications et falsifications uniquement à travers le jeu et les «chats» qui l'accompagnent, alors la motivation à se risquer dans un échange social dans la réalité n'est pas très grande, et pourrait même devenir inexistante. Je dois ajouter que si le joueur de type 4 est motivé par la recherche de rencontres à travers le jeu, mais couplée avec un désir de rencontrer par la suite cette nouvelle connaissance aussi dans la réalité, alors le risque ne semble effectivement pas être très grand de développer une dépendance. Mais, la plupart des adolescents rencontrés dans mon travail clinique, n'éprouvaient pas ce sentiment et ce besoin d'un contact social réel, bien au contraire, les exigences des rencontres sociales réelles semblaient être un poids et plutôt une situation à éviter. Finalement, S. Tisseron (p.35) définit les types 2 et 3 dans un risque de dépendance *«à la mesure de la place prise dans leur jeu par leur recherche de sensations exceptionnelles, c'est à dire par leur proximité avec ceux du groupe 1.»*

Dès lors, j'aimerais préciser que c'est justement la combinaison de ces 4 types de joueurs qui présenterait le plus grand risque de développer une dépendance. Je pense que chaque groupe détient des éléments qui pourraient être des impulsions pour un comportement dépendant. La manifestation exclusive d'un des quatre types serait d'après moi plus facile à encadrer dans un processus thérapeutique, que l'interpénétration des différents types. Il est possible que le type 1 représente des similitudes avec des toxicomanies aux substances, mais il me semble qu'une dépendance aux jeux vidéo est plus complexe, à cause de la pluralité des facteurs qui la composent et l'influencent.

Le groupe de type 2, semble prendre en compte le rapport à sa propre image de soi et les possibilités de transformer et adapter celle-ci en fonction des besoins du sujet. La relation à l'objet devrait dans ce cas être interrogée, car le sujet se construit et s'appuie sur des expériences issues d'un rapport à des objets virtuels. Si on considère qu'une identification consistante à l'avatar est possible, à un tel point qu'on pourrait parler d'un clivage entre le sujet de la réalité et celui de la virtualité et puis un refoulement du corps réel au profit d'une identité virtuelle, alors il me semble que l'enjeu psychique du groupe 2 peut également conduire à un comportement dépendant.

Tandis que, celui du type 3 détient également un risque spécifique de dépendance de part la proximité au groupe de type 1. Le besoin d'une gratification et reconstruction narcissique est d'après moi un élément central dans le développement d'une conduite addictive.

Le jeu vidéo semble pouvoir combler la brèche entre un manque de gratification et une falsification narcissique. On pourrait même aller plus loin en disant que certains jeux vidéo permettent d'acquérir un sentiment de toute puissance. Toutes les défaillances auxquelles nous sommes confrontés dans la réalité partagée peuvent être écartées pendant des séquences de jeu. L'intérêt de continuer à jouer et de s'adonner à ce monde reconnaissant et bon semble être compréhensible pour une personne pauvre et en difficulté dans un rapport social psychologiquement satisfaisant.

Il semble que le facteur Multiplayer (M) soit un facteur important, si on tente de comparer le fonctionnement des Guildes et des forums dans, et autour des jeux vidéo en ligne, et le fonctionnement et l'intérêt des réseaux sociaux.

Selon G. Barth (2015) la communication et le sentiment de relation avec l'autre seraient un des moteurs principaux de la motivation des jeunes à passer du temps en ligne. L'importance de la construction subjective dans un environnement social, qu'il soit réel ou virtuel, serait alors un facteur indissociable de la compréhension de l'intérêt et de la motivation à passer du temps, voire dans le cas de l'excessivité de passer la plupart du temps dans l'environnement social du monde virtuel.

7. Problématique :

Les expériences cliniques, les entretiens de recherche, l'élaboration du questionnaire et les lectures concernant la phénoménologie du jeu vidéo excessif m'ont conduit à reconnaître cette forme de souffrance comme une nouvelle forme d'expression symptomatique des enfants et des adolescents. Ces jeunes rencontrés sont parfois tellement captivés et submergés par leurs différents jeux que cela devient une réelle souffrance, dans un premier temps pour l'entourage proche, puis scolaire ou professionnel et dans un deuxième temps pour les joueurs eux-mêmes. Cette souffrance surgit très souvent au moment où le joueur réalise l'écart entre sa propre représentation et celle de l'entourage. Même si depuis environ dix ans, la communauté scientifique est entrée dans le débat autour du jeu vidéo excessif et dans la question d'une addiction au jeu vidéo, il n'existe toujours pas d'opinion claire sur l'impact et l'influence de cette pratique excessive. Dans ce travail de thèse, je vise une meilleure compréhension de ce phénomène qui est discuté de manière aussi contradictoire.

8. Hypothèses

8.1. Hypothèses générales

Je pars du principe que le jeu d'enfant tel que le définissent J. Château (1964), F. Dolto (1979) ou D.W. Winnicott (1971) est essentiel dans le développement de l'enfant et du jeune adolescent. Que le jeu amène un jeune individu à reconnaître son monde et à s'entraîner dans l'approche de la réalité. Cette approche théorique m'a conduit à me demander dans quelle mesure le jeu vidéo influence-t-il le développement des jeunes adeptes des jeux vidéo ? Cette question m'a conduit à interroger l'identification des enfants et adolescents dans leur construction subjective et leur relation aux objets qui les

entourent. Plus précisément, je me suis posé des questions sur l'identification à l'avatar et le lien intense que noue son créateur avec lui et avec les objets virtuels qu'il rencontre dans l'espace virtuel. Le jeu vidéo au niveau du contenu intrinsèque n'a pas changé, c'est à dire que le but et la recherche de l'enfant et de l'adolescent à travers son activité dans le jeu n'a pas changé des jeux classiques. Par conséquent, cette comparaison peut apporter des indices sur des facteurs, maintenant nouveaux et propres au jeu vidéo, qui provoqueront une possible dépendance aux jeux vidéo. Je postule que le jeu virtuel a une fonction de contenance en dehors de la réalité du sujet. C'est-à-dire que l'écart entre réalité et virtualité donne lieu à une formation de compromis dans lequel il est possible de déplacer l'affect. Ce mouvement psychique peut provoquer la formation pathologique, sous forme d'un comportement excessif dans l'espace virtuel. En outre je postule, que ce mouvement psychique peut offrir la possibilité de se servir de cet « entre-deux » dans un processus thérapeutique. Dans le sens où ce mouvement psychique donne lieu à une possibilité d'extériorisation, puis dans un deuxième temps à la verbalisation d'un processus intérieur. La relation à l'avatar serait un lien social virtuel, qui ouvre la voie à une expérience émotionnelle et relationnelle sans contrainte de l'angoisse du jugement social.

Ces repérages théoriques m'ont conduit à formuler les hypothèses suivantes :

Hypothèse 1: L'avatar désigne une image de soi imaginaire et «symbolique». L'avatar pourrait avoir un caractère identificatoire⁷⁴.

Puis, la dimension du lien social dans la virtualité, la question d'une possible addiction et la question du corps et de la corporalité dans l'espace virtuel m'ont permis de formuler l'hypothèse suivante :

Hypothèse 2: Désirs et fantasmes peuvent, dans les mondes virtuels, être plus facilement nourris et même accentués, ce qui peut influencer fortement la perception de soi.

8.2. Hypothèses opérationnelles

Afin de mettre à l'épreuve ces hypothèses, j'ai repéré 4 processus psychiques à explorer dans le rapport du sujet au jeu vidéo. Ces rapports sont explorés dans le questionnaire « Motivation et psychodynamique du joueur vidéo excessif, comme dans la pratique clinique que je présente dans ce travail.

Limites subjectives et objectives :

Le jeu vidéo excessif, peut à travers un susceptible chevauchement des limites entre réalité et virtualité, rendre la perception et la compréhension des limites subjectives internes et objectives externes difficiles, voire les entraver.

⁷⁴ Identifikationspotenzial

Relation d'objet :

La virtualité (cyberespace) suffit comme dimension structurante pour créer une relation stable avec l'objet virtuel.

Compétence sociale:

Les amitiés créées dans la virtualité (cyberespace) sont dans leur qualité de lien, comparables à celles créées dans la réalité.

Perception de soi et désir:

La création de désirs et fantasmes concernant la partie narcissique du sujet, est plus facile dans les mondes virtuels (cybermonde), et module la perception de soi.

Pour soutenir ces réflexions théoriques, j'aimerais dans les parties suivantes présenter les données et les résultats obtenus au questionnaire et les données des différentes situations cliniques que j'ai brièvement présentées au chapitre 2.

9. Elaboration du questionnaire

D'après R. Doront et F. Parot (1991, p.596), un questionnaire serait un « *ensemble de questions rédigées et présentées selon un ordre précis [...], servant à recueillir, dans une situation standardisée, les opinions, sentiments, croyances et conduites des sujets.* »

Dans une première phase de construction j'étais mené par l'esprit de Candide. J'avais formulé environ 90 questions, sans hypothèses, sans réflexions fondées sur une élaboration théorique. C'était une construction de curiosité de ma part, toutes les questions qui me semblaient intéressantes à poser à un joueur vidéo excessif. Malgré ces erreurs, cette première phase a néanmoins été importante, car elle m'a permis de mettre à l'épreuve ma façon de demander et d'appréhender si les participants comprenaient mes questions. Dans une première phase de pré-test, j'ai eu la possibilité de faire passer le questionnaire (90 items)⁷⁵ à des patients (N = 10) qui ne venaient pas chez moi en consultation. La passation se faisait de façon non contrôlée, c'est-à-dire que les participants pouvaient emmener le questionnaire à la maison et le rendre dès qu'ils l'avaient rempli. Après cette phase de pré-test, j'ai pu faire un tri des questions redondantes et reformuler celles qui n'étaient pas explicites. Pour la deuxième phase, j'ai construit mon questionnaire autour de blocs thématiques en lien avec mes hypothèses. La version finale comprend 66 questions réparties en 6 blocs thématiques : le lien social dans les mondes virtuels (I), la personnalité, l'identification et l'image de soi (II), les limites subjectives et objectives (III), la relation d'objet (IV), les compétences sociales (V) et la perception de soi, les fantasmes et désirs (VI). Les questions se divisent en 3 formats différents, la plus grande partie (54 items) suivent l'ordre d'une échelle graduée, c'est à dire que les réponses sont à choix multiples (A, B, C, D, E). Puis des questions avec un format de réponse dichotomique (6

⁷⁵ Composé de questions fermés et ouvertes non ordonnées

items), c'est à dire que les possibilités de réponses se limitent à oui / non. Finalement des questions avec un format de réponse ouvert (6 items).

Comme je l'ai déjà mentionné (2.2.7) un grand défi dans la construction du questionnaire a été le biais de la langue. Le travail théorique du questionnaire était en français, l'application pratique se faisait en allemand.

L'objectif du questionnaire est de dégager une susceptible psychodynamique du joueur excessif. Cette psychodynamique est supposée d'être en lien avec les 6 blocs thématiques que j'ai mentionnés plus haut. J'ai choisi les deux populations de la passation non pas en fonction de leur rapport au jeu, c'est à dire en fonction de leur temps passé dans les mondes virtuels. Le groupe clinique se compose de jeunes manifestants une difficulté psychique ou sociale, qui ont pris contact avec le service ambulatoire de la pédopsychiatrie de Tübingen. Le groupe contrôle a été choisi comme un groupe tout venant, c'est à dire avec un rapport au jeu vidéo qui est supposé être banal. Si on avait pris dans le questionnaire que la dimension durée de jeu, il y aurait eu également des joueurs pouvant être considéré comme excessif. Mais nous avons vu que le critère de durée de jeu n'est pas un critère à lui seul suffisant de considéré la pratique de jeu excessif.

Le groupe contrôle a été apparié en termes d'âge à la population qui consulte le service de pédopsychiatrie, j'ai pris contact avec deux classes de 9^{ème} et 10^{ème} d'un lycée allemand, ce qui correspond à la seconde et première d'un lycée français. En moyenne les élèves sont dans une catégorie d'âge entre 13 et 16 ans.

9.1. La population de la passation du questionnaire

La recherche s'est effectuée auprès de jeunes de 12 à 18 ans. Le groupe d'étude du questionnaire comprend, comme évoqué une population d'un lycée d'Allemagne et un groupe clinique, tous adolescents. Il est important de

constater, que dans le groupe contrôle, l'utilisation des médias modernes joue un rôle majeur dans le quotidien des sujets.

C'est pour cette raison que le classement des deux groupes se fait de la façon suivante :

Le groupe clinique, est composé d'enfants et d'adolescents qui se présentent au service ambulatoire de la clinique psychiatrique de Tübingen, directement ou indirectement (à travers une formulation de plainte de parents ou proches) avec une souffrance autour du jeu vidéo.

La constitution de ce groupe peut être caractérisée de la façon suivante:

- le seul centre d'intérêt est le jeu vidéo
- le temps passé devant l'ordinateur ne peut plus être contrôlé et devient de plus en plus important
- un repli sur soi et sur le monde du jeu
- une rupture des contacts sociaux dans la réalité

9.2. La commission éthique

Une étape importante à laquelle j'ai été confronté était d'ordre administrative et éthique. Afin de mener une recherche dans le cadre officiel d'une clinique universitaire il est nécessaire et essentiel de passer devant une commission éthique composée de différents membres qui doivent évaluer la nécessité et les risques possibles quant aux sujets de la recherche. Ainsi il existe un "plan de contrôle"⁷⁶ précis concernant les différentes conditions et les attentes pour une recherche à la clinique universitaire de Tübingen.

⁷⁶ "le plan de contrôle" = "der Prüfplan"

Il faut donner une brève justification de l'étude et défendre le choix de la cible de l'étude, donner une méthodologie avec des références bibliographiques, présenter et justifier la population ciblée. Puis, il faut argumenter et justifier la pseudonymisation, autrement dit la garantie pour les sujets en question de préserver leur anonymat.

Puis, comme la population cible est principalement mineure, il faut adresser une demande de consentement aux parents (Annexes « 19.4. »), qui les informe des objectifs et de la durée de l'étude, qui garantit l'anonymat des données recueillies et la non- obligation de la participation de leurs enfants. Egalement, il faut une lettre d'information adressée aux jeunes (Annexes « 19.5. ») en question, pour les informer de la durée, du but et ce qui me semble très important, de leur participation volontaire. Il me semble important que les participants, surtout dans le groupe clinique aient toujours la possibilité de refuser leur participation, même pendant la passation.

10. Présentation des données du questionnaire: « Motivation et psychodynamique du joueur vidéo excessif »

Dans cette analyse des réponses données par les participants, nous voulons préciser que le groupe clinique, c'est-à-dire les enfants et adolescents susceptibles d'avoir un comportement excessif dans les mondes des jeux virtuels, sont regroupés sous le terme « groupe clinique » (GCl). Lorsque nous parlerons du « groupe contrôle », nous utiliserons parfois les termes « non-joueurs », dans le sens où ils représentent des joueurs banals. Nous avons subdivisé ce groupe en deux sous-groupes : celui des garçons (GCG) et celui des filles (GCF). Cette distinction a été nécessaire, car le GCl (groupe clinique) se composait de 22 « joueurs excessifs » dont une seule fille. Afin de garder une comparaison valable entre le groupe clinique et le groupe contrôle, nous avons décompté la fille du groupe des « joueurs excessifs » et divisé le groupe contrôle en filles et garçons.

Puis, il est important de mentionner que le questionnaire n'a pas été croisé avec d'autres questionnaires ou tests déjà validés. Cette démarche serait un prochain travail, afin de pouvoir valider le questionnaire. Par contre il s'avère difficile, car il existe qu'un nombre très limité de tests ou de questionnaires qui traitent cette problématique en question. Une possibilité serait de faire une corrélation avec l'IAT⁷⁷.

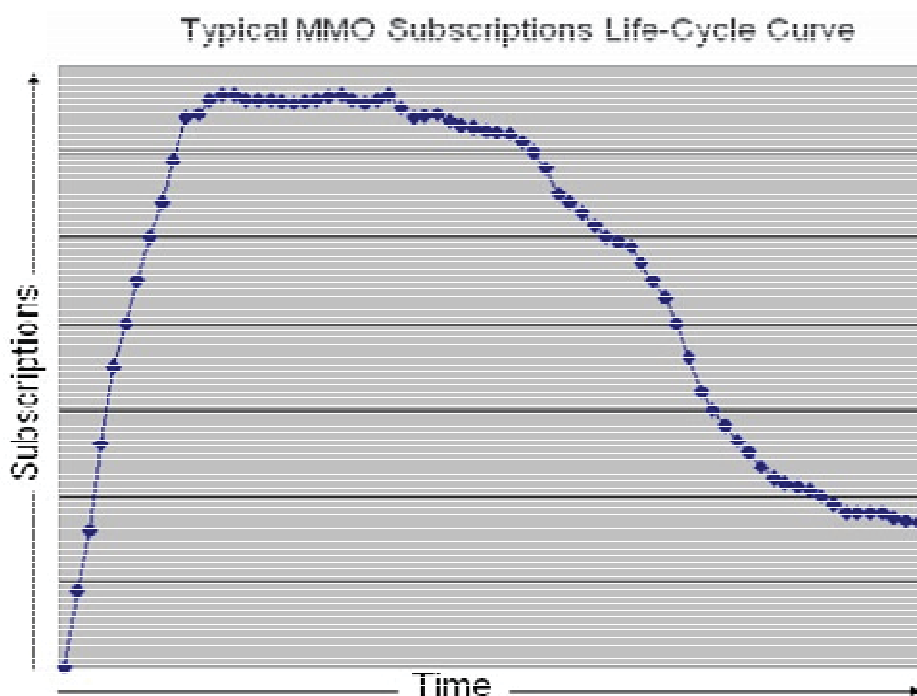
En plus, en raison de la rapidité de développement des nouveaux médias, on constate, que certains éléments ont évolué ou sont en train de changer : les différents jeux vidéo changent très rapidement en même temps que les supports de jeu. La demi-vie d'un jeu vidéo est de six mois à un an avant le lancement du suivant. Idem pour les ordinateurs ou pour une console, qui ont

⁷⁷ IAT = Internet Addiction Test de Kimberley Young, <http://netaddiction.com/internet-addiction-test/>

une durée moyenne d'utilisation d'environ deux à trois ans⁷⁸. Pour illustrer l'impact de ces transformations je vais présenter deux tableaux qui montrent les cycles d'inscriptions pour un MMO (Massively Multiplayer Online) et pour WOW.

Dans le tableau 2 on voit la courbe d'inscription et d'utilisation typique pour un MMO. Ce qui semble important est d'observer que la courbe d'inscription concernant WOW (Tableau 3) ne montre pas le même profil. Il semble que le caractère de la structure de WOW serait différent de celui MMORPG jusque-là.

Tableau 2 :

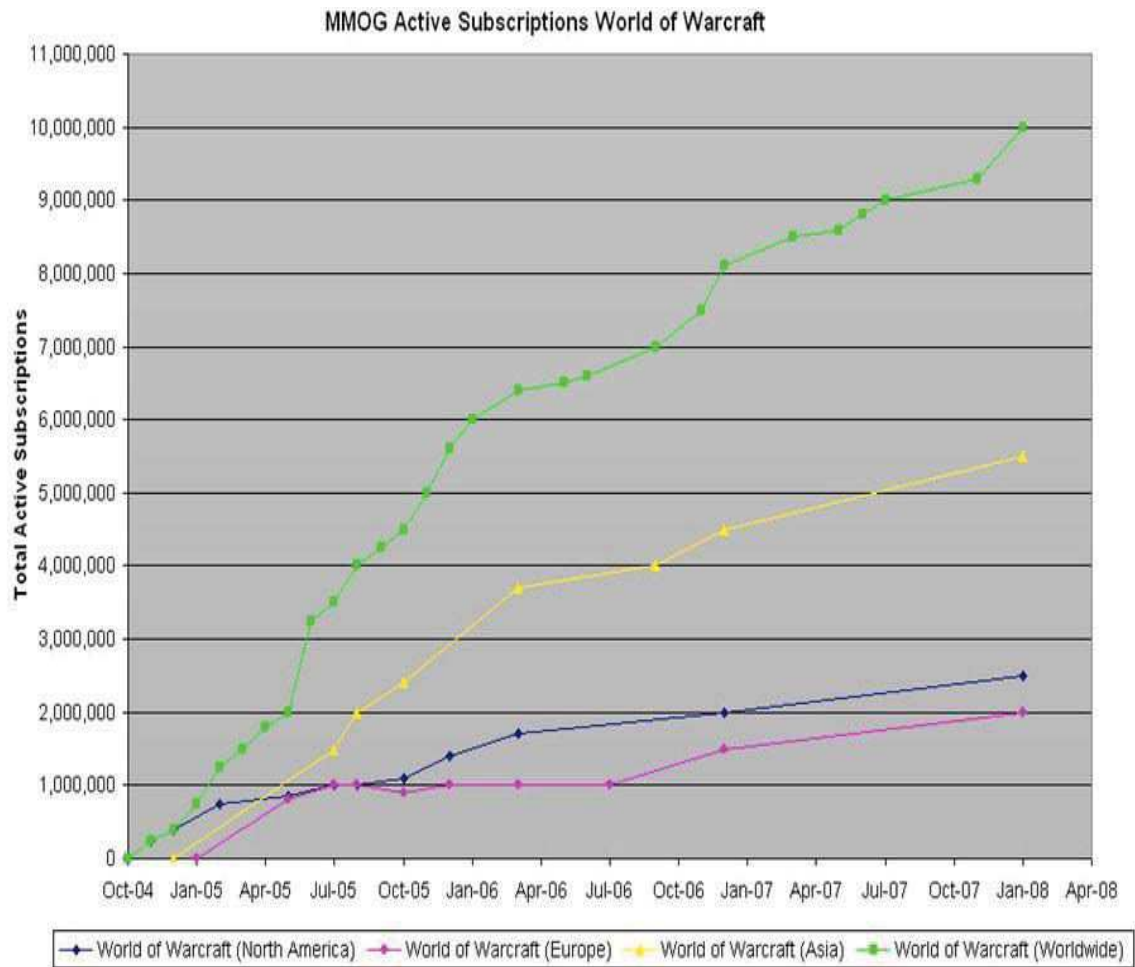


79

⁷⁸ <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/182759/umfrage/durchschnittliche-lebensdauer-von-normalen-und-robusten-notebooks/>

⁷⁹ <https://newmedia2010.wordpress.com/>

Tableau 3 :



80

Il faut admettre qu'aujourd'hui WOW est également arrivé à son plafond d'inscriptions, mais que différents facteurs ont contribué à prolonger la période typique, celle présentée dans le tableau 2.

De plus en plus d'autres jeux et d'autres supports étaient utilisés. Du jeu WOW par exemple on pouvait observer un changement vers des jeux comme « League of Legends »⁸¹ (LOL) avec entre temps des tournois avec des primes de plusieurs milliers d'euros. C'est un développement qui va vers une mobilité

⁸⁰ <https://newmedia2010.wordpress.com/>

⁸¹ <http://euw.leagueoflegends.com/>

de plus en plus grande. La plupart des jeux vidéo de la dernière génération sont, ce qu'on pourrait appeler les « Browsergames »⁸². Ces jeux sont toujours disponibles et ne nécessitent pas d'installation longue. À l'heure actuelle, les jeunes accueillis dans le service ambulatoire n'ont pas seulement changé au niveau de la catégorie d'âge- la population accueillie est de plus en plus âgée, mais également au niveau du type de jeux vidéo. Les deux dernières années (2014 et 2015) les jeunes en consultation dans le service ambulatoire ne jouaient pratiquement plus aux MMORPG's classiques, mais développaient les mêmes difficultés avec des jeux vidéo sur les portables et tablettes.

Comme mentionné, la passation du questionnaire se faisait en Allemagne, au sein de la consultation spécialisée « utilisation excessive de médias » pour le groupe clinique et au sein d'un lycée de Tübingen pour le groupe contrôle. Afin d'avoir une situation standardisée de passation, nous avons fait passer le questionnaire pour le groupe clinique toujours pendant le premier rendez-vous au sein de l'institution dans la salle d'attente où les participants se retrouvaient toujours seuls.

Le groupe contrôle passait le questionnaire en classe sous surveillance.

L'analyse du questionnaire que nous présentons maintenant ne reprend qu'une partie des questions auxquelles ont répondu les participants, celles qui nous semblent pertinentes pour la compréhension des motivations à l'œuvre dans le jeu excessif et les réponses qui apportent un éclaircissement sur une possible psychodynamique du joueur excessif dans les mondes virtuels. L'analyse de tout le questionnaire se trouve dans l'annexe de ce travail (Annexes « 19.2. » et « 19.3. »).

⁸² La dernière génération des jeux vidéo en ligne. Ces jeux sont disponibles intégralement en ligne et sont gratuits, dans un premier temps. Le joueur peut décider d'acheter des éléments d'équipement, ce qui lui garantit des avantages considérables dans le jeu (p. e. meilleurs armes, gain d'expérience plus rapide, meilleure protection, etc.) Les moyens de paiement sont multiples: virements directs, «*Paypal*» ou par sms.

10.1. Données statistiques du questionnaire

Afin de démontrer la validité statistique des réponses au questionnaire, nous avons tout d'abord appliqué le test d'ajustement de Kolmogorov-Smirnov. Ce test examine la distribution normale au niveau intra-groupe. Pour garder la rigueur de l'évaluation statistique nous avons ignoré les résultats du groupe GCF.

Les résultats seront uniquement pris en charge dans une discussion théorique. Les différences des groupes ont été testées avec le test paramétrique de T pour les variables âge, durée de temps en ligne, durée de jeu virtuel Initiale.

Les conditions préalables, la distribution normale et l'homogénéité de la variance ont été testés avec le test de Kolmogorov-Smirnov et de Levene. Ainsi nous avons démontré que le groupe expérimental se différencie de façon significative du groupe contrôle et que conformément aux attentes les deux groupes se différencient au niveau de la durée de temps passé en ligne et de la durée de jeu.

âge	Moyenne en année M (Ecart-type)	K-S Test	Levene Test	T-Test
GClI	14,76 (1,41)	p = .202 Z = 1,071	p=.769 F=0,09	p=.046 T=-2,05
GCG	13,96 (1,24)	p = .275 Z = 0,995		

durée de temps ligne	Moyenne en heures M (Ecart-type)	K-S Test	Levene Test	T-Test
GClI	34,52 (9,88)	Z = 0,634 p = .817	p=.483 F=0,50	p ≤ .01 T=-8,60
GCG	12,04 (7,85)	Z = 1,013 p = .257		

durée de jeu virtuel	Moyenne en heures M (Ecart-type)	K-S Test	Levene Test	T-Test
GClI	31,38 (9,831)	Z = 0,802 p = .542	p=.573 F=0,32	p ≤ .01 T=-2,86
GCG	22,56 (10,90)	Z = 0,637 p = .811		

Groupe Clinique, « GClI » (Joueurs N=21)

Moyenne Age	14,76 a
Ecart-type Age	1,41 a
Moyenne durée de jeu	31,5 h
Ecart-type durée de jeu	6,84 h
Moyenne temps online	29,16 h
Ecart-type temps online	9,59 h

Groupe contrôle, « GCG » (tout venant garçons N=25)

Moyenne Age	13,96 a
Ecart-type Age	1,24 a
Moyenne durée de jeu	12 h
Ecart-type durée de jeu	7,69 h
Moyenne temps online	22,6 h
Ecart-type temps online	10,7 h

Groupe contrôle, « GCF » (tout venant filles N=21)

Moyenne Age	15,24 a
Ecart-type Age	1,63 a
Moyenne durée de jeu	1,38 h
Ecart-type durée de jeu	2,64 h
Moyenne temps online	16,8 h
Ecart-type temps online	11,34 h

Finalement nous avons appliqué deux méthodes de mesures différentes afin de calculer l'indépendance des réponses données par les sujets. Comme il s'agit pour les questions 6 et 8 – 12 de variables avec un format de réponse dichotomique nous avons choisi le test d'indépendance et indice de K2.

	Question 6	Question 8	Question 9	Question 10	Question 11	Question 12
K ²	18,689	,000	,556	6,422	6,422	9,800
Signification asymptotique	,000	1,000	,456	,011	,011	,002

La deuxième méthode pour la grande partie des questions qui suivent l'ordre d'une échelle graduée (choix entre réponse A, B, C, D, E).

Comme la distribution normale a été démontrée avec le test de Kolmogorov-Smirnov, nous avons choisi le Mann-Whitney U-Test, car les données sont mises à l'échelle ordinale, afin de tester la comparaison des groupes.

Les résultats seront présentés lors de l'analyse qualitative des questions dans la partie suivante.

10.2. Analyse qualitative du questionnaire

Nous allons maintenant présenter les résultats des réponses données dans le questionnaire « Motivation et psychodynamique du joueur vidéo excessif »⁸³.

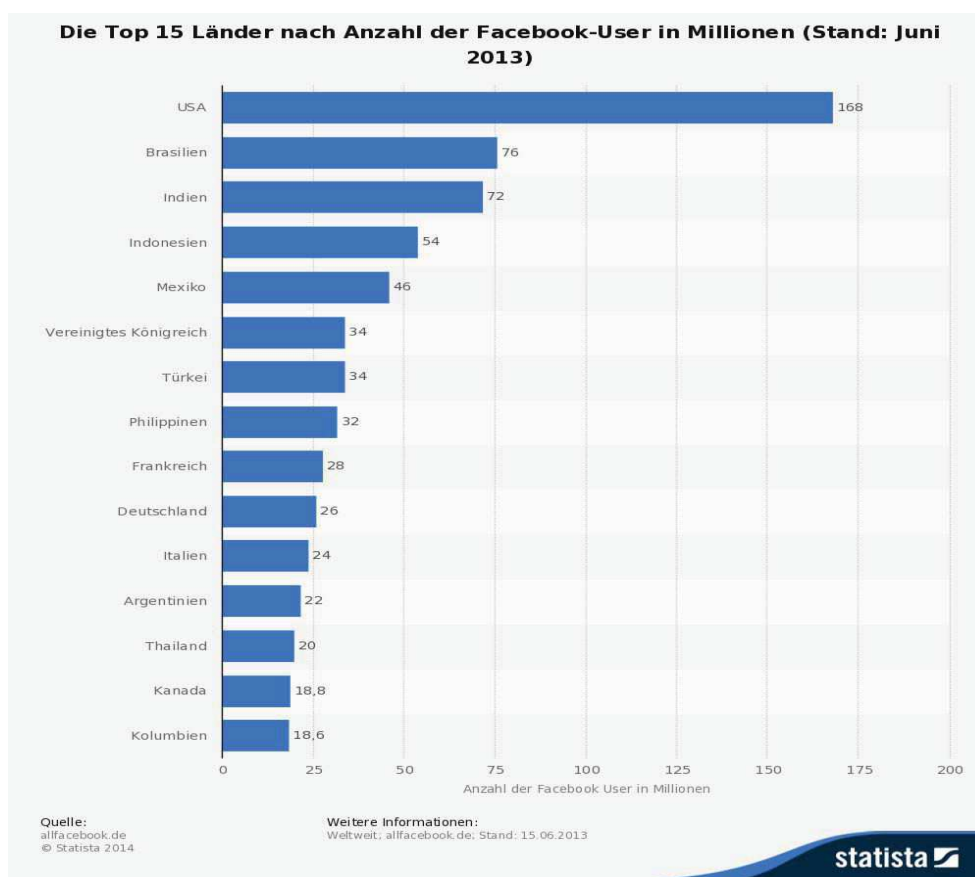
10.2.1. Lien social dans les mondes virtuels (Partie I)

La première partie du questionnaire a été élaborée en dernier. Cette partie se compose principalement de questions autour de l'utilisation des réseaux sociaux. Il semblait important d'intégrer un corpus de questions autour de cette thématique, car de plus en plus de jeunes qui venaient consulter au service ambulatoire n'étaient plus seulement occupés par les mondes virtuels des jeux vidéo, mais également de plus en plus installés dans l'utilisation des réseaux sociaux. Le réseau est d'après R. Doron et F. Parot (1991), « *une forme d'organisation d'entités entre lesquelles existent des connexions* » (p.628), le social est défini par les mêmes auteurs comme, « *un terme employé pour qualifier les interactions interpersonnelles effectuées dans un contexte relationnel pour en souligner la spécificité par rapport aux manifestations naturelles, biologiques ou physique* » (p.667). Des réseaux sociaux nous entourent dès le début de notre vie. Le premier réseau social est typiquement la famille. Si le réseau familial perdure souvent tout au long de la vie, d'autres réseaux sociaux s'y ajoutent progressivement, comme par exemple la crèche, l'école, le travail. C'est l'intérêt partagé, le lien entretenu et le temps consacré qui définissent la place de chacun dans un réseau social. Sur Internet aussi, il y a des groupes qui se forment sur les différentes plateformes, des personnes qui font connaissance les unes avec les autres, et qui communiquent, au sens d'échanger. Il y a toujours du mouvement, des nouvelles personnes qui

⁸³ L'intégralité du questionnaire se trouve dans l'annexe de ce travail. Il est important de mentionner que la passation s'est uniquement faite en allemand auprès de jeunes allemands.

s'ajoutent au groupe, d'autres qui partent. Ceci n'est à mon avis pas dépendant du support utilisé, qu'il s'agisse d'un, « réseau social », d'un blog, chat ou Messenger. Les contacts sur Internet nécessitent autant de soin que les liens dans la réalité partagée. L'amitié virtuelle en nécessite peut-être même plus, car le rapport à l'autre est un rapport visuel, on lit, on écrit, on regarde. Nous avons vu (chapitre « 4.3. ») la part de plus en plus importante des réseaux sociaux. Pour mieux situer l'impact de l'utilisation des réseaux sociaux, nous allons, avant de présenter les résultats issus de l'analyse du questionnaire, montrer deux tableaux. Le tableau 4 montre le top 15 des utilisateurs de « Facebook » selon leurs pays en millions.

Tableau 4⁸⁴ :

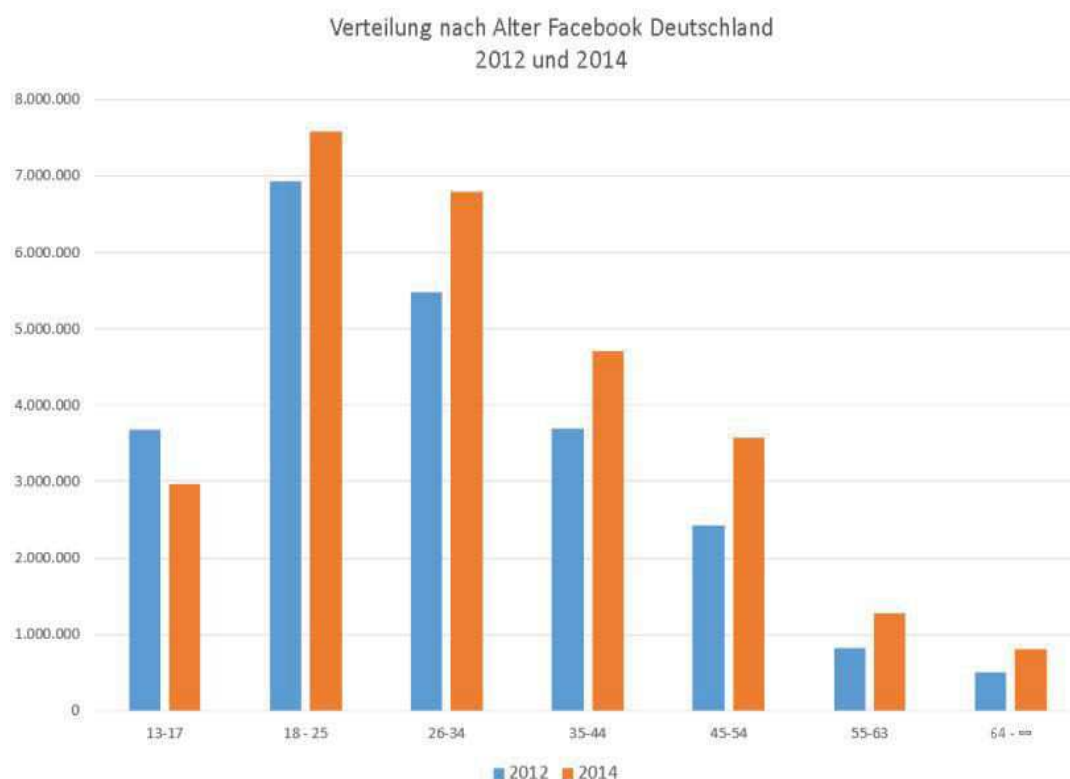


D'après ce tableau environ 1/3 des français et des allemands utilisent « Facebook » comme réseau social.

⁸⁴ <http://de.statista.com/>

Le tableau 5 montre le développement de la croissance des utilisateurs de « Facebook » en Allemagne et leur distribution par âge entre 2012 et 2014.

Tableau 5⁸⁵ :



Ces deux tableaux montrent l'impact des réseaux sociaux dans notre société. Le tableau 5 montre en plus deux autres aspects intéressants. Premièrement il semble que « Facebook » aurait également atteint une sorte de palier maximal de nouveaux utilisateurs. La tranche d'âge entre 13-17 ans est en diminution entre 2012 et 2014. Deuxièmement on pourrait faire l'hypothèse que le phénomène « Facebook » serait une sorte de phénomène générationnel. Aujourd'hui d'autres réseaux sociaux naissent et on ne peut pas encore dire s'ils perdureront. Par exemple « Yo »⁸⁶ un réseau qui a uniquement la possibilité de transférer le mot « yo » à ses amis, afin de signaler à l'autre qu'on pense à lui, avait déjà un million d'utilisateurs 4 jours seulement après

⁸⁵ <https://linkedinsiders.wordpress.com/>

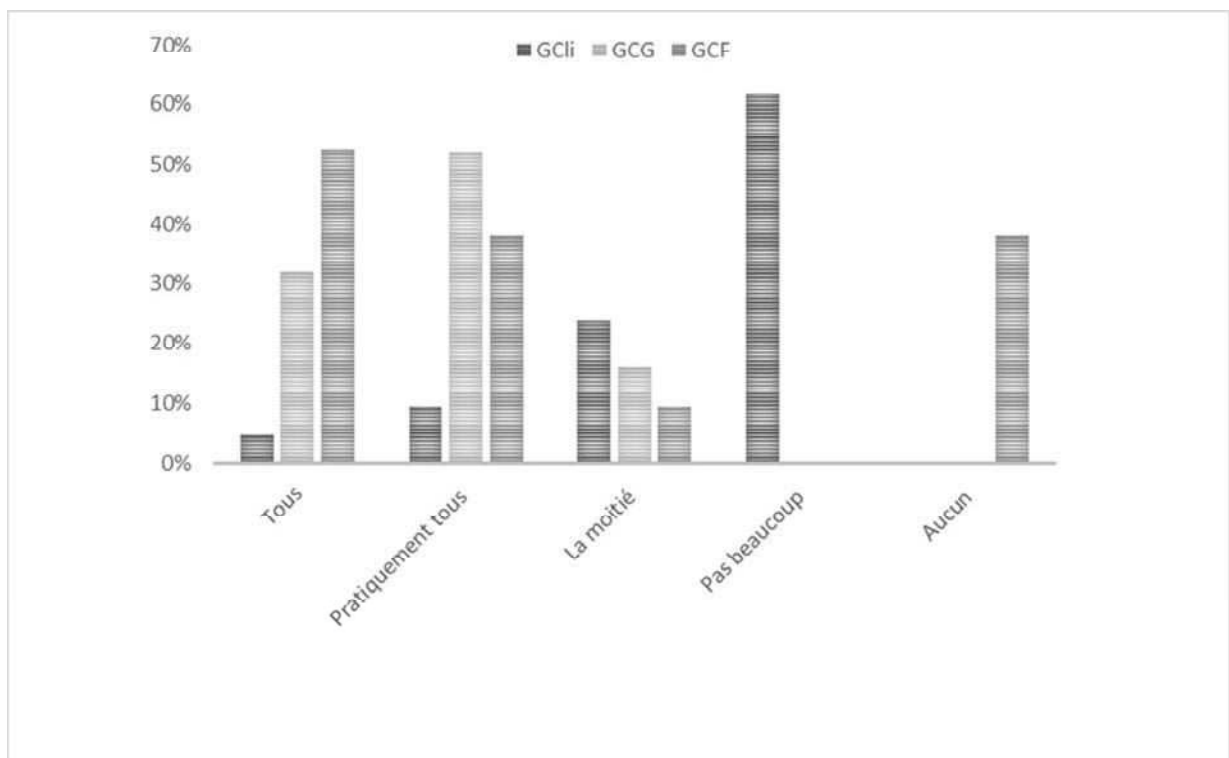
⁸⁶ <http://t3n.de/news/startup-yo-app-1-million-dollar-553157/>

son lancement. La liste des nouvelles formes de réseaux sociaux est très longue, même si une grande partie voit le jour et disparaît tout de suite. Mais ce qui semble important à mon avis est le fait que dans un monde de plus en plus médiatisé, la communication concernant la présentation de soi et la conception de l'autre se fait de plus en plus dans le monde numérique.

C'est pourquoi la première partie du questionnaire visait alors à comprendre la dynamique relationnelle des utilisateurs de réseaux sociaux virtuels. Une première question importante semble être la connaissance réelle des autres utilisateurs avec lesquels l'internaute est en lien.

Question 4: "Combien de tes amis en ligne connais-tu aussi dans la vie réelle?"

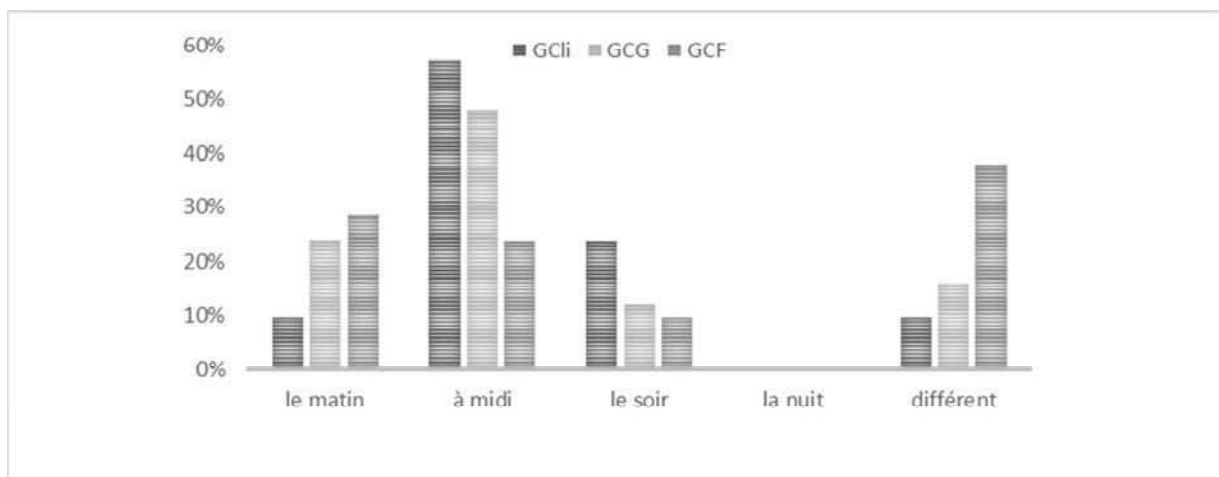
En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 1,84$; Ecart-type-GClI = 0,688) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 3,43$; Ecart-type-GCG = 0,87) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -4,818$; $p \leq .01$).



Pour l'interprétation des résultats, nous avons posé l'hypothèse, que l'investissement dans les guildes et forums autour des jeux serait équivalent à l'investissement dans les réseaux sociaux. Le groupe GClI répond majoritairement qu'ils ne connaissent pas beaucoup d'amis en ligne dans la vie réelle. En revanche, le groupe "tout-venant" répond majoritairement qu'ils connaissent dans la vie réelle pratiquement tous les amis avec lesquels ils jouent en ligne. Si on compare avec le troisième groupe, le groupe contrôle filles, alors on peut constater qu'elles répondent majoritairement qu'elles connaissent leurs amis en ligne. Ainsi les « joueurs excessifs » ne connaissent pas forcément les autres joueurs avec lesquels ils jouent en ligne alors que les « non-joueurs » les connaissent la plupart du temps avec une différence entre garçon et filles dans les groupes contrôle. Ne pas connaître ses amis en ligne serait alors un indicateur statistiquement significatif d'une pratique d'Internet (de jeu) excessif.

Question 5: "A quel moment de la journée te connectes-tu pour la première fois?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 2,43$; Ecart-type-GClI = 1,028) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 2,36$; Ecart-type-GCG = 1,39) dans le Mann-Whitney U Test de façon non-significative ($Z = -0,743$; $p = .457$).



A cette question, la majorité des jeunes (57.1% des joueurs suivis par le

service et 48% des lycéens tout-venant) disent qu'ils se connectent à Internet à midi. Cette faible différence entre les deux groupes est-elle due au fait que les joueurs excessifs sont aussi des lycéens qui vont en cours le matin⁸⁷? Nous observons une distinction pour le groupe des lycéennes qui disent ne pas avoir de moment précis pour aller en ligne (38.1 % pour la réponse E : différent), Mais il est important de constater, que ce groupe des « non-joueurs filles » répond de façon équivalente, 28,6% répondent A : le matin, 23,8% répondent B : à midi, ceci pourrait indiquer qu'elles sont en ligne avec leur téléphone portable, ce qui n'a pas été précisé dans le questionnaire.

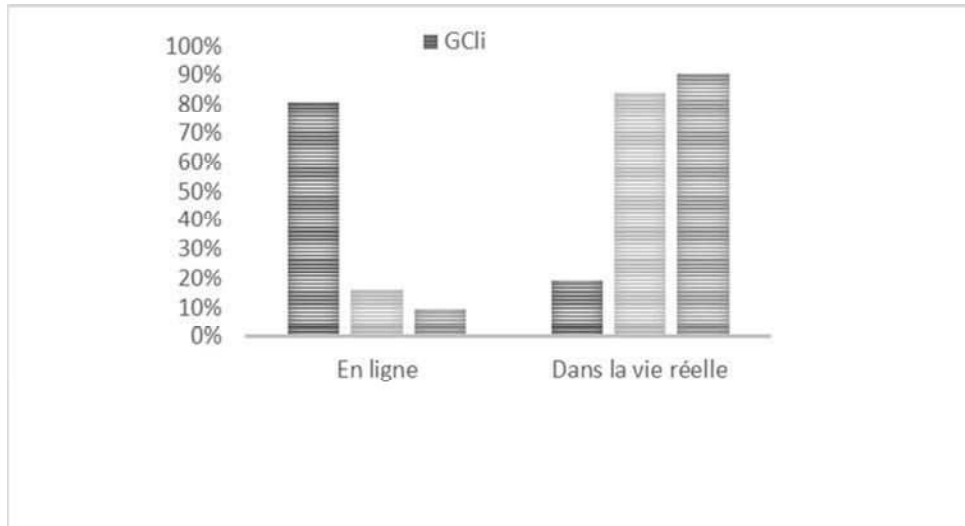
D'ailleurs il est intéressant aussi de préciser que pendant les 5 premières années de la mise en place de la « consultation spécialisée en lien avec les nouveaux médias »⁸⁸, les joueurs ne parlaient pas du tout de leurs téléphones portables. Ni l'utilisation, ni les jeux avec le portable ne semblaient être cause de difficultés. Aujourd'hui les jeunes viennent souvent avec leurs portables en consultations, le tiennent en main et sont parfois en train de jouer pendant que les parents racontent leurs souffrances concernant la pratique excessive de leur enfant.

⁸⁷ Pour les lycéens allemands l'après-midi est en général consacré aux activités de loisirs, sportives et artistiques.

⁸⁸ « Spezialsprechstunde für Exzessive Mediennutzung und Computerspielsucht in der Ambulanz der Kinder- und Jugendpsychiatrie Tübingen. »

Question 8: "Avec qui parles-tu le plus? Avec tes amis en ligne ou dans la vie réelle?"

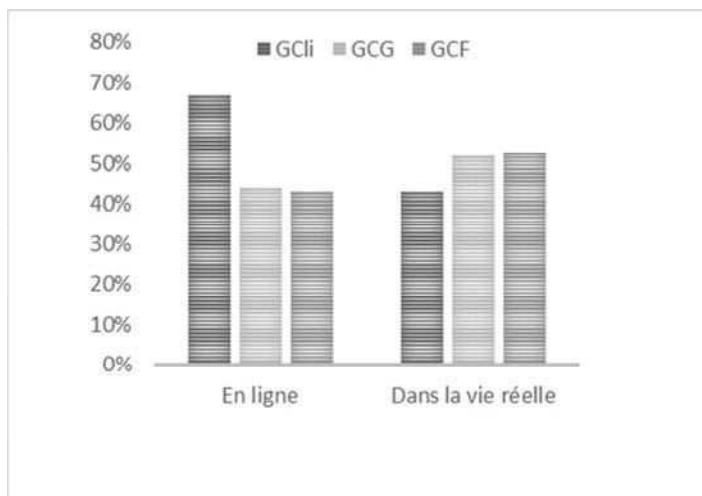
(K² = 0.0)



La majorité des « joueurs excessifs » répondent qu'ils parlent plus avec leurs amis en ligne que dans la vie réelle. Tandis que le groupe « GCG » dit majoritairement parler plus avec les amis dans la vie réelle, c'est encore plus important pour le groupe « GCF ». On peut se demander si ce déplacement des échanges sociaux dans les jeux et leurs possibilités d'échanges (guildes, chats, forums) pourrait être le signe d'un comportement excessif dans les mondes virtuels. D'après ces résultats, on pourrait dire que plus le sujet est ancré dans une conduite excessive dans la virtualité, plus il est isolé des contacts sociaux dans la vie réelle. Il semble que l'excessivité ne soit pas seulement une conduite excessive de jeu, mais entraîne un rapport social différent. Un rapport social qui se condense sur un rapport visuel à l'autre à travers l'écran.

Question 9: "Il est plus facile de parler de toi en ligne ou dans la vie réelle?"

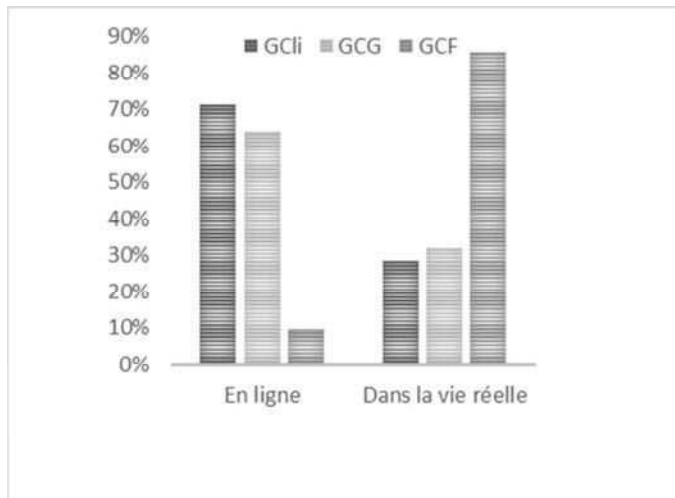
($K^2 = ,556$)



66,7 % des « joueurs excessifs » choisissent la réponse en ligne, tandis que les groupes des « non – joueurs » choisissent majoritairement dans la vie réelle (52% pour les garçons et 52,4% pour les filles). Il semble que les « joueurs excessifs » préfèrent le contact par l'intermédiaire de l'écran pour parler d'eux-mêmes. Dans l'évaluation du questionnaire se posait la question de la compréhension de ce que pouvait représenter « parler de soi » pour les participants. Il est possible que les participants aient compris différemment le fait de « parler de soi », mais nous considérons qu'il s'agit d'une façon de parler d'une certaine intimité indéfinie. Nous supposons alors que les GClI ont plus de facilité à parler de leurs humeurs que les GCG et GCF. Il est également possible que les participants l'aient compris comme la narration des événements quotidiens, comme par exemple les résultats à l'école, les repas de la journée ou d'autres activités de la journée. Mais, même s'il n'est pas possible de distinguer et d'analyser leur compréhension de « parler de soi » il est manifeste que les GClI ont plus de facilité à donner des informations personnelles en ligne que les GCG et les GCF.

Question 10: "Est-il plus facile de parler des autres en ligne ou dans la vie réelle?"

($K^2 = 6,422$)



71,4 % des « joueurs excessifs » répondent qu'il est plus facile de parler des autres en ligne que dans la vie réelle, c'est également le cas pour le groupe contrôle garçon des « non-joueurs » à 64 %. Mais il y a une grande différence si on compare le groupe contrôle filles « non- joueurs », car elles indiquent avec 85,7% qu'il est plus facile de parler des autres dans la vie réelle.

On pourrait comprendre cette différence en considérant que le fait d'échanger en parlant des autres serait une spécificité des adolescentes et que pour les garçons joueurs et non joueurs cet échange ne serait pas prioritaire. Cette observation a également été faite lors de l'étude « JIM »⁸⁹, une étude du gouvernement allemand, qui étudie la consommation de média en général, radio, télévision et ordinateur.

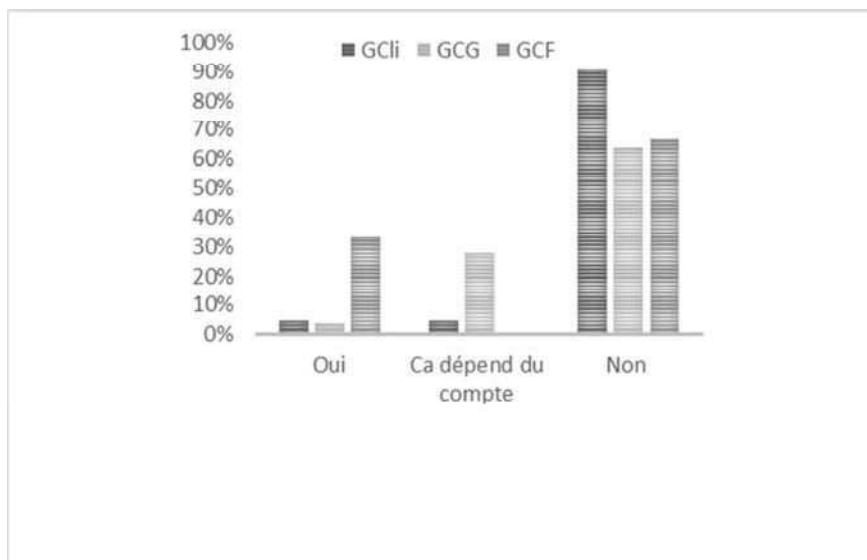
Toutefois, nous retrouvons la même difficulté que précédemment, dans le sens où le questionnaire n'explique pas ce que signifie « parler des autres ». Mais également dans ce cas de figure, il est manifeste que les garçons, indépendamment de l'excessivité, estiment plus facile de parler d'un autre en

⁸⁹ JIM-Studie (Jugend, Information, (Multi-) Media) 2012, Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19 Jähriger, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

ligne que dans la vie réelle, tandis que pour les GCF elles estiment le contraire.

Question 14: "Imagine qu'une personne inconnue ait accès à ton compte, est-ce qu'elle pourrait se faire une image réaliste de toi?"

En moyenne le format des réponses du GCl_i se différencie ($M^{GCl_i} = 2,86$; Ecart-type-GCl_i = 0,478) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 2,63$; Ecart-type-GCG = 0,576) dans le Mann-Whitney U Test de façon non-significative ($Z = -1,791$; $p = .73$).



90,5% du groupe des « joueurs excessifs » répondent qu'on ne pourrait pas se faire une image réaliste d'eux si on avait accès à leur profil. Tandis que 64 % des « non joueurs garçon » répondent Non. Le groupe contrôle « filles » répond également avec 66,7% avec Non, mais il semble y avoir une différence des profils en question. Car 33,3 % des « Filles » répondent Oui, que l'on pourrait se faire une image réaliste d'elles si on avait accès à leur compte. Cette hypothèse se renforce si on considère que 28 % du groupe contrôle des « garçons » répondent que ça dépend du compte. Dans cette réponse ouverte on trouve pratiquement toujours des sites de réseaux sociaux, comme par exemple « Facebook » ou autres. On pourrait dire que le « joueur excessif » serait dans une sorte d'"autre soi-même", une sorte de clivage entre sa

représentation de soi dans la réalité quand il se met à jouer et à surfer dans les mondes virtuels. Autrement dit, les « non-joueurs », filles et garçons se servent de leur profil d'une façon plus en lien avec un rapport réel à la représentation de soi dans la réalité que le « joueur excessif ».

10.2.2. Résumé de la partie I.

D'après cette première partie du questionnaire, on pourrait dessiner les traits caractéristiques d'une utilisation excessive comme dépendant principalement des liens sociaux entretenus par les joueurs observés. Le sujet excessif serait une personne qui soigne ses relations en ligne sans porter attention à l'identité réelle de l'autre. Le virtuel semble pouvoir offrir les possibilités d'entretenir un lien qui satisfait l'imbrication des espaces intermédiaires (Winnicott 1971a)⁹⁰. La virtualité prend la forme de réalité extérieure, mais semble tenir à distance la réalité intérieure. L'identité semble être clivée, le sujet excessif se construit à partir du contenu du compte et des éléments qui sont demandés dans l'environnement socio-virtuel. Cet environnement socio-virtuel désinhibe et facilite un échange social, car le sujet excessif évite plutôt la confrontation avec l'autre dans la réalité partagée et s'adonne plus facilement à cet échange décalé qui est propre au virtuel. Il semble que, plus le sujet passe de temps dans l'espace socio-virtuel, plus une forme de clivage s'installe entre réalité extrapsychique et intrapsychique. L'utilisateur excessif appliquerait différentes mesures concernant soi-même et son vis-à-vis (l'autre) virtuel. Le groupe clinique est moins diversifié dans ses relations, plus "unimodal" dans ses relations. Généralement, il faut admettre que les possibilités d'Internet diminuent les limites données par les distances physiques réelles entre des personnes. Une communication, un échange de contenu visuel et auditif est possible à travers le monde entier, pratiquement à tout moment. Mais le psychisme humain est incapable de prendre complètement en compte cette diminution de la distance entre les utilisateurs dans le monde virtuel. Même si l'utilisateur sait que l'autre utilisateur se trouve devant son écran à l'autre bout

⁹⁰ Winnicott (1971a) « *If, however, the adult can manage to enjoy the personal intermediate area without making claims, then we can acknowledge our own corresponding intermediate areas, and are pleased to find a degree of overlapping, that is say common experience between members of a group* » (p.18)

du monde, il est incapable de faire la différence au niveau du contact avec un autre utilisateur qui se trouve devant son écran dans la maison voisine. La prise de conscience de la distance est une épreuve de réalité. La délimitation subjective de l'individu est une caractéristique importante dans l'échange et le contact social, mais cette différenciation n'est pas donnée dans l'espace socio-virtuel. On pourrait dire que plus le sujet est ancré dans le virtuel pour ses relations sociales, plus il efface et néglige les rapports réels qu'offre un échange dans la réalité partagée. On pourrait également inverser ce propos en disant que le sujet est d'autant plus installé dans la réalité partagée s'il reconnaît les distances réelles qu'Internet permet d'effacer et reconnaît les limites subjectives et l'implication de sa personnalité dans l'échange social que l'espace socio-virtuel efface.

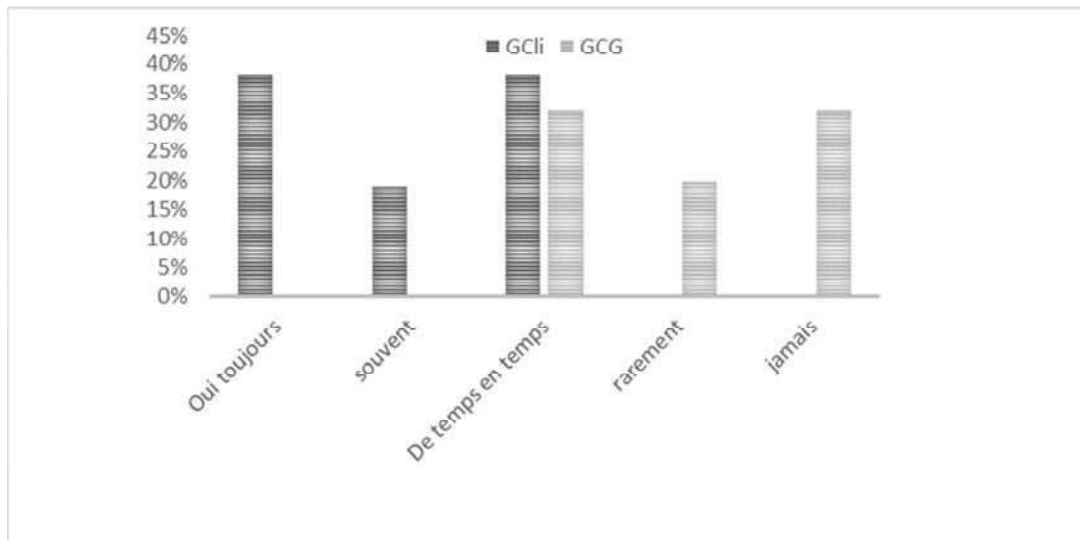
10.2.3. Personnalité, Identification, Image de soi (Partie II)

Cette partie du questionnaire visait à explorer l'hypothèse selon laquelle l'avatar représente une image de soi imaginaire. L'avatar pourrait avoir un caractère identificatoire.

Il est important de mentionner que pour cette partie le groupe contrôle des filles ne semble pas avoir pu répondre aux questions, à la différence des deux autres groupes. Ces questions sont trop spécifiquement en rapport aux RPG's (Role Playing Games) auxquels une grande partie des filles ne joue pas. Tandis que le groupe contrôle des garçons et le groupe clinique savent y répondre. Dans cette partie de l'analyse du questionnaire, nous voulons nous faire une idée plus précise de la façon dont le joueur décrit sa relation à l'avatar.

Question 15: "Est-ce que tu as plusieurs avatars?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 2,14$; Ecart-type-GClI = 1,108) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 3,71$; Ecart-type-GCG = 1,160) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -3,857$; $p \leq .01$).

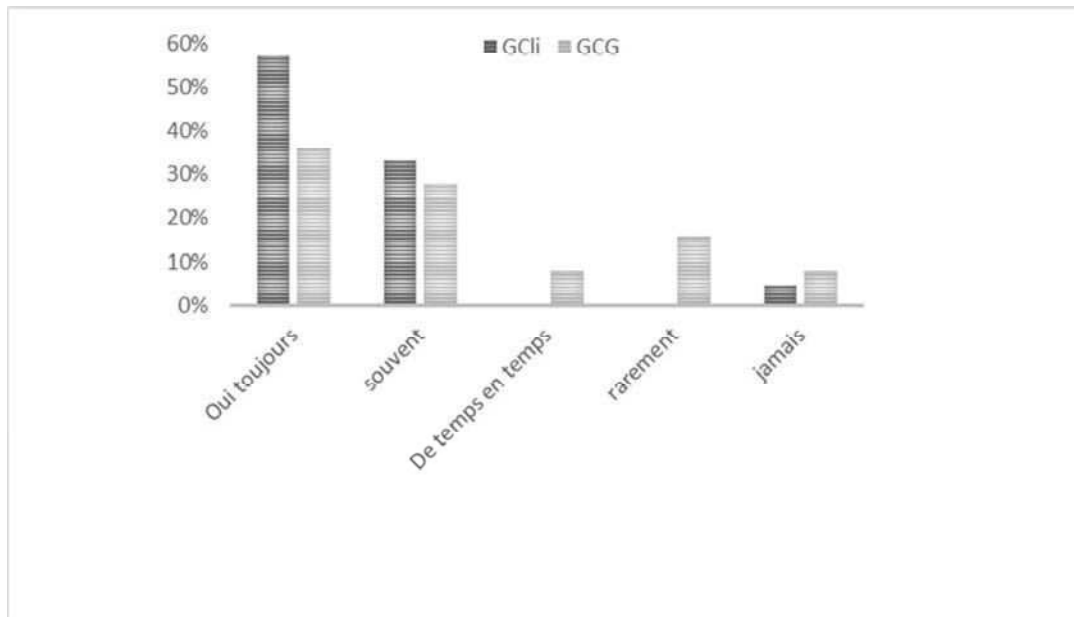


Cette question visait à éclaircir les tentatives des joueurs d'utiliser la possibilité d'un choix multiple de personnalités proposées par les RPG's.

On constate qu'il existe un décalage important des réponses entre le groupe des « joueurs excessifs » et le groupe contrôle des « garçons ». Les « joueurs excessifs » ont tendance à créer plusieurs avatars. On pourrait faire l'hypothèse que cette différence est liée au temps passé à jouer : plus ils jouent, plus de nouveaux défis s'installent nécessitant l'introduction d'un autre avatar. Mais il est également possible, que le « joueur excessif » soit plus dans une situation d'identifications « multiples » avec les différents avatars proposés dans le jeu. C'est-à-dire qu'il est important pour lui de naviguer entre les différentes possibilités offertes par le jeu en question. On peut faire un rapprochement avec le rêve et la mise en scène de désirs inconscients, comme je l'ai évoqué dans la partie théorique en me référant au travail de F. Guignard (2013).

Question 16: "Est-ce que tu préfères un avatar à un autre?"

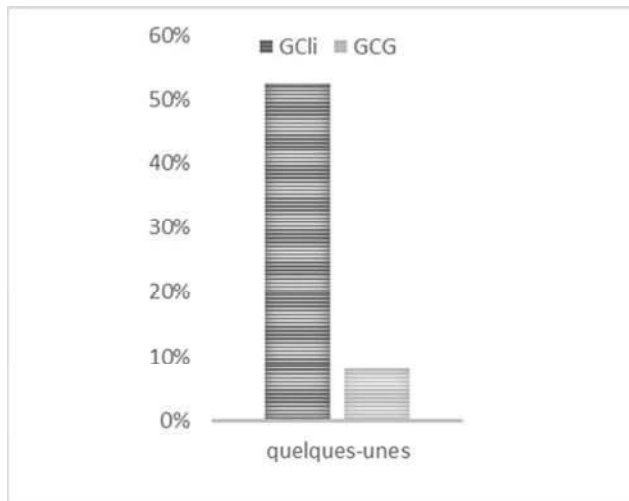
En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 1,55$; Ecart-type-GClI = 0,945) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 2,29$; Ecart-type-GCG = 1,367) dans le Mann-Whitney U Test de façon non significative ($Z = -1,921$; $p = .55$).



Nous avons posé cette question pour avoir un éclaircissement sur le potentiel d'identification et la valeur subjective que pourrait recevoir l'avatar du joueur. Il semble que généralement les joueurs, indépendamment de l'excessivité, préfèrent un avatar à un autre. Tout d'abord on pourrait dire que le choix de l'avatar n'est pas aléatoire. Mais il est manifeste que les GClI préfèrent encore plus un avatar à un autre. On pourrait dire qu'avec l'excessivité, le lien qui se construit à un avatar spécifique devient de plus en plus grand. C'est à dire que les réponses à cette question illustrent le caractère identificatoire et spécifique entretenu entre le joueur et son avatar. Ce lien semblait tout d'abord indépendant de l'excessivité. Mais avec l'excessivité, le lien intime avec le sujet grandit et devient de plus en plus important. Ainsi le lien à l'avatar n'est jamais indifférent, en particulier pour le joueur excessif.

Question 18: "Combien de caractéristiques as-tu en commun avec ton avatar?"

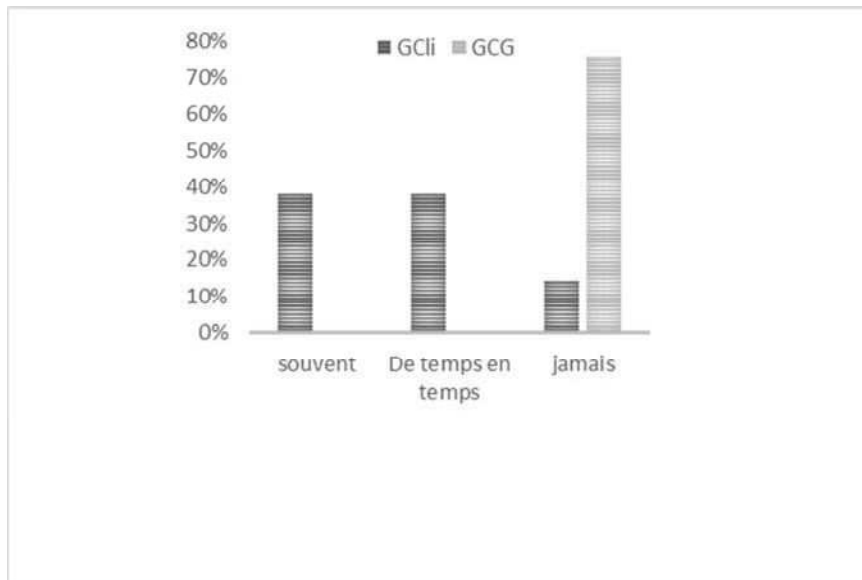
En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 3,65$; Ecart-type-GClI = 0,813) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 4,64$; Ecart-type-GCG = 0,658) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -3,627$; $p \leq .01$).



Plus de la moitié des individus du groupe clinique considère qu'ils ont quelques caractéristiques en commun avec leur avatar tandis que les « non-joueurs » ne voient pratiquement pas de caractéristiques communes avec leur avatar. La réponse la plus fréquente des « non-joueurs » est la réponse E : pas du tout. On pourrait dire que ce résultat montre le lien intime et le rapport identificatoire qu'entretient le « joueur excessif » avec son avatar. En revanche, ni le groupe clinique, ni le groupe contrôle ne répondent A : toutes ou B : beaucoup. Ceci indique que le joueur vidéo, même s'il joue excessivement, maintient une distance ressentie entre le vécu virtuel et l'épreuve de réalité.

Question 19: "Tu aimerais bien être comme ton avatar?"

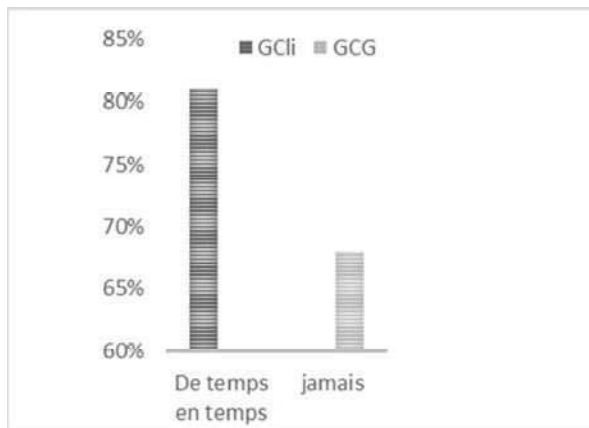
En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 3,65$; Ecart-type-GClI = 0,813) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 3,43$; Ecart-type-GCG = 0,87) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -4,397$; $p \leq .01$).



Cette distribution illustre également que le lien et l'identification avec l'avatar du « joueur excessif » semblent plus intimes que pour le « non-joueur ».

Question 21: "Est-ce que le genre sexué de ton avatar est important?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 3,10$; Ecart-type-GClI = 0,436) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 4,42$; Ecart-type-GCG = 1,139) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -4,441$; $p \leq .01$).



On pourrait comprendre ce résultat, dans le sens d'une spécification du lien à l'avatar. Le « non-joueur » semble être simplement intéressé par le jeu vidéo, tandis que le « joueur excessif » semble s'investir au-delà de l'acte de manipulation des boutons et de la joie qui en résulte.

10.2.4. Résumé de la partie II

Dans cette partie du questionnaire il s'agit d'aborder la thématique du jeu vidéo excessif à travers l'identification à l'avatar et le lien, voire de la relation, que le joueur peut entretenir avec son pion de jeu virtuel. Comme déjà évoqué, l'avatar est désigné de façons différentes, les auteurs du domaine⁹¹ parlent de l'alter-ego virtuel, d'une prolongation du moi, de la doublure du moi dans le virtuel. Il semble que l'avatar est bien plus qu'une simple virtualisation d'un caractère de jeu. Déjà, la tentative des différents auteurs de donner un nom descriptif à l'avatar montre la difficulté et le défi de ce phénomène. Objectivement, il s'agit de la visualisation des actes du joueur sur l'écran. Mais déjà à ce niveau il faut admettre que la fonction de l'avatar va au-delà de la simple visualisation de l'action de jeu. Les jeux avec des avatars proposent

⁹¹ S. Tisseron, M.Stora, M. Grüsser et R.Thalemann, W.Bergmann et G.Hüther

une sorte de tableau de processus de croissance et de développement de l'avatar. Ainsi, la visualisation se prolonge par une idée d'évolution et de maturité de l'avatar. Ainsi, c'est non seulement le joueur qui dirige l'avatar à travers son action, mais il est également invité à s'interroger sur les différentes fonctions et caractéristiques de son avatar. Le joueur prend la responsabilité du développement de l'avatar.

D'après les résultats de cette deuxième partie du questionnaire, on pourrait décrire le joueur excessif comme un sujet, qui possède pratiquement toujours plusieurs avatars et entretient des relations distinctes avec chacun d'entre eux. Il existe une identification fantasmagique avec l'avatar et un raccordement du soi avec les caractéristiques de l'avatar. Il semble que le joueur excessif s'identifie à différentes possibilités de création et ainsi aux caractéristiques de l'avatar. Il semble que l'identification soit fragmentée et que le joueur excessif accumule différents avatars afin de faire une sorte de syntonisation⁹² psychique de l'image de soi. Il me semble, que l'image de soi du joueur et l'évolution de l'avatar serait une sorte de synchronisation. Mais il ne s'agit pas d'une homogénéisation, mais plutôt d'un processus entre deux entités indépendants, qui fur et à mesure s'approchent de façon oscillante.

Jouer à un jeu vidéo à travers un avatar serait pour chaque joueur une sorte de rêverie consciente, la possibilité de plonger dans une autre vie, une vie virtuelle d'un avatar choisi. Souvent c'est une possibilité de jouissance grandiose qui est très facile à obtenir.

Mais le joueur excessif semble avoir besoin de multiplier l'accès à la virtualité à travers l'avatar. Dans l'excès il ne s'agit plus seulement de plonger dans une scène d'une autre vie, mais il est nécessaire d'accumuler et d'enchaîner l'expérience grandiose afin de pouvoir satisfaire les exigences de l'image de soi de la réalité partagée.

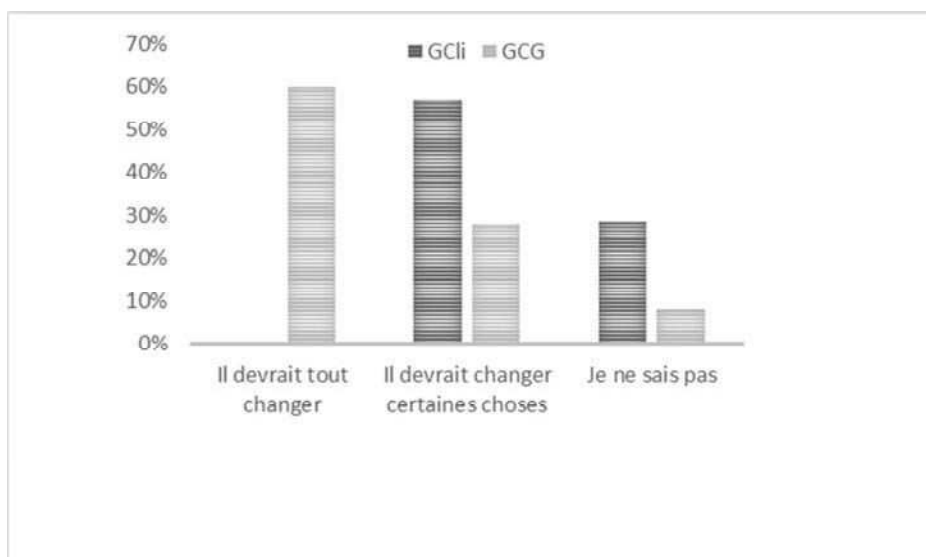
⁹² Syntonisation = « Accord de deux circuits oscillants. Réglage de résonance qui assure le rendement maximum. » (le Petit Robert 2014, p.2489)

10.2.5. Limites subjectives et objectives (Partie III)

Dans cette partie nous nous sommes intéressés à la perception des limites de l'espace virtuel. C'est à dire de quelle façon la réalité partagée est perçue et comprise en opposition à la virtualité.

Question23 : "Qu'est-ce que ton avatar devrait changer pour vivre dans le monde réel?"

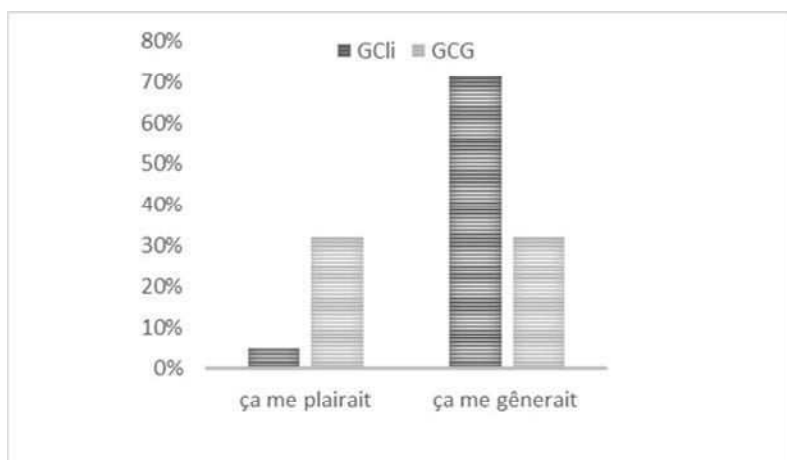
En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 3,10$; Ecart-type-GClI = 1,410) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 1,63$; Ecart-type-GCG = 1,135) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -4,134$; $p \leq .01$).



Le résultat le plus intéressant est à mon avis que 28,6% des « joueurs excessifs » répondent E : je ne sais pas et uniquement 8% des « non-joueurs » donnent cette réponse. On pourrait faire l'hypothèse que cet écart montre l'incertitude concernant le lien et la relation intime que le « joueur excessif » entretient avec son avatar. Tandis que le groupe « GCG » semble bien ressentir que l'avatar est une apparence fictive, 60% répondent que l'avatar devrait tout changer.

Question 24 : "Que penserais-tu si tes parents / ta fratrie / tes copains avaient également un avatar et si tu pouvais entrer en contact avec eux à travers le jeu?"

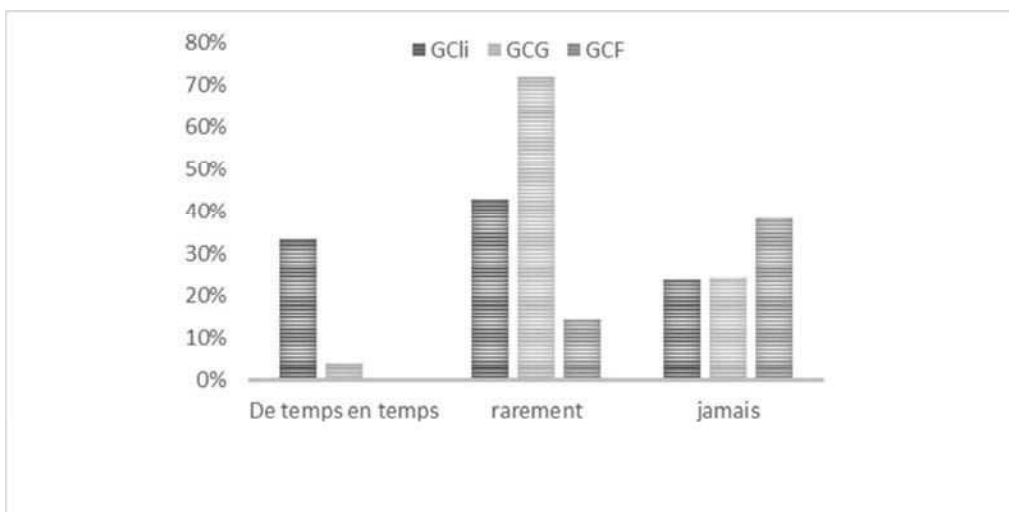
En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 3,24$; Ecart-type-GClI = 0,625) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 2,63$; Ecart-type-GCG = 1,408) dans le Mann-Whitney U Test de façon non significative ($Z = -1,659$; $p = .097$). Mais statistiquement on peut attendre la tendance de ce format de réponse.



71,4 % des « joueurs excessifs » répondent C : ça me gênerait, tandis que 32% des « non-joueurs » choisissent cette réponse. L'hypothèse est que ces réponses donnent un indice de la qualité exclusive du « joueur excessif ». C'est-à-dire que les « joueurs excessifs » semblent s'exclure du monde extérieur, comme si ce monde virtuel devait leur appartenir seul. Cette hypothèse est renforcée, car 32% des « non-joueurs » indiquent prendre du plaisir si un proche avait un avatar avec lequel ils pourraient être en contact, tandis qu'aucun des « joueurs excessifs » n'a choisi cette réponse.

Question 25: "Tu aimerais bien vivre dans le monde tel qu'il se présente dans les jeux vidéo?"

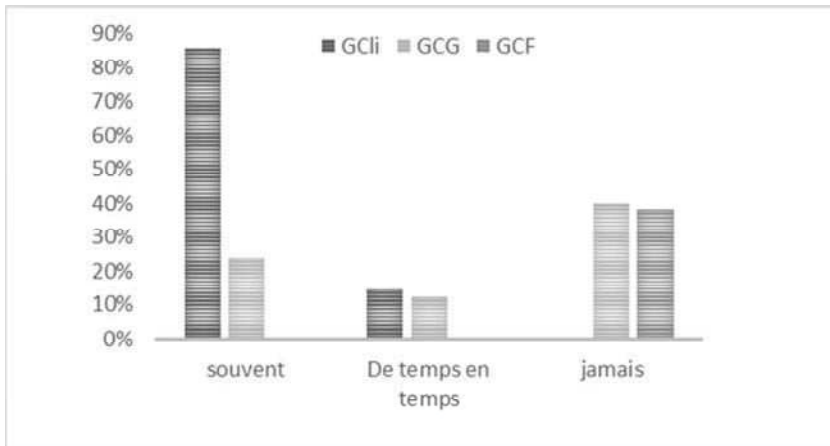
En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 3,90$; Ecart-type-GClI = 0,768) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 4,20$; Ecart-type-GCG = 0,50) dans le Mann-Whitney U Test de façon non significative ($Z = -1,474$; $p = .140$).



Il semblerait que l'activité excessive n'aurait pas d'impact sur le fait que la réalité virtuelle remplace réellement la réalité partagée. Les réponses montrent néanmoins une tendance des « joueurs excessifs » qui le souhaitent de temps en temps.

Question 26: "Tu oublies de temps en temps le monde réel pendant que tu joues?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 2,14$; Ecart-type-GClI = 0,359) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 3,80$; Ecart-type-GCG = 1,225) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -4,466$; $p \leq .01$).

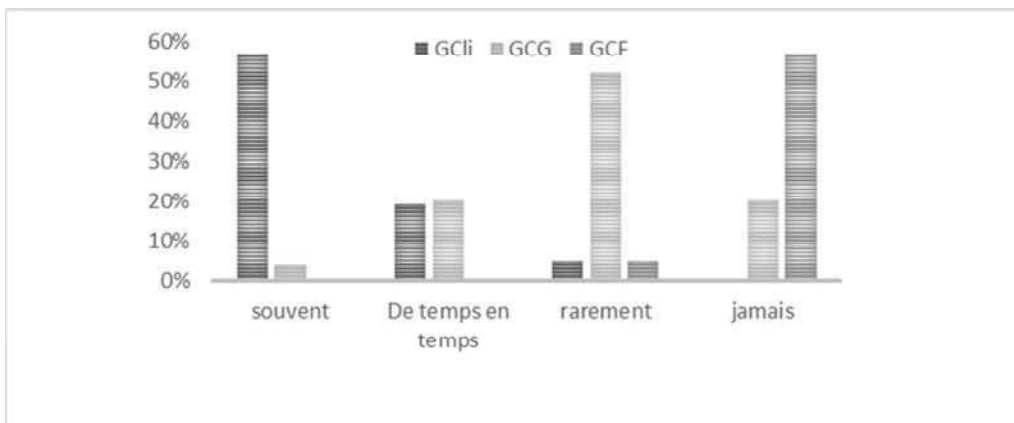


85,7 % des « joueurs excessifs » répondent B : souvent, tandis que dans le groupe des « non joueurs garçons » ils sont uniquement 24% à donner cette réponse et 12% à choisir la réponse C : de temps en temps. Seul le groupe contrôle filles répond à 38,1 % avec la réponse E : jamais.

On constate, qu'il existe une tendance à oublier la notion de temps pendant qu'on joue à un jeu vidéo, indépendamment de l'excessivité. En revanche, il semble que le « joueur excessif » soit encore plus susceptible de perdre la notion du temps pendant son immersion dans le monde virtuel.

Question 28: "Lorsque tu ne joues pas, penses-tu au monde virtuel?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 2,10$; Ecart-type-GClI = 0,768) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 3,80$; Ecart-type-GCG = 0,957) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -4,800$; $p \leq .01$).



57,1% des « joueurs excessifs » indiquent penser souvent aux mondes virtuels même s'ils ne jouent pas, tandis que seulement 4% des « non-joueurs » disent y penser souvent. La moitié des « non-joueurs » (52%) disent penser rarement aux mondes virtuels lorsqu'ils ne sont pas en train de jouer.

Ce résultat informe sur la consistance et la présence du monde virtuel pour le joueur excessif, mais il faut également rappeler que nous supposons que les sujets expérimentaux ne font pas le lien entre monde virtuel et jeu vidéo. Le domaine des réseaux sociaux ne paraît pas avoir été intégré dans la compréhension de cette question. Cette hypothèse est soutenue par les réponses du groupe « non-joueurs filles » qui répondent à 57,1 % avec la réponse E : non, jamais et 38,1% ne donnent aucune réponse.

Question 29: "Aimerais-tu être avec tout ton corps dans le jeu vidéo, par exemple un hologramme?"

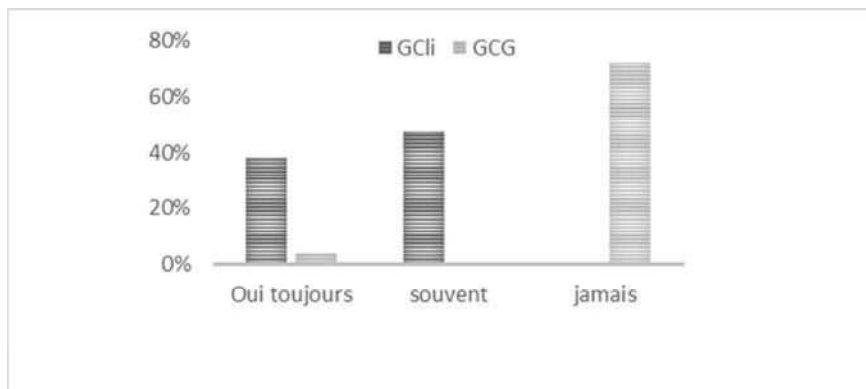
En moyenne le format des réponses du GCLI se différencie ($M^{GCLI} = 4,80$; Ecart-type-GCLI = 0,410) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 3,87$; Ecart-type-GCG = 1,424) dans le Mann-Whitney U Test de façon non significative ($Z = -2,435$; $p = .15$).

On constate que la majorité des réponses (les 3 groupes compris) atteste qu'aucun joueur ne peut s'imaginer être intégré avec tout son corps dans un jeu vidéo. En revanche, le refus augmente avec l'excessivité. 76,2% des « joueurs excessifs » disent que ça ne serait pas bien.

On pourrait faire l'hypothèse que les utilisateurs craignent l'immersion totale, car elle pourrait représenter une sorte de morcellement psychotique. S'adonner avec tout son corps dans un espace où le ressenti corporel est inconnu pourrait inspirer une angoisse psychotique de morcellement. Par contre je n'ai pas poursuivi cette hypothèse qui me semble très intéressante, surtout, si on prend en compte le développement des technologies dans l'avenir.

Question 31: "Est-ce que tu pourrais t'imaginer gagner de l'argent en jouant à un jeu vidéo?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 1,81$; Ecart-type-GClI = 0,814) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 4,52$; Ecart-type-GCG = 0,963) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -5,504$; $p \leq .01$).



Presque tous les « joueurs excessifs » (réponse A et réponse B) pensent pouvoir gagner de l'argent en jouant aux jeux vidéo. Tandis que les « non-joueurs » répondent qu'ils ne peuvent pas s'imaginer gagner de l'argent avec cette activité.

Il semble que cette distribution des réponses soit un indicateur important sur la pratique excessive du jeu vidéo. Une négation de la réalité s'installe jusqu'au point où les joueurs excessifs pensent pouvoir vivre grâce au jeu vidéo. L'excessivité nourrirait un narcissisme qui entraîne un sentiment de supériorité démesuré.

10.2.6. Résumé partie III

Dans cette partie du questionnaire il s'agit de comprendre plus profondément dans quelle mesure le lien établi avec l'avatar et avec le monde virtuel est intégré par l'internaute. Il semble que la distinction entre réalité partagée et réalité virtuelle soit bien constante et forte. Par contre, il semble que les joueurs montrent des différences dans leur compréhension ce qui concerne la réalité partagée et la réalité virtuelle, c'est apparemment l'ancrage du joueur dans la réalité partagée qui semble parfois incertain. On constate que plus le joueur passe de temps dans la virtualité, plus il est persuadé de pouvoir gagner sa vie dans les mondes des jeux vidéo. D'ailleurs l'expression « gagner sa vie », ne donne pas le même sens dans la traduction allemande, « sein Leben gewinnen »⁹³, mais me semble très pertinente dans ce cas de figure. Le joueur excessif joue pour gagner, et dans cette partie du questionnaire qui vise le lien avec le terme « gagner sa vie », non dans le sens de subvenir à ses besoins vitaux, mais bien la certitude que le temps passé dans les mondes virtuels pourrait être une forme d'espace vital qui pourrait garantir sa survie. Reconnaissant que la population concernée est adolescente et que, pendant cette période de vie, il n'est pas absolument nécessaire de travailler et de gagner de l'argent, il semble pourtant qu'au niveau psychique les joueurs nient la nécessité de l'investissement dans la réalité partagée. En même temps, l'excessivité conduit le joueur à se distancier des exigences de la réalité. Je fais l'hypothèse que le désir d'avoir trouvé un lieu de reconnaissance de soi-même conduit le joueur à préserver ce lieu. Le joueur désirant est confronté à une partie inconsciente qui reconnaît que cet espace n'est pas vital, mais destructeur. Le fait de renoncer à intégrer des éléments de la réalité partagée, comme par exemple des membres de la famille dans le jeu, serait une

⁹³ „gagner sa vie“ = seinen Lebensunterhalt verdienen (trad. Allemande) ;

„Seinen Lebensunterhalt verdienen“ = mériter l'entretien de vie (traduit littéralement)

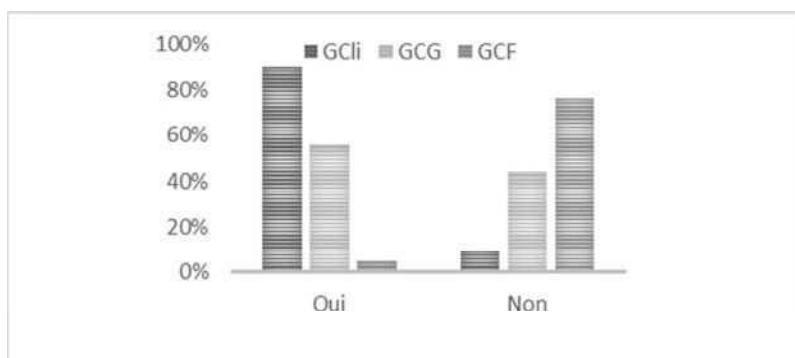
confrontation aux exigences réelles que le joueur ne peut pas supporter. Selon nous, le vécu subjectif du virtuel devient une nécessité psychique objectivée. L'excessivité devient alors non seulement du temps passé devant l'écran, mais un investissement psychique permanent du vécu virtuel. Dès lors, ce n'est pas la notion de temps perdu dans l'activité virtuelle, mais l'introduction et la pénétration d'éléments de la réalité partagée qui compromettent la possible satisfaction du sujet ancré dans le désir virtuel.

10.2.7. Relation d'objet (Partie IV)

Cette partie du questionnaire porte sur la supposition que l'internaute, en général, puisse être approché par des objets virtuels. Je fais l'hypothèse que les objets virtuels ont des fonctions similaires aux objets de la réalité partagée. Cette relation d'objet serait surtout semblable au niveau du traitement psychique du sujet concernant sa construction intérieure à travers sa relation aux objets extra-psychiques. Le lien aux objets virtuels intrapsychiques serait similaire et pourtant particulier.

Question 33: "Est-ce que cela t'arrive de jouer en groupe?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 1,10$; Ecart-type-GClI = 0,301) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 1,44$; Ecart-type-GCG = 0,507) dans le Mann-Whitney U Test de façon significative ($Z = -2,558$; $p \leq .05$).

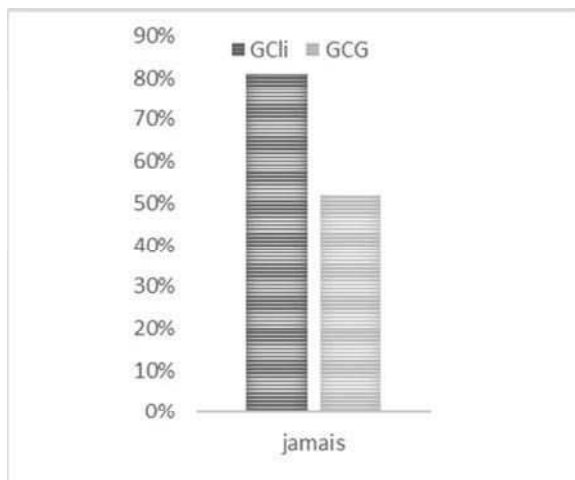


La réponse à cette question semble un indicateur fort pour une susceptible activité excessive, car les « joueurs excessifs » disent jouer toujours en groupe, tandis que seule la moitié des « non-joueurs » donnent cette réponse. Un autre élément apparaît également : toutes les personnes qui participaient à l'enquête indiquent qu'il leur arrive de jouer en groupe et personne n'indique n'avoir jamais joué en groupe. Le groupe « non-joueurs filles » répond à 76,2% jouer de temps en temps en groupe. La réponse C : non jamais est 0% pour les trois groupes. Alors on pourrait dire que le facteur social est très important. La question qui se pose serait alors, de quelle façon ce rapport social est-il

caractérisé ? On pourrait faire l'hypothèse, que le joueur préfère le sentiment d'être en contact avec un autre réel dans le virtuel, que d'établir des contacts avec la machine. Par contre ce résultat pourraient également être un indice que plus le joueur joue, plus il réalise les limites de l'intelligence artificielle. Le défi serait d'autant plus grand si on se mesure aux autres et si on gagne ensemble.

Question 34: "Est-ce que tu ressens de la compassion pour tes co-équipiers et leurs avatars?"

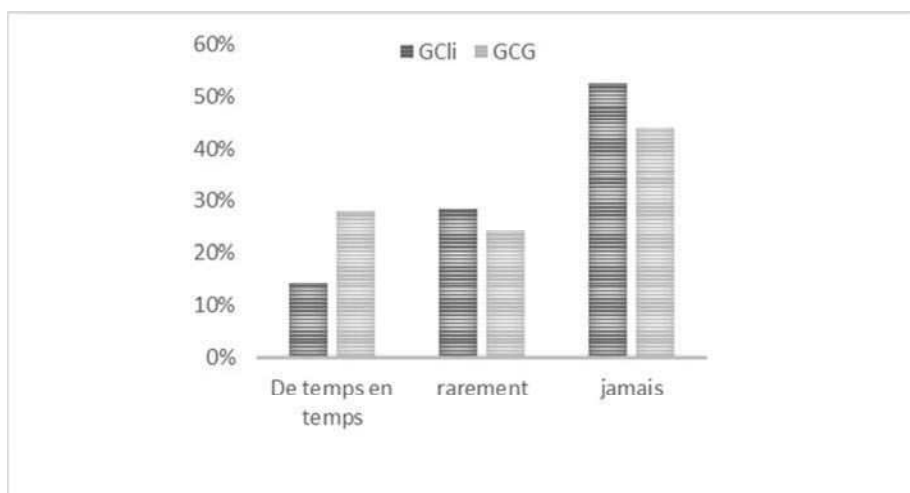
En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 4,76$; Ecart-type-GClI = 0,539) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 4,42$; Ecart-type-GCG = 0,717) dans le Mann-Whitney U Test de façon non significative ($Z = -1,864$; $p = .62$).



81% des « joueurs excessifs » répondent qu'ils ne ressentent pas de compassion pour les co-équipiers et leurs avatars, tandis que 52% des « non-joueurs » donnent cette réponse. Les réponses oui, toujours et souvent n'ont été choisies par aucun des deux groupes.

Question 35: "Est-ce que tu es parfois jaloux envers tes co-équipiers et leurs avatars?"

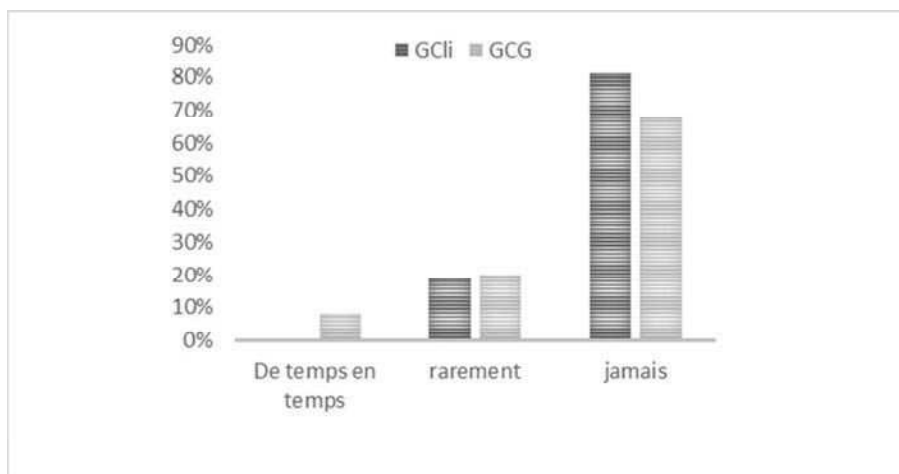
En moyenne le format des réponses du GCli se différencie ($M^{GCli} = 4,40$; Ecart-type-GCli = 0,754) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 4,17$; Ecart-type-GCG = 0,868) dans le Mann-Whitney U Test de façon non significative ($Z = -0,873$; $p = .383$).



Les réponses à cette question ne sont pas si évidentes que les réponses concernant la question de la compassion. La tendance est la même pour les deux groupes (joueurs et non-joueurs), qui répondent qu'ils ne sont pas jaloux de leurs co-équipiers et leurs avatars. Le plus grand écart entre les réponses données est pour la réponse C : de temps en temps, 28% des « non-joueurs » disent être jaloux de temps en temps, tandis que 14,3% des « joueurs excessifs » choisissent cette réponse. Les réponses A : oui, toujours et B : souvent n'ont pas été choisies par les deux groupes. On pourrait dire, que cette tendance montre que le GCli serait plus occupé par ses propres avatars et leur développement que c'est le cas pour le GCG qui jouent plus un sens compétitif.

Question 36: "Est-ce que tu ressens de la compassion pour tes adversaires et leurs avatars?"

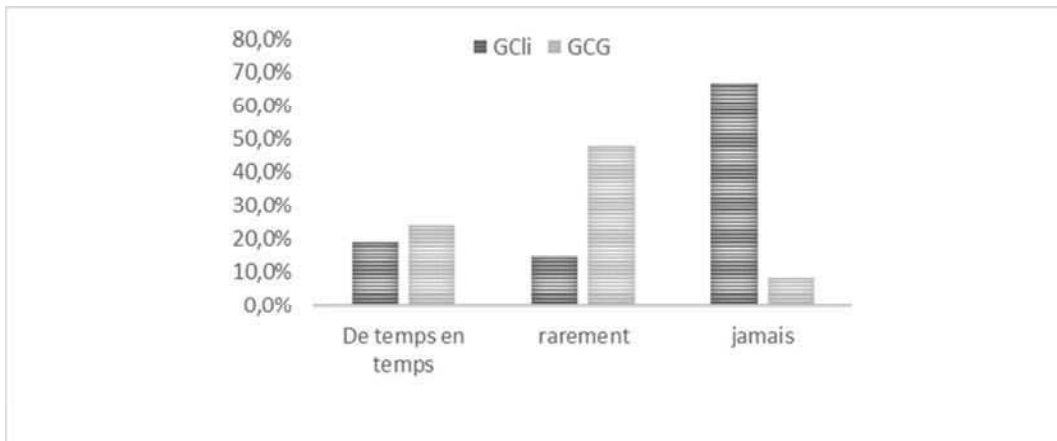
En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 4,80$; Ecart-type-GClI = 0,410) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 4,63$; Ecart-type-GCG = 0,647) dans le Mann-Whitney U Test de façon non significative ($Z = -0,812$; $p = .417$).



En comparaison avec la compassion pour les co-équipiers il semble que la compassion pour l'adversaire est encore moindre, surtout pour le groupe des « non-joueurs ». La fréquence de la réponse E : non jamais est égale pour les « joueurs excessifs » 81%. Tandis que les « non-joueurs » choisissent cette réponse à 68%.

Question 37: "Est-ce que tu es parfois jaloux de tes adversaires et de leurs avatars?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 4,48$; Ecart-type-GClI = 0,814) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 3,50$; Ecart-type-GCG = 0,885) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -3,488$; $p \leq .01$).



Les questions 33 à 35 semblent donner des indications sur le lien qu'entretient le joueur excessif avec son avatar ou bien le monde virtuel dans lequel il circule. 90,5% des joueurs excessifs de l'enquête indiquent jouer dans des groupes, mais le rapport relationnel semble diminuer avec l'excessivité du jeu. La diminution du rapport à l'autre semble être un phénomène des jeux en ligne, mais avec l'engagement excessif dans les mondes et les groupes dans la virtualité cet écart semble devenir de plus en plus important comme le montrent les résultats.

On pourrait faire l'hypothèse, que la question de la concurrence pourrait être une explication de ce phénomène, car le « GCG » ressent encore plus ce rapport d'être dans une « concurrence normale », ce qui semble disparaître avec l'excessivité. Alors on pourrait dire, que le risque de mettre en péril l'image de soi est très marqué pour le « GClI ». C'est pour cela, que les joueurs excessifs semblent être dans un clivage des rapports émotionnels du lien social, car ceux-ci pourraient être une source de frustration intolérable.

10.2.8. Résumé de la partie IV

Avant de commenter les résultats de cette partie du questionnaire, j'aimerais revenir aux particularités des objets virtuels tels que je les comprends et aux réflexions par lesquelles j'aborde ce phénomène.

Comme je l'ai présenté dans le chapitre sur la relation d'objet (« 5.11. » et « 5.12. »), dans et sans le jeu vidéo, la relation aux objets extérieurs et l'attachement que l'individu développe envers ceux-ci est un élément important de structuration et de constitution de la formation psychique de l'individu. Tout au long du développement de l'être humain, il y a une sorte de gestion d'interaction⁹⁴ entre des relations extra- et intrapsychiques autour d'objets réels et de leurs représentations psychiques au niveau conscient et inconscient. Cette première représentation serait alors cette rencontre avec la première figure d'attachement dans la vie d'un individu. De ce point de départ, découlent les différentes manifestations du lien psychique aux objets, qui forment des objets intrapsychiques fantasmatiques avec leurs pendants existant plus ou moins dans la réalité partagée. L'individu est confronté à cette alternance et l'ambivalence, pas toujours satisfaisante, de l'objet tout au long de sa vie, mais cette mise à l'épreuve atteint son point culminant pendant l'adolescence. C'est dans ce contexte, que j'ai élaboré le questionnaire. Il s'agit de comprendre si le joueur (dans une première approche sans prendre en compte l'excessivité) investit l'objet virtuel au-delà de sa fonction de pion du jeu. Si l'autre fantasmé derrière l'avatar sur l'écran est investi d'une relation d'objet au sens de l'enchaînement de l'expérience « objet extra-intrapsychique », ou bien si le joueur se sert de l'avatar comme un simple pion de jeu virtuel, interchangeable et indifférent.

Cette différenciation me semble être un point décisif dans une approche vers une compréhension d'une susceptible addiction aux jeux virtuels, car le passage adolescent confronte le jeune à un sentiment de perte des repères infantiles qui va le conduire à rechercher d'autres repères à travers un désir et un besoin d'appartenir à « quelque-chose » qui reste encore inconnu. Ainsi la recherche de l'adolescent l'amène à trouver ce « quelque-chose » de nouveau à travers des expériences vécues avec ses pairs, afin de construire de nouveaux repères sur les fondations anciennes.

⁹⁴ Wechselwirkung

D'après les résultats du questionnaire, nous pouvons faire un premier constat important: une grande partie des joueurs pratique son activité de jeu vidéo en groupe. En revanche, il semble que le joueur excessif serait plus ancré dans une socialisation virtuelle, ainsi on pourrait dire que le groupe des pairs serait constitué pour le joueur excessif par le groupe virtuel des joueurs.

Dans un second temps, nous avons essayé de nous approcher de l'investissement de l'objet extérieur en questionnant le rapport émotionnel aux autres avatars qui apparaissent sur l'écran. Il semble important de mentionner que dans la question nous avons introduit une assimilation entre l'avatar sur l'écran et le terme de co-équipier et adversaire. Cette introduction nous semblait nécessaire afin de faire état de la situation « jouer avec quelqu'un » et « jouer contre quelqu'un ».

Les joueurs, indépendamment de l'excessivité, semblent faire la différence entre « jouer avec quelqu'un » et « jouer contre quelqu'un ». Généralement l'adversaire est investi de façon plus négative que le co-équipier.

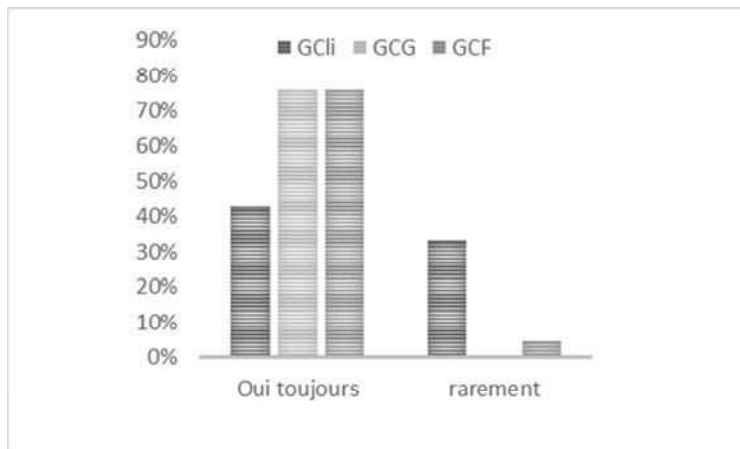
Un élément central de l'enquête montre qu'avec l'excessivité l'investissement objectal semble si bien diminuer qu'on pourrait faire l'hypothèse que l'investissement libidinal serait investi non pas dans le rapport à l'autre et son avatar, mais dans un retour au propre avatar et dans le soi du joueur même.

10.2.9. Compétences sociales (Partie V)

Dans cette partie du questionnaire nous nous sommes intéressés à la façon dont le lien à l'autre est vécu par le joueur. Nous avons supposé que plus l'excessivité est grande, plus le lien à l'autre devrait se différencier des amitiés de la réalité partagée.

Question 38: "Est-ce qu'il existe une différence entre tes amitiés dans la vie réelle et dans le jeu?"

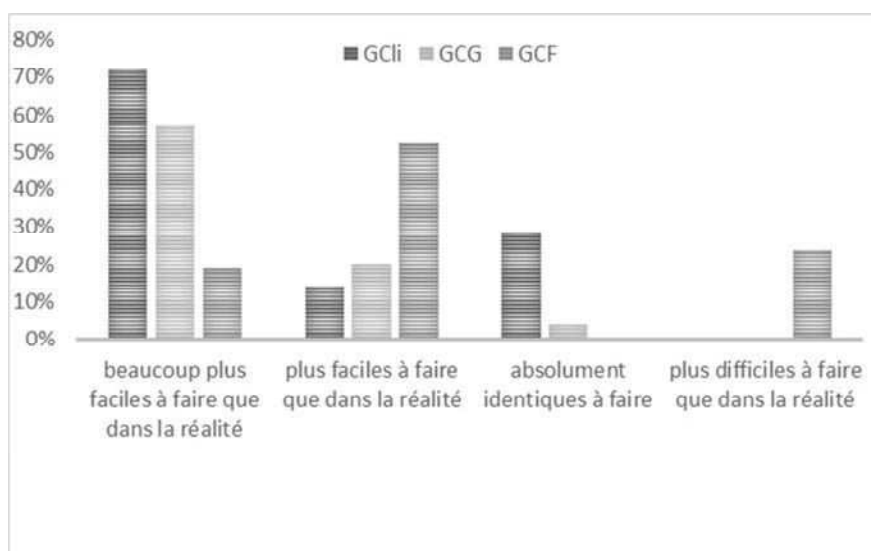
En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 2,29$; Ecart-type-GClI = 1,347) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 1,32$; Ecart-type-GCG = 0,627) dans le Mann-Whitney U Test de façon tendancielle significative ($Z = -2,671$; $p \leq .10$).



76% des « non-joueurs » répondent qu'il y a toujours une différence entre des amitiés dans la vie réelle et dans le jeu. Cette distinction claire n'apparaît pas chez les « joueurs excessifs ». Moins de la moitié (42,9%) seulement fait cette distinction, et 33,3 % répondent qu'il y aurait rarement une différence.

Question 39: "Les amitiés dans le monde virtuel, sont..."

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 1,71$; Ecart-type-GClI = 0,902) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 1,29$; Ecart-type-GCG = 0,550) dans le Mann-Whitney U Test de façon non significative ($Z = -1,597$; $p = .110$).



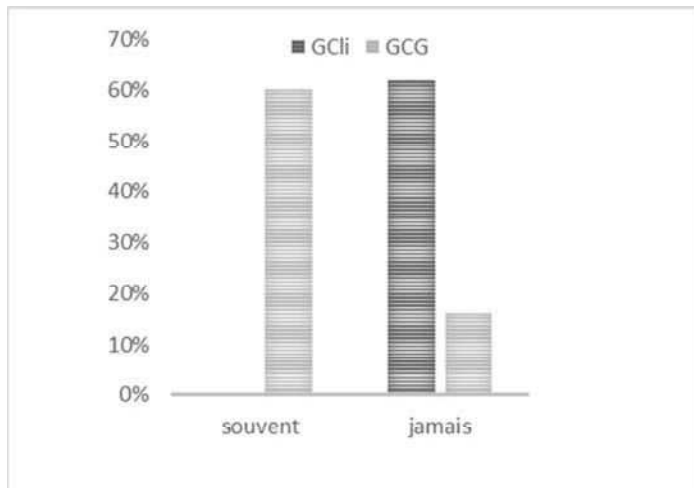
Les réponses à cette question montrent un profil explicite. Les trois groupes répondent qu'en général il est plus facile de se faire des amitiés dans le monde virtuel que dans la réalité. En revanche, il semble que les « joueurs excessifs » ressentent encore plus de facilité à nouer des liens dans la virtualité que les deux groupes des « non- joueurs ». 72% des « joueurs excessifs » répondent A : beaucoup plus facile à faire que dans la réalité, contre 57,1% des « non-joueurs garçons » et 19% des « non- joueurs filles ».

Aucun des trois groupes ne choisit la réponse E, qui implique qu'il est plus difficile de nouer des amitiés dans les mondes virtuels.

En revanche, 28,6% des « joueurs excessifs » répondent que c'est absolument la même chose dans le monde virtuel et dans la réalité. C'est uniquement le groupe des « non- joueur filles » qui répond par la réponse D (23,8%), qu'il est plus difficile de se faire des amitiés en ligne que dans la réalité. On pourrait faire l'hypothèse que les filles, pendant l'adolescence, ont une autre exigence de l'amitié que les garçons du même âge, comme la présence réelle et l'échange réel et plus intensif avec leur vis-à-vis.

Question 40: "Est-ce qu'il est important de pouvoir mettre un visage sur le pseudonyme d'un autre joueur?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 4,52$; Ecart-type-GClI = 0,680) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 2,42$; Ecart-type-GCG = 1,316) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -4,520$; $p \leq .01$).

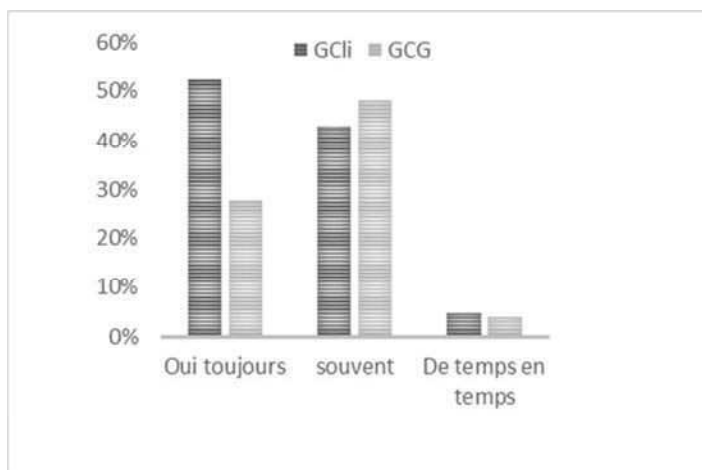


Le groupe des « joueurs excessifs » ne semble accorder aucune importance à l'apparence réelle des joueurs avec lesquelles ils jouent. 61,9% répondent avec la réponse E : non jamais. Contrairement au groupe des « non- joueurs » qui répondent à 60% par la réponse B : souvent.

Cette différence pourrait être expliquée par l'hypothèse que les « non-joueurs » jouent plus en ligne avec des personnes de leur entourage social, comme, par exemple, des camarades de classes, tandis que le « joueur excessif » serait plus soustrait à son entourage social réel et aurait développé une indifférence par rapport à son vis-à-vis.

Question 41: "Est-ce que tu peux faire confiance à tes camarades dans le jeu ?"

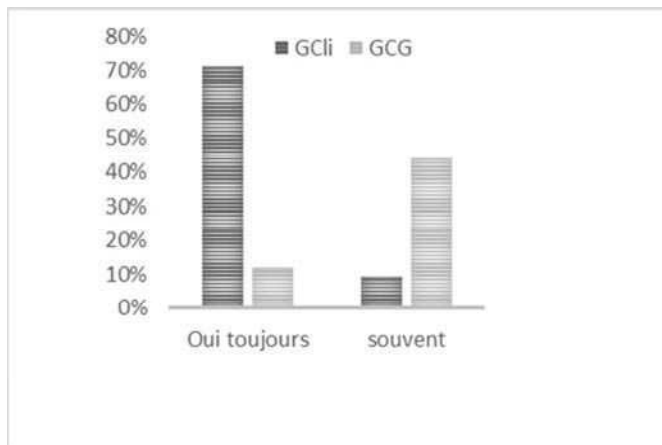
En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 1,52$; Ecart-type-GClI = 0,602) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 2,17$; Ecart-type-GCG = 1,204) dans le Mann-Whitney U Test de façon significative ($Z = -1,918$; $p \leq .05$).



Il semble que les deux groupes pensent pouvoir faire confiance aux camarades dans le jeu. En revanche, cette confiance est encore plus présente chez le groupe des « joueurs excessifs » qui répondent à 52,4% (versus 28% des « non- joueurs) qu'ils peuvent toujours faire confiance à leurs co-équipiers.

Question 45: "Est-ce que il y a des règles à suivre dans le jeu vidéo?"

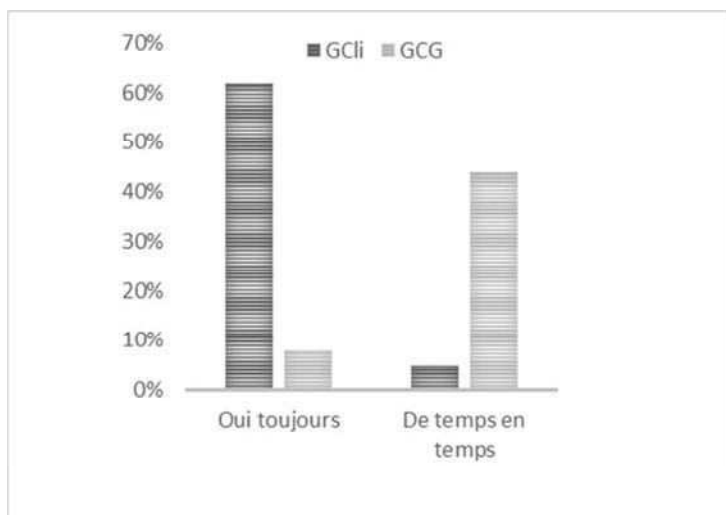
En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 1,86$; Ecart-type-GClI = 1,590) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 2,76$; Ecart-type-GCG = 1,300) dans le Mann-Whitney U Test de façon significative ($Z = -3,025$; $p \leq .05$).



Indépendamment du groupe, les participants à l'enquête disent qu'il y a des règles à suivre dans les jeux vidéo. En revanche, il semble beaucoup plus important pour les « joueurs excessifs » de respecter le corpus des règles que pour les « non- joueurs ». Ce résultat pourrait être un indice, que les « joueurs excessifs » accordent plus d'importance aux mondes virtuels des jeux et qu'ils respectent les lois qui sont instaurées par le jeu et peut-être même celles de la communauté autour du jeu.

Question 46: "Est-ce que c'est grave de transgresser les règles dans le jeu vidéo?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 1,62$; Ecart-type-GClI = 0,973) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 3,24$; Ecart-type-GCG = 1,012) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -4,267$; $p \leq .01$).

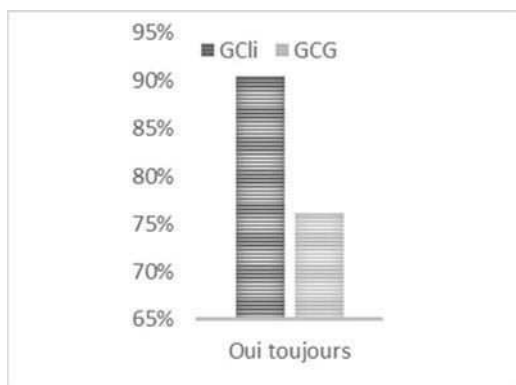


Tout d'abord il semble judicieux de commenter le terme de « grave ». J'ai supposé que ce terme implique l'existence de conséquences négatives de briser les règles dans les jeux vidéo. L'importance du corpus des règles pour les « joueurs excessifs » est encore plus significative pour les réponses à cette question. 61,9 % des « joueurs excessifs » choisissent la réponse A : oui, toujours, mais seulement 8% des « non-joueurs ». La majorité des « non-joueurs » répond avec l'option C : de temps en temps, mais uniquement 4,8% des « joueurs excessifs ». On pourrait dire que les « joueurs excessifs » non seulement respectent plus les règles et lois dans un jeu vidéo donné, et semblent d'autant plus craindre les conséquences d'une infraction.

Question 47: "Est-ce que tu peux toujours faire la différence entre un NRP95 et un vrai avatar?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 1,10$; Ecart-type-GClI = 0,301) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 1,36$; Ecart-type-GCG = 0,700) dans le Mann-Whitney U Test de façon non significative ($Z = -1,371$; $p = .170$).

⁹⁵ = non real player



Indépendamment du groupe il semble que les joueurs en général pensent reconnaître si une vraie personne manie un avatar. Mais cette certitude est encore plus marquée du côté des « joueurs excessifs » qui répondent avec une grande majorité qu'ils le reconnaissent toujours, tandis que là le pourcentage de reconnaissance au sein des « non- joueurs » est plus faible.

10.2.10. Résumé de la partie V

Dans cette partie du questionnaire nous nous sommes intéressés aux compétences sociales qu'entretiennent les internautes dans l'espace virtuel. Cette partie nous semble particulièrement intéressante, car elle suit l'hypothèse de la relation objectale, selon laquelle plus le sujet passe de temps dans les mondes virtuels à travers les avatars, plus les contenus virtuels sont des repères introjectés dans le moi du sujet. Ainsi il y aurait un transfert des éléments de la relation d'objet virtuel vers les expériences de la relation d'objet dans la réalité. Ce transfert et le mouvement psychique qui en résulte seraient, d'après nous, un soi faux-semblant. À mon avis, on peut faire le lien avec le « faux-self » de D.W. Winnicott (1958, p.89), « *Le vrai self reste caché, et avec ce qu'on a affaire en clinique, c'est un faux self complexe, sa fonction serait, de laisser cacher ce vrai self [...] le manque du vrai self engendre une*

instabilité de l'intérieur [...] le patient souffre d'un sentiment d'inutilité ». ⁹⁶ Ce passage des réalités du virtuel vers des réalités du réel apparaît dans la façon dont le lien social est vécu par les internautes : il semble avoir une grande incertitude des internautes dans la distinction entre des amitiés dans la vie réelle et dans le jeu. On pourrait dire que le « joueur excessif » se construit et entretient ses liens sociaux plus aisément dans l'espace virtuel, mais il semble avoir d'autres critères et prérequis dans le traitement de ces relations. Plus l'excessivité est grande, plus le sujet semble négliger l'importance de l'identité réelle de son vis-à-vis sur l'écran. Et en même temps, l'internaute semble développer une perception fine de l'authenticité de son vis-à-vis. Il semble que le sujet excessif serait dans un engagement relationnel avec les autres internautes. On pourrait dire que plus l'excessivité est grande, plus la profondeur ressentie des amitiés virtuelles est grande. L'espace virtuel des jeux serait ressenti comme un lieu qui tient sa promesse de structure, dans un temps incertain à plusieurs niveaux. L'adolescent est confronté à une déstabilisation intérieure et vit dans un temps dont les repères socio-culturels sont de plus en plus incertains. Les mondes virtuels et leurs liens relationnels représentent un territoire de refuge et de sécurité, ceci étant amplifié à la mesure de l'importance de l'excessivité. C'est un espace d'interaction réciproque. Les mondes virtuels des jeux offrent des instances structurantes, un cadre sécurisant, charmant et fascinant d'un côté, et en même temps rigide et sans crainte de l'autre. Dans ce sens on pourrait dire, que la construction du soi faux-semblant serait un des risques pour la santé d'une pratique excessive dans les mondes virtuels des jeux.

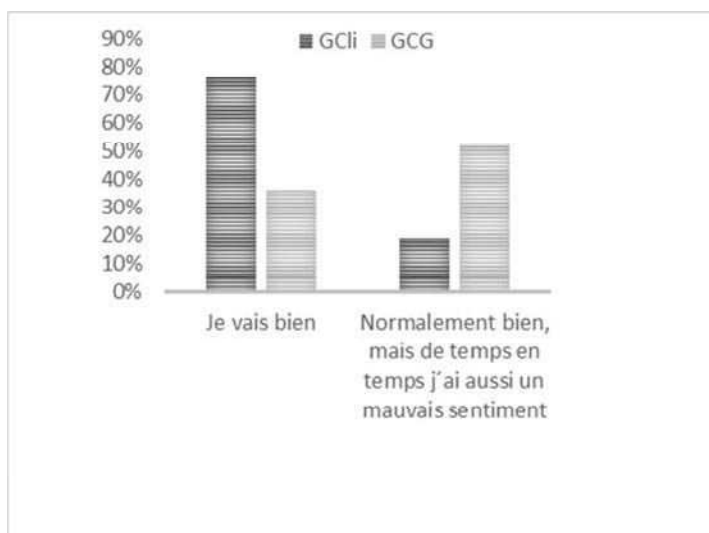
⁹⁶ D.W. Winnicott (1958, p.89) « *Das Wahre Selbst ist verborgen, und das, womit wir klinisch umzugehen haben, ist das komplexe Falsche Selbst, dessen Funktion darin besteht, dieses Wahre Selbst verborgen zu halten [...] das Fehlen des Wahren Selbst führt zu einer inneren Haltlosigkeit [...] der Patient leidet unter einem Gefühl der Sinnlosigkeit.* »

10.2.11. Perception de soi, fantasmes et désirs (Partie VI)

La dernière partie du questionnaire porte sur l'hypothèse que les fantasmes et désirs du sujet et sa perception de soi sont influencés par l'activité dans les mondes des jeux vidéo. Cette partie nous semblait importante, car elle était directement inspirée de l'expérience avec les joueurs en consultation, qui montraient très souvent des idées démesurées de leurs compétences et très rarement un aperçu de leur pratique pathologique.

Question 49: "Quels sont tes sentiments pendant que tu joues?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 3,62$; Ecart-type-GClI = 1,161) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 2,76$; Ecart-type-GCG = 1,012) dans le Mann-Whitney U Test de façon significative ($Z = -2,497$; $p \leq .05$).

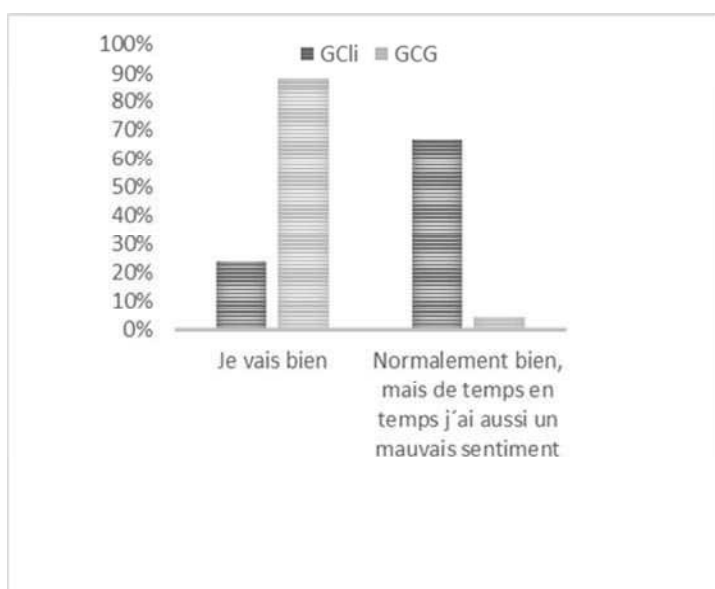


76,2% du groupe des « joueurs excessifs » répondent qu'ils vont bien pendant qu'ils jouent. Uniquement 36% des « non- joueurs » choisissent cette réponse. 52% des « non- joueurs » répondent que normalement ils vont bien, mais que de temps en temps ils ont aussi un mauvais sentiment.

Cette question pourrait montrer l'idéalisation et la légitimation du comportement excessif dans le monde virtuel. Il semble que le sentiment de « bien-être »⁹⁷ augmente avec l'excessivité du jeu.

Question 50: "Quels sont tes sentiments pendant que tu ne joues pas ?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 1,33$; Ecart-type-GClI = 0,730) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 2,00$; Ecart-type-GCG = 1,225) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -2,644$; $p \leq .01$).



La distribution pour cette question est très évidente: 88% des « non- joueurs » disent qu'ils vont bien s'ils ne jouent pas. Le groupe des « joueurs excessifs » répond à 23,8% qu'ils vont également bien, à 66,7% que normalement ils vont bien mais que de temps en temps ils ont un mauvais sentiment et 9,5% disent qu'ils vont mal s'ils ne jouent pas.

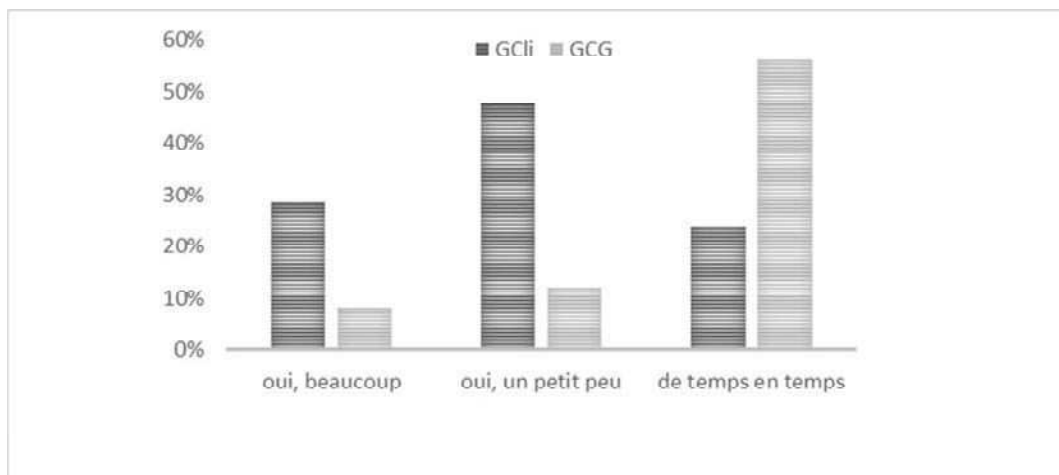
Cette répartition indiquerait que les « joueurs excessifs » ressentent une certaine difficulté concernant leur activité dans le virtuel, et que ce sentiment

⁹⁷ „bien-être“ = das Wohlbefinden, das Wohlergehen.

ne s'installe pas pendant le jeu mais pendant les moments où ils ne jouent pas.

Question 51: "Est-ce que tu as le sentiment d'avoir réussi quelque chose quand tu as joué?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 1,86$; Ecart-type-GClI = 0,573) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 1,36$; Ecart-type-GCG = 1,114) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -3,875$; $p \leq .01$).

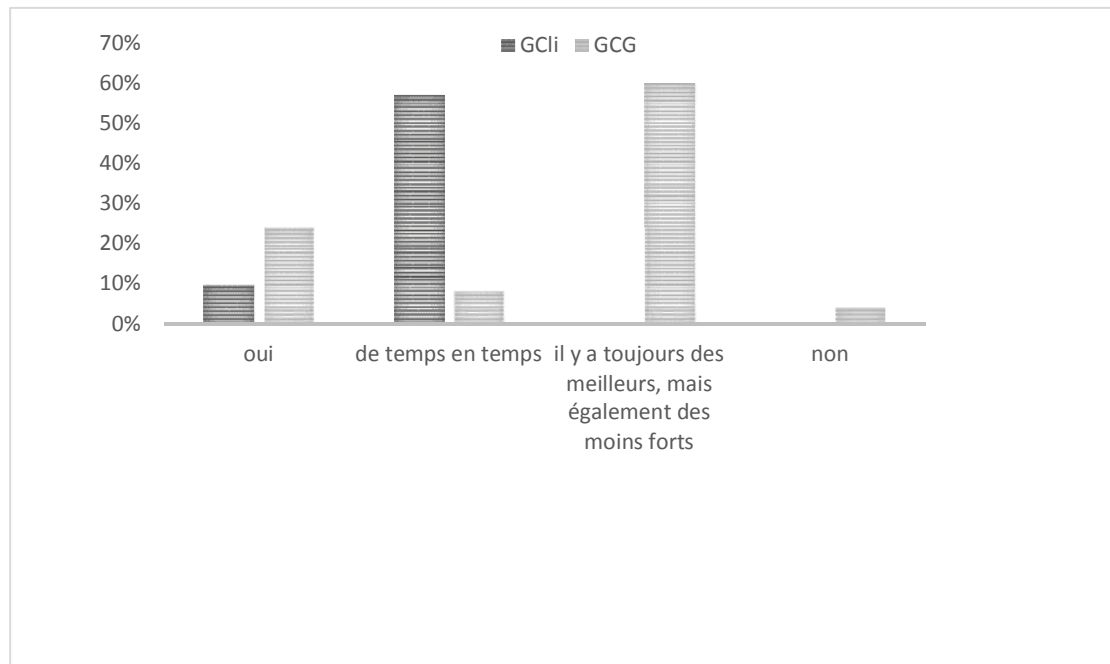


Plus de la moitié (47,6% réponse A et 28,6% réponse B) des « joueurs excessifs » répondent qu'ils ont le sentiment d'avoir réussi beaucoup ou un petit peu quand ils ont joué. 56% des « non –joueurs » choisissent la réponse C : de temps en temps.

Ce décalage entre les sentiments de réussite pourrait être un autre indicateur de la légitimation et de la motivation de jouer et de continuer à jouer. Il semble que le groupe contrôle aurait investi le jeu vidéo plutôt comme un passe-temps qui fait plaisir de temps en temps, mais que le groupe clinique aurait investi le jeu vidéo comme un espace de réussite et de succès. On pourrait poser la question de l'aptitude et de la capacité à progresser dans un jeu en passant plus de temps que les « joueurs excessifs » devant leur jeu, mais il semblerait alors que le sentiment de succès aurait une autre importance pour le « joueur excessif ».

Question 52: "Est-ce que tu es de temps en temps le meilleur dans le jeu?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 1,95$; Ecart-type-GClI = 0,740) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 3,04$; Ecart-type-GCG = 0,978) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -3,751$; $p \leq .01$).

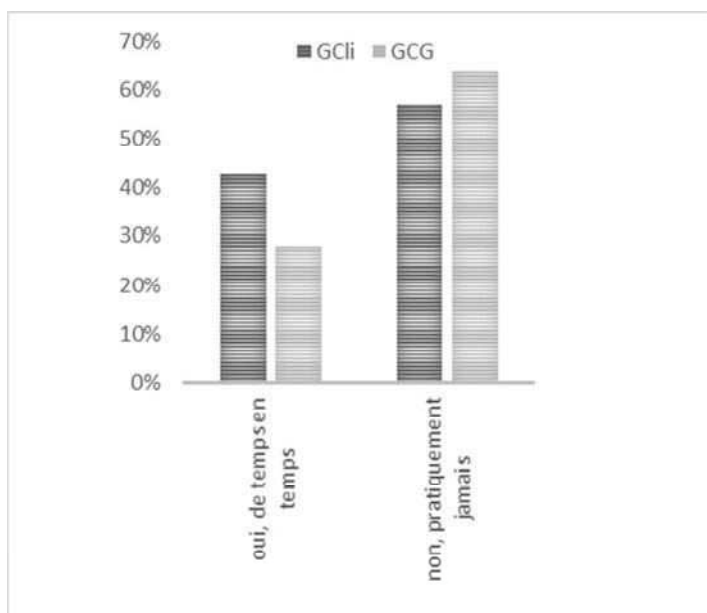


Les résultats à cette question vont dans le même sens que pour la question précédente. 57,1% des « joueurs excessifs » répondent qu'ils sont de temps en temps les meilleurs dans leurs jeux, tandis que 60% des « non-joueurs » pensent qu'il y a toujours des plus forts, mais aussi des moins forts.

Tout d'abord il semble qu'indépendamment du degré de l'excessivité, le joueur vidéo ressent un sentiment de succès. Avec l'excessivité le sentiment de succès semble augmenté, seulement 4% des « non-joueurs » indiquent ne jamais avoir le sentiment d'être le meilleur.

Question 53: "Est-ce que tu as souvent le sentiment de perdre?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 2,24$; Ecart-type-GClI = 0,625) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 2,56$; Ecart-type-GCG = 1,044) dans le Mann-Whitney U Test de façon non significative ($Z = -1,524$; $p = .127$).

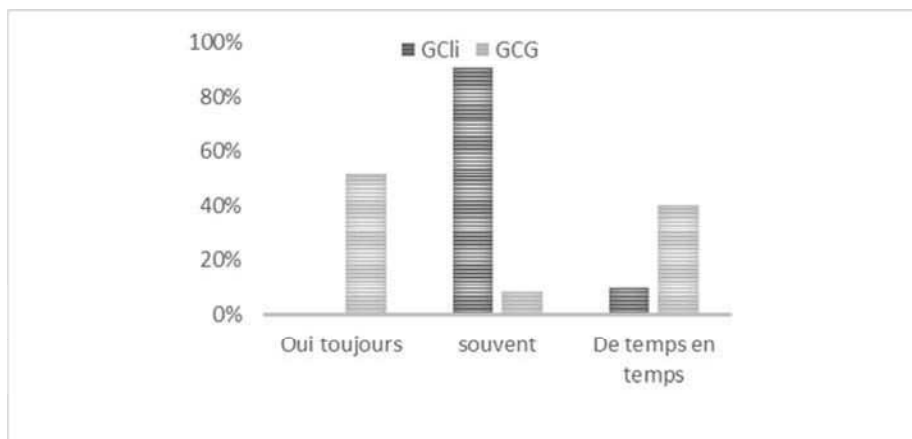


L'hypothèse que le jeu vidéo suggère toujours un sentiment de succès, comme décrit dans les deux questions précédentes semble être corroborée par les réponses à cette question. 57,1% des « joueurs excessifs » répondent (C) qu'ils n'ont pratiquement jamais le sentiment de perdre, c'est également la réponse la plus choisie (64%) par les « non – joueurs ». On pourrait dire que le sentiment de succès fait toujours partie du jeu vidéo, indépendamment de l'excessivité.

Question 54: "Est-ce que tu t'améliores, si tu passes plus de temps dans le jeu vidéo?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 2,57$; Ecart-type-GClI = 0,507) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 2,84$; Ecart-type-

GCG = 0,688) dans le Mann-Whitney U Test de façon non significative ($Z = -1,314$; $p = .189$).

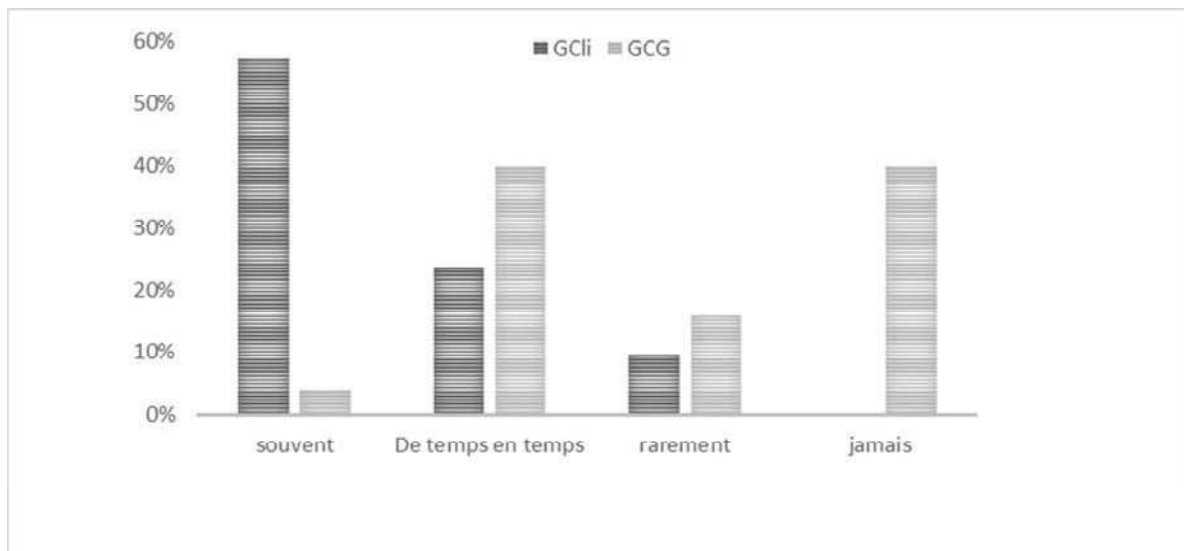


90,5% (réponse B) des « joueurs excessifs » pensent s'améliorer souvent, plus ils passent de temps à jouer. Le groupe contrôle se différencie légèrement dans le sens où plus de la moitié (52% réponse A) pensent qu'ils s'améliorent toujours en passant plus de temps à jouer et 40% (réponse C) pensent s'améliorer de temps en temps.

On pourrait faire l'hypothèse, que les grands joueurs savent que plus on passe de temps à jouer au jeu vidéo moins la marge de progression devient importante. Autrement dit, le sentiment de succès serait très grand au début d'un jeu, ce qui augmenterait le plaisir de jouer, et avec la progression, les récompenses deviendraient plus rares.

Question 55: "Est-ce que tu peux profiter de tes succès obtenus dans le jeu, également dans la réalité quotidienne?"

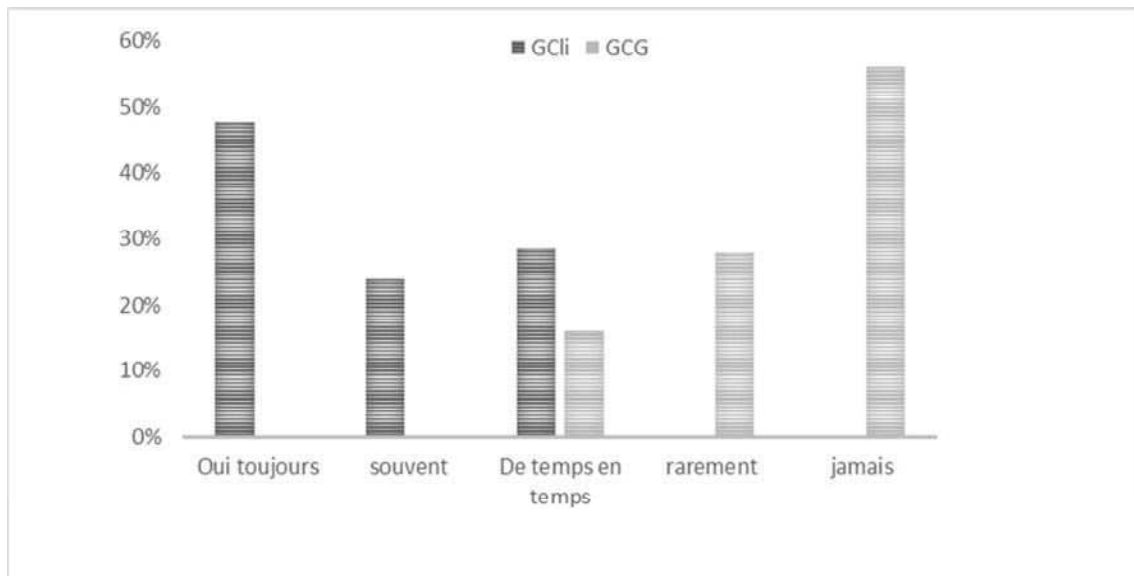
En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 2,10$; Ecart-type-GClI = 0,301) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 1,88$; Ecart-type-GCG = 0,971) dans le Mann-Whitney U Test de façon non significative ($Z = -1,031$; $p = .302$).



Il est également intéressant que les deux groupes pensent pouvoir profiter de leurs succès dans le jeu comme dans la réalité quotidienne. Ce sentiment de profit semble plus marqué chez les « joueurs excessifs », qui répondent à 57,1% qu'ils bénéficient souvent de leurs succès obtenus dans le jeu, dans la réalité quotidienne. 40% des « non – joueurs » indiquent qu'ils en profitent de temps en temps. En revanche, il est également important de mentionner que 40 % (réponse E) du groupe contrôle dit qu'il n'en profite jamais; une option de réponse qui n'est pas choisie par le groupe clinique. Il semblerait qu'avec l'excessivité du jeu, le sentiment de profiter des succès dans le quotidien de la réalité augmente. Autrement dit, qu'un décalage et un chevauchement de la réalité s'installe avec l'augmentation de l'excessivité.

Question 56: "Est-ce qu'on peut apprendre quelque chose de la réalité dans le jeu vidéo?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 2,33$; Ecart-type-GClI = 0,796) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 3,92$; Ecart-type-GCG = 0,997) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -4,583$; $p \leq .01$).



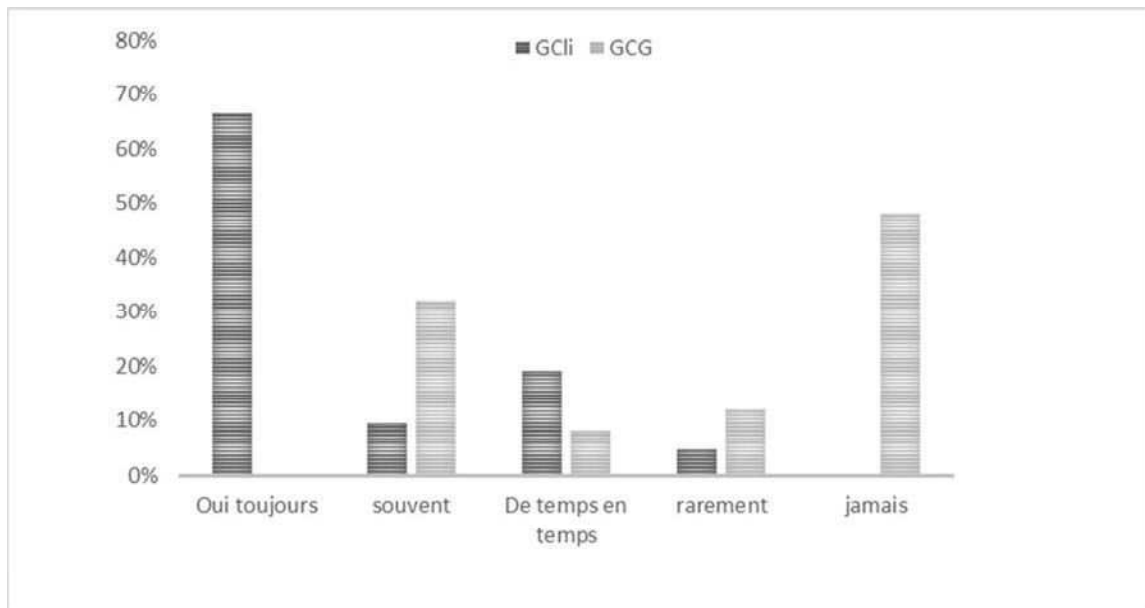
Les réponses à cette question sont un indicateur très fort de l'excessivité du jeu vidéo. 56% (réponse E) des « non – joueurs » disent qu'on ne peut jamais apprendre quelque chose de la réalité dans le jeu vidéo, mais 47,6% des « joueurs excessifs » pensent qu'on peut toujours apprendre quelque chose de la réalité dans le jeu vidéo.

Il semble qu'avec l'excessivité de jeu, le joueur est convaincu de pouvoir s'appuyer dans la réalité sur l'expérience de jeu. Le chevauchement de la virtualité et de la réalité semble très fort.

Le « non –joueur » serait plus distancé face à son jeu et par conséquent plus installé dans la réalité partagée.

Question 57: "Est-ce qu'on peut apprendre quelque chose dans le jeu vidéo sur le comportement des autres joueurs?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 1,81$; Ecart-type-GClI = 0,873) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 3,76$; Ecart-type-GCG = 1,363) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -4,278$; $p \leq .01$).

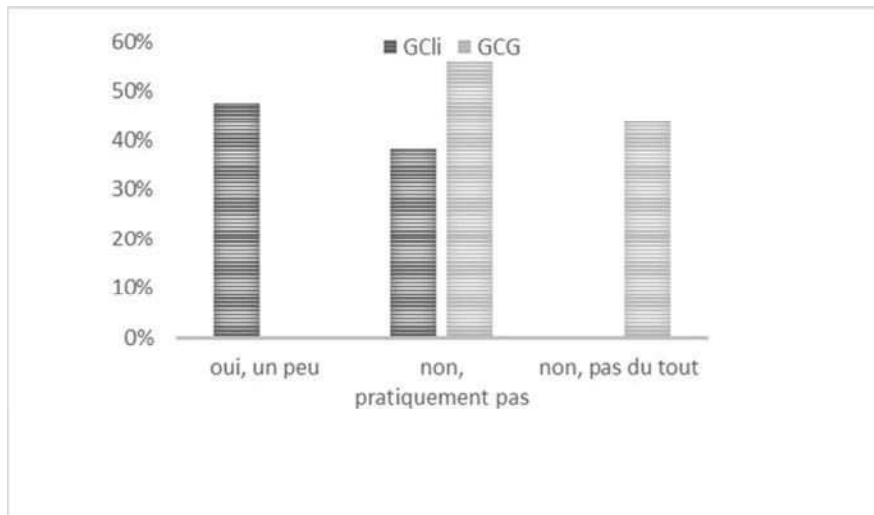


L'hypothèse de cette imbrication de la virtualité et de la réalité est soutenue par les réponses à cette question. 66,7% du groupe clinique répondent qu'ils peuvent toujours apprendre quelque chose dans le jeu vidéo sur le comportement des autres joueurs, tandis que 48% du groupe contrôle pense qu'ils ne peuvent jamais apprendre quelque chose. La pensée de l'apprentissage n'est pas uniquement du côté des « joueurs excessifs », car 32% des « non-joueurs » disent qu'ils peuvent souvent apprendre quelque chose. Mais aucun des « joueurs excessifs » ne choisit la réponse E : non jamais.

Il est important de souligner que l'apprentissage n'est pas défini dans la question. On ne peut pas faire de déclaration sur le « quelque chose ». Est-ce que le groupe clinique et le groupe contrôle appréhendent la même chose ? Il semble néanmoins évident qu'avec l'excessivité le sentiment d'apprendre quelque chose sur l'autre joueur augmente.

Question 58: "Est-ce que tu peux mieux te connaître en jouant un jeu vidéo?"

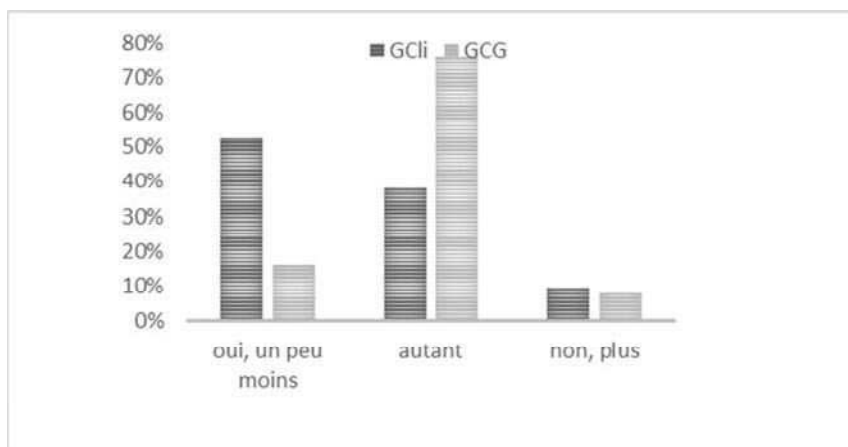
En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 1,62$; Ecart-type-GClI = 0,973) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 4,44$; Ecart-type-GCG = 0,507) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -5,864$; $p \leq .01$).



Les réponses données à cette question se divisent en deux parties. Tout d'abord une différence entre le groupe clinique et le groupe contrôle. 47,6% des « joueurs excessifs » répondent qu'ils peuvent un peu se mieux connaître en jouant, tandis que les « non- joueurs » répondent pratiquement tous que ce n'est pas le cas (56% réponse D : non, pratiquement pas et 44% E : non, pas du tout). La deuxième partie est la différence au sein même du groupe clinique des joueurs. Seulement la moitié du groupe clinique pense mieux se connaître, tandis que l'autre moitié répond dans le sens du groupe contrôle que ce n'est pas le cas.

Question 59: "Est-ce que tu as l'impression d'avoir moins de problèmes en jouant à des jeux vidéo?"

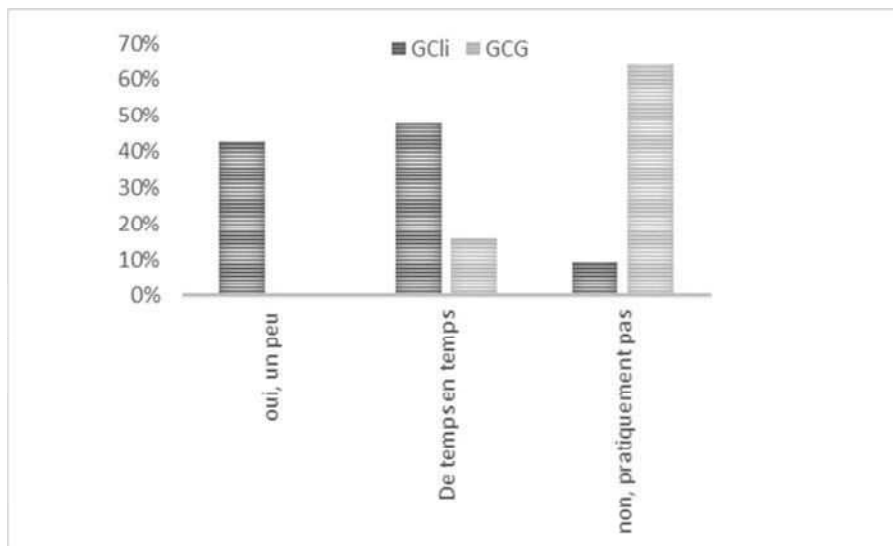
En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 2,81$; Ecart-type-GClI = 1,030) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 2,92$; Ecart-type-GCG = 0,493) dans le Mann-Whitney U Test de façon non significative ($Z = -0,557$; $p = .578$).



Les réponses à cette question montrent une tendance nette entre les « joueurs » et les « non- joueurs ». Plus de la moitié (52,4% réponse B) des « joueurs excessifs » disent qu'ils ont un peu moins de problèmes et 76% des « non- joueurs » pensent en avoir autant. On pourrait faire l'hypothèse que l'immersion dans les jeux vidéo semble être un refus et une façon de refouler les difficultés dans la réalité partagée.

Question 60: "Est-ce que le jeu vidéo t'aide à mieux gérer ta vie?"

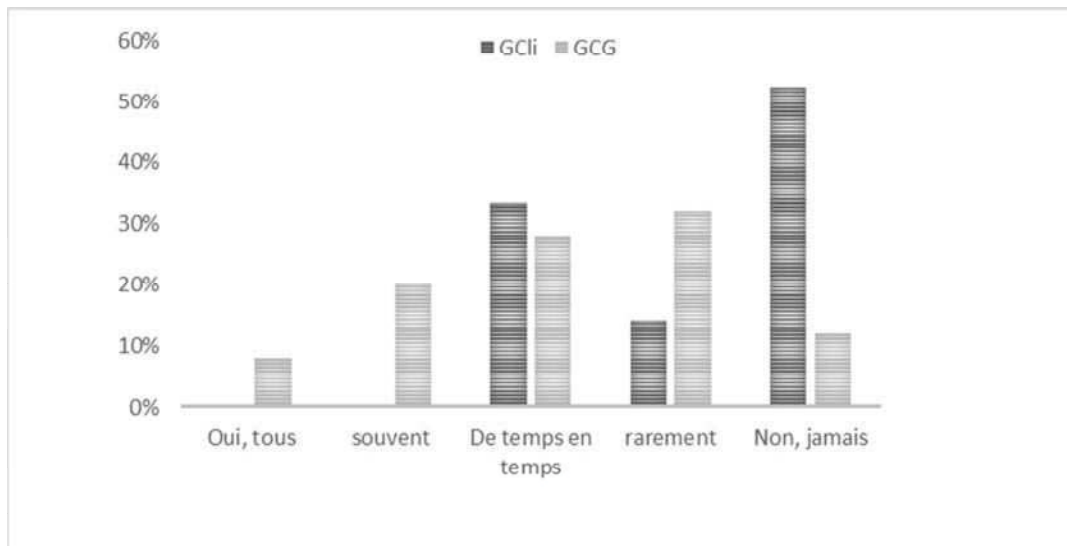
En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 2,57$; Ecart-type-GClI = 0,676) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 4,04$; Ecart-type-GCG = 0,611) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -5,150$; $p \leq .01$).



Les réponses à cette question soulignent l'hypothèse que l'activité dans les mondes des jeux vidéo semble prendre une position idéalisée et qu'avec l'excessivité, le chevauchement entre réalité partagée et virtuelle grandit. Les « joueurs excessifs » répondent que le jeu vidéo les aide à mieux gérer leur vie (42,9% réponse B et 47,6% réponse C), de l'autre côté des « non- joueurs » répondent que ça ne les aide pas (64% réponse D et 20% réponse E).

Question 61: "Est-ce que tout le monde devrait jouer aux jeux vidéo ?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($MGClI = 4,19$; $Ecart\text{-}type\text{-}GClI = 0,928$) du format de réponse du GCG ($MGCG = 3,20$; $Ecart\text{-}type\text{-}GCG = 1,155$) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -2,826$; $p \leq .01$).



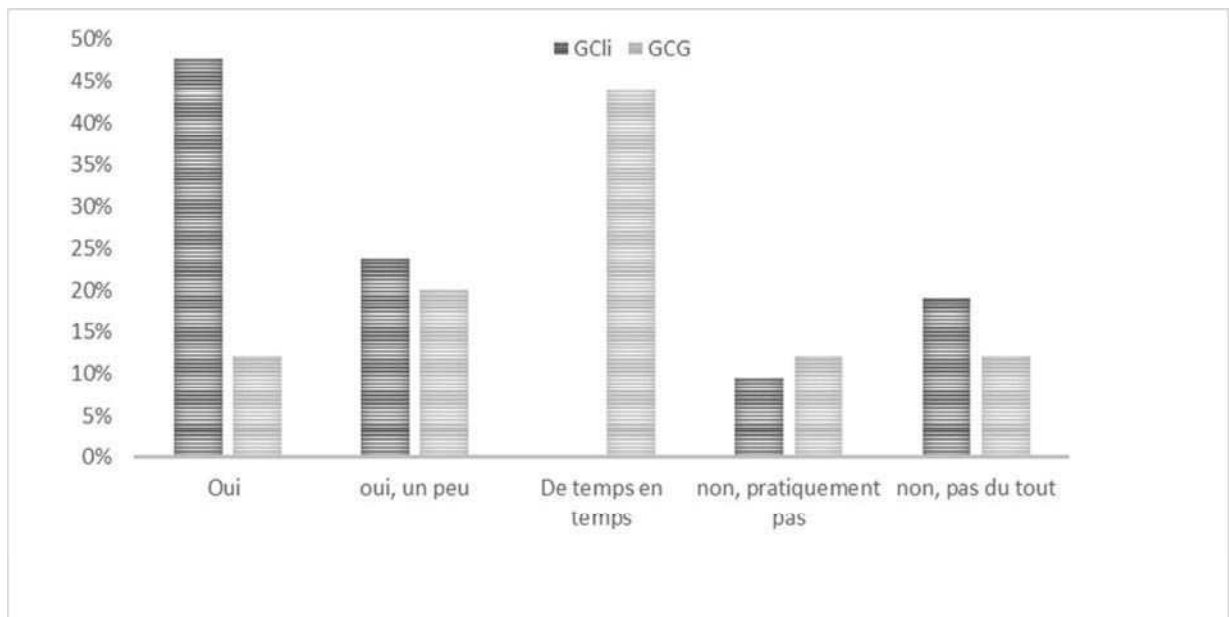
En revanche, il est intéressant de constater que plus de la moitié (52,4%) du groupe clinique ne pense pas que d'autres personnes devraient jouer à des jeux vidéo. Le groupe contrôle répond selon une répartition normale. La réponse la plus choisie (28%) est la réponse C «de temps en temps».

On pourrait faire l'hypothèse, que le joueur souhaite garder l'exclusivité de son lien intime avec son monde du jeu et qu'il ne souhaite pas que cette exclusivité soit partagée.

De l'autre côté il semble que le « non- joueur » investisse le jeu vidéo comme un passe-temps ouvert à tout le monde.

Question 62: "Est-ce que tu penses que trop jouer à un jeu vidéo a des conséquences négatives pour le quotidien de la vie réelle?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 2,29$; Ecart-type-GClI = 1,617) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 2,92$; Ecart-type-GCG = 1,152) dans le Mann-Whitney U Test de façon significative ($Z = -1,924$; $p \leq .05$).

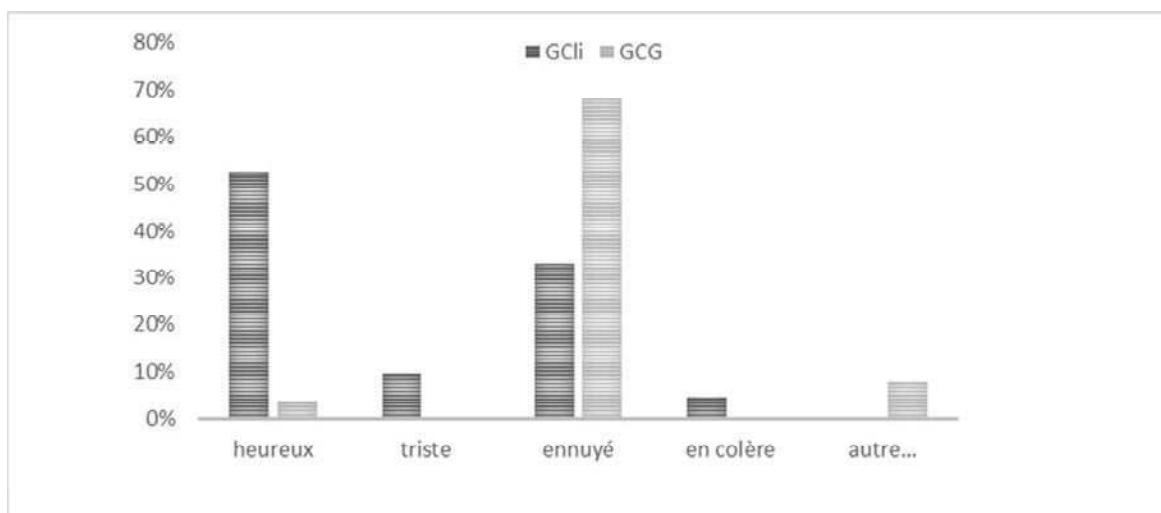


Une grande partie (47,6%) des « joueurs excessifs » répondent A : oui. Ils indiquent que le jeu vidéo leur procure des effets négatifs dans leur quotidien de la vie réelle, l'autre partie de ce groupe nie toute difficulté (9,5% réponse D et 19% réponse E). Le groupe contrôle répond à 44% que de temps en temps il y a des conséquences négatives. On pourrait faire l'hypothèse qu'une partie des joueurs répond de façon « attendue » ou qu'il y a déjà, comme ils sont dans le cadre de la consultation ambulatoire, une prise de conscience de la difficulté.

De l'autre côté on pourrait également se poser la question, si une des conséquences négatives est d'avoir des conflits avec les parents (ou proches) et d'être obligés de participer à la consultation à la clinique.

Question 64: "Lorsque tu as beaucoup envie de jouer, tu te sens:..."

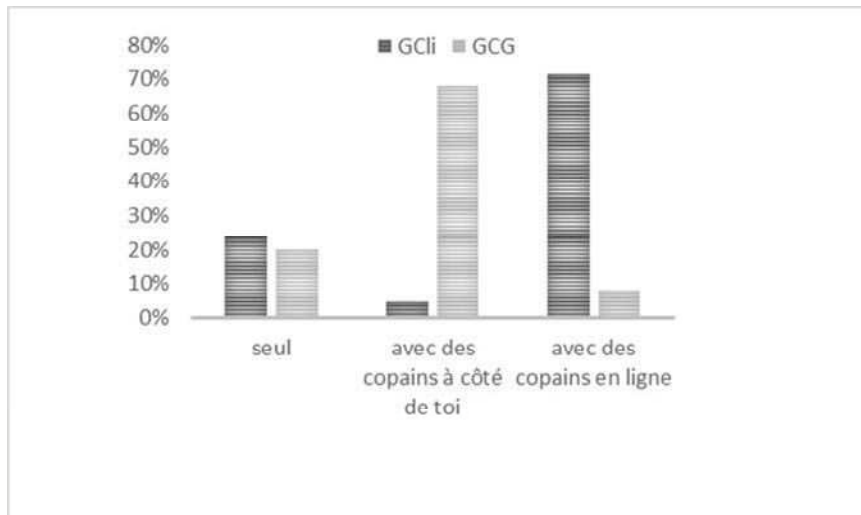
En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 1,90$; Ecart-type-GClI = 1,044) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 3,10$; Ecart-type-GCG = 0,788) dans le Mann-Whitney U Test de façon très significative ($Z = -3,497$; $p \leq .01$).



52,4% des « joueurs excessifs » répondent qu'ils se sentent heureux quand ils ont envie de jouer. Indépendamment du groupe, la réponse la plus choisie est la réponse qu'ils s'ennuient (68% du groupe contrôle et 33,3% du groupe clinique). L'ennui semble être un facteur important dans la prise de l'activité dans le virtuel.

Question 65: "Dans quelles circonstances aimes-tu le plus jouer?"

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 2,48$; Ecart-type-GClI = 0,873) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 2,00$; Ecart-type-GCG = 0,816) dans le Mann-Whitney U Test de façon significative ($Z = -2,551$; $p \leq .05$).

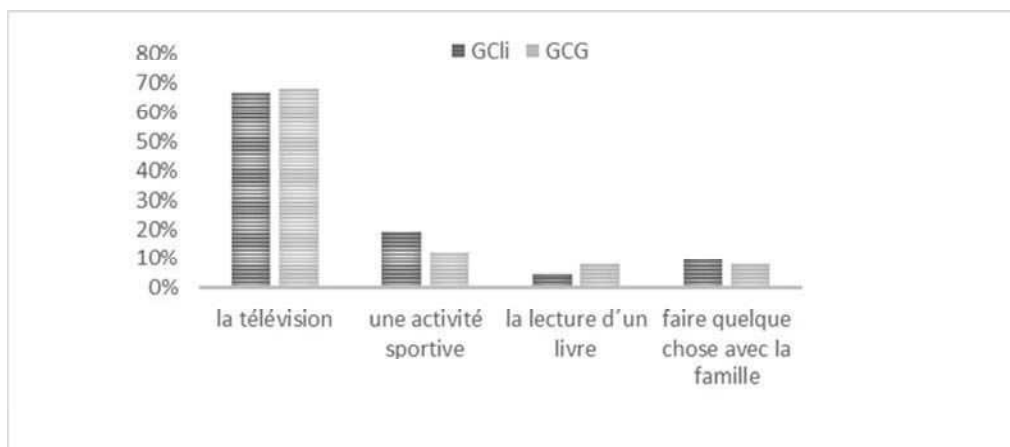


Les réponses à cette question soulignent l'hypothèse de la préférence du retrait social du joueur excessif. Le groupe clinique indique clairement qu'il aime le plus jouer avec des copains en ligne (71,4% réponse C), tandis que les « non- joueurs » répondent (68% réponse B) qu'ils aiment le plus jouer ensemble avec des amis à leurs côtés.

Il semble important de prendre en compte le type de jeu qui est utilisé par les joueurs, car normalement les RPG's se jouent en ligne, tandis que des simulations de sports se jouent ensemble devant un écran commun. Alors l'hypothèse serait que les joueurs excessif préfèrent un type de jeu comme les RPG's et jouent ainsi plus seuls devant l'écran, tandis que les joueurs du groupe contrôle préfèrent des jeux du deuxième type.

Question 66: "Est-ce que le jeu vidéo est mieux que,..."

En moyenne le format des réponses du GClI se différencie ($M^{GClI} = 1,67$; Ecart-type-GClI = 1,238) du format de réponse du GCG ($M^{GCG} = 1,63$; Ecart-type-GCG = 1,209) dans le Mann-Whitney U Test de façon non significative ($Z = -0,223$; $p = .824$).



Pour les réponses à cette question il n'y a pas de différences entre le groupe contrôle et le groupe clinique. Les deux groupes indiquent en premier que le jeu vidéo est mieux que la télévision. (66,7% du groupe clinique et 68% du groupe contrôle pour la réponse A)

Cette distribution des réponses souligne l'hypothèse que la nouvelle génération est plus intéressée par l'ordinateur et Internet que par la télévision. Ce résultat a été démontré lors de l'étude « JIM » en 2012, la majorité des jeunes entre 12 et 19 ans indique passer plus de temps devant l'ordinateur que devant la télévision.

10.2.12. Résumé de la partie VI

La dernière partie du questionnaire aborde le sujet de la perception de soi du joueur dans les mondes virtuels. Ainsi, il nous semble particulièrement intéressant d'interroger les fantasmes et les désirs des internautes.

Tout d'abord, il est important d'indiquer le moment de la passation du questionnaire. Comme déjà mentionné dans la méthodologie, les participants du groupe clinique répondaient au questionnaire lors de leur premier entretien à la clinique à Tübingen. Les réponses données dans ce contexte, correspondent à un moment où les participants ne sont pas encore dans un processus d'interrogation de leur pratique. En revanche, il est intéressant d'observer une certaine contradiction des réponses données par le groupe

clinique. D'un côté ils indiquent être dans un sentiment de bien-être pendant le temps de jeu, mais de l'autre côté ils admettent avoir un mauvais sentiment s'ils ne sont pas en train de jouer. Il nous semble que le « joueur excessif » serait dans un premier temps dans une idéalisation et une légitimation du comportement excessif dans le monde virtuel. Il semble que ce sentiment de « bien-être » augmente de façon superficielle avec l'excessivité du jeu, mais qu'en arrière-plan les sujets excessifs ressentent des difficultés sous-jacentes qui pourraient être à l'origine de leur pratique excessive. Cette légitimation psychique que la pratique de jeu serait quelque chose de positif est soulignée avec la certitude que les joueurs excessifs sont persuadés d'avoir réussi quelque-chose.

Comme l'indiquent différents auteurs (Stora 2007, Tisseron 2006, Grüsser 2006) la gratification narcissique est très marquée dans la motivation de poursuivre son jeu virtuel. Le joueur se sent sollicité, important et couronné de succès. Même s'il semble évident que le fonctionnement du jeu virtuel est principalement fondé sur le fait de progresser et d'avoir du succès, il semble que l'excessivité surpasse la motivation du passe-temps et du loisir. Il est également intéressant de prolonger l'idée que le joueur est confronté à une frustration, une sorte de désespoir de ne pas progresser assez vite, un sentiment permanent que la gratification suivante n'est pas aussi satisfaisante que la précédente. Le joueur excessif serait à mon avis dans un manque de gratification que lui procure le jeu. Ainsi, il continue de jouer, pour retrouver ce sentiment grandiose du contrôle et du succès absolu. Le moteur de la pratique excessive ne serait alors pas la gratification narcissique, mais le manque de cette récompense du soi et la recherche excessive de ce besoin du sujet. Cette dynamique est soutenue par le fantasme de profiter du temps dans les mondes virtuels; ainsi, nous comprenons qu'il se retire insidieusement de la réalité partagée. Ce retrait serait alors un mécanisme de défense incontournable qui préserve l'idéal recherché dans la virtualité. Les résultats autour du sentiment de soi, de l'estime de soi et le ressenti de l'autre sont très marqués. Ces résultats montrent à notre avis le danger et la difficulté du retrait social. Ce retrait ne se manifeste pas seulement par le manque d'activité avec

l'entourage social, mais plutôt par la conviction que l'échange et le contact social sont équivalents qu'il s'agisse d'une rencontre dans la réalité ou de celle de l'avatar sur l'écran. Cette dynamique est un clivage de tous les effets de l'agir humain. Les dimensions transférentielles qui sont à l'œuvre dans la rencontre avec l'autre sont réduites à la perception auditive et à la vue d'informations numériques.

On pourrait alors dire que l'immersion dans les jeux vidéo semble être un refus et une manière de refouler les difficultés de la réalité partagée.

10.3. Conclusion générale des résultats du questionnaire

En résumant les six parties du questionnaire il nous semble important de parler d'abord des faiblesses de ce travail. Une grande difficulté est sûrement due au fait que la construction des jeux a considérablement changé ces dernières années et continue à le faire. Les MMORPG's existent encore, mais comme déjà évoqué d'autres genres de jeu vidéo ont repris les idées et le fonctionnement du principe de l'individualisation et de la personnalisation des avatars. De plus notre groupe clinique qui est, à l'exception d'une seule fille, masculin, alors que ces dernières années ont montré que de plus en plus de filles s'intéressent aux jeux vidéo et que l'offre adaptée aux stéréotypes féminins s'est accrue.

Deuxièmement, nous n'avons dans la construction et la passation pas pris en compte de faire passer d'autres échelles validées aux participants, afin de pouvoir valider le questionnaire de ce travail, ceci reste un travail à faire.

Troisièmement, que les questions ouvertes n'ont pas été remplies d'une façon exploitable, leur évaluation n'a pas été possible : une grande partie des participants n'avaient simplement rien écrit. Nous ne savons pas si les questions n'étaient pas bien formulées ou si les participants n'étaient pas suffisamment motivés en considérant la grande charge de questions au total.

Mais, à notre avis le questionnaire nous a aidés à dégager certains mécanismes et à pouvoir vérifier et examiner nos hypothèses et réflexions théoriques autour de la pratique clinique avec les jeunes rencontrés.

Les résultats des différentes parties nous laissent dessiner le joueur excessif de la façon suivante :

Il serait une personne qui soigne ses relations en ligne sans porter attention à l'identité réelle de l'autre.

Il se construit à partir du contenu du compte et des éléments qui sont demandés dans l'environnement socio-virtuel.

Il évite plutôt la confrontation avec l'autre dans la réalité partagée et s'adonne plutôt dans cet échange décalé qui est propre au virtuel.

Il est ancré dans le virtuel concernant ses relations sociales.

Il entretient un lien à l'avatar, qui est bien plus qu'une simple virtualisation d'un caractère de jeu, le joueur prend la responsabilité du développement de l'avatar.

Il possède plusieurs avatars et entretient des relations distinctes avec eux. Il existe une identification fantasmatique avec l'avatar et un raccordement du soi avec les caractéristiques de l'avatar.

Il montre une grande incertitude concernant l'appui du joueur dans la réalité partagée ce qui le conduit à se distancier des exigences de la réalité.

Il serait investi dans une identification, non pas dans le rapport à l'autre et son avatar, mais dans un retournement au propre avatar et dans le soi du joueur même.

Il montre une grande incertitude dans la distinction entre des amitiés dans la vie réelle et dans le jeu.

Il idéalise et légitime son comportement excessif dans le monde virtuel.

Il serait dans un manque de gratification narcissique que le jeu lui procure.

Il est dans un retrait de la réalité partagée comme mécanisme de défense essentiel, afin de préserver l'idéal recherché dans la virtualité. Il se protège de l'angoisse de pouvoir perdre ce symptôme de l'activité excessive, qui semble pouvoir réparer des blessures et failles intrapsychiques.

Généralement on peut conclure, qu'il semble, que plus le sujet passe du temps dans l'espace virtuel, plus les éléments évoqués seraient importants dans leur niveau d'expression.

11. Présentations d'études de cas, issues de la consultation spécialisée « utilisation excessive de médias »

Dans cette partie nous présentons des études de cas issues de la consultation spécialisée « utilisation excessive de médias » (trad.: « exzessive Mediensprechstunde ») du service ambulatoire de la clinique psychiatrique universitaire de Tübingen. Les enfants et adolescents qui s'adressent à ce service ont entre 6 et 18 ans.

Nous allons présenter 10 situations cliniques différentes, qui ont été choisies aléatoirement. D'après notre expérience clinique ces vignettes sont représentatives de la diversité de la clinique rencontrée. Toutes font parties de l'échantillon qui a répondu au questionnaire.

Nous avons choisi des situations représentatives de cette clinique selon les critères suivants:

- la prise de contact avec l'institution a toujours été à l'initiative des parents qui se plaignaient que leur enfant passait trop de temps devant les médias.
- au cours de la première consultation pratiquement aucun des enfants/adolescents ne reconnaissait que cette activité pouvait être problématique.
- au cours des consultations apparaissaient pratiquement toujours des difficultés de vie, comme par exemple des crises de séparation du couple des parents, des difficultés dans les relations sociales des enfants/adolescents, des chutes des résultats scolaires, des crises d'adolescence aiguës et des disputes massives entre les enfants et leurs parents.

Les dix situations cliniques répondent au moins à deux des trois critères listés. Dans tous les cas présentés la prise de contact avec la clinique est à l'initiative des parents.

A travers ces présentations je souhaite montrer que derrière l'expression "utilisation excessive de médias" se profile une diversité de situations cliniques et de problématiques psychiques. Le clinicien va devoir exercer son écoute clinique et ses outils diagnostiques afin de proposer, si nécessaire, une prise en charge thérapeutique adaptée à la problématique de chacun. Ces présentations auront aussi comme fonction de donner un corpus pratique aux réflexions théoriques.

Les rendez-vous d'un patient au sein du service se succèdent à une fréquence de 4 à 6 semaines environ. Il me semble important de le préciser, car il ne s'agit pas d'une prise en charge thérapeutique, au sens d'un travail approfondi qui nécessite un engagement intensif. C'est tout d'abord une offre diagnostique et consultative. L'approche thérapeutique est, dans ces situations cliniques, une offre d'interventions dites "à bas seuil". Les prises en charge ambulatoires se font en complément du travail des cliniciens (psychologues et psychiatres) et de leurs autres activités au sein de l'hôpital. Les suivis

ambulatoires nécessiteraient à eux-seul un temps plein de psychologue. La fréquence des consultations est rarement décidée en fonction des demandes ou du besoin, mais en fonction des disponibilités des cliniciens. En plus, il nous est demandé de tenir compte du système d'assurance médicale allemand. Les caisses médicales⁹⁸ paient pour la réalisation d'un diagnostic ambulatoire une somme fixe par trimestre, ce qui signifie que plusieurs rendez-vous dans un court délai ne sont pas rentables pour la clinique.

Il nous faut préciser également que dans le cadre de notre institution, toute prise en charge nécessite un diagnostic obligatoire et conforme aux critères de la CIM 10. Toutefois, jusqu'à présent dans la CIM 10, l'utilisation, voire l'addiction aux jeux vidéo n'apparaît pas comme une catégorie nosographique à part entière. C'est pourquoi nous sommes amenés à poser un diagnostic de « troubles du contrôle des impulsions » (F 63.8) en précisant qu'il s'agit d'une utilisation excessive des médias. La version actuelle du DSM-5 (année 2014) inclut le « Internet Gaming Disorder » dans la catégorie III, ce qui signifie que les auteurs pensent que l'approfondissement des recherches est nécessaire. Alors que dans la CIM 11 (année 2015) les auteurs englobent l'addiction à Internet et aux jeux vidéo dans la catégorie des comportements addictifs. En plus des entretiens, nous pouvons être amenés à proposer aux familles d'élaborer un plan d'organisation des activités de l'adolescent. Ce travail a plusieurs buts.

1. Motiver le joueur à travailler sur ce qui pose problème. Ainsi, au premier abord, leur motivation n'est pas en lien direct avec leur consommation de jeu vidéo. Elle provient plutôt du désir d'atténuer les conflits et les disputes avec les parents.

2. Donner à chaque membre du système familial la possibilité de formuler ses attentes et ses besoins autour de « l'ensemble » de la vie familiale. Ceci

⁹⁸ Krankenkassen

implique que le joueur doit autant intégrer des tâches ménagères, des temps de repas commun, des temps de devoirs et de loisirs, comme les parents doivent accepter des temps de jeu vidéo ou bien de retrait et de temps privé pour l'adolescent.

3. La mise en œuvre permet au clinicien d'ajuster sa prise en charge dans les rendez-vous suivants. C'est-à-dire que si la mise en pratique fonctionne bien, il peut continuer à conforter le système familial. Souvent il y a un déséquilibre concernant la compréhension des différentes places et attentes au sein de la famille. L'ordinateur et les jeux sont du domaine des jeunes, les parents représentent la responsabilité de la vie réelle. Le planning peut aider à gérer un respect et une compréhension des obligations et des loisirs de chacun. En outre, il peut permettre de travailler sur les tendances de séparation et d'autonomie des adolescents. Si la mise en œuvre ne fonctionne pas, cet échec peut permettre au joueur de réaliser que la pratique du jeu vidéo serait au cœur du problème.

D'ailleurs une autre variable entre dans l'organisation méthodologique, celle du genre des personnes hospitalisées. Si il y a deux ans les filles étaient pratiquement absentes de la consultation ambulatoire des jeux vidéo, aujourd'hui on observe un nombre croissant de jeunes femmes qui ont développé une difficulté liée à l'utilisation des réseaux sociaux en ligne. Leur nombre reste cependant encore minoritaire en comparaison de celui des joueurs de sexe masculin.

Les notes prises au cours des rendez-vous s'est principalement faite dans l'après-coup des entretiens. Pour garder l'anonymat des patients et de leurs familles, les noms et certaines données biographiques ont été changés.

11.1. Marcel (17 ans)

Marcel vient accompagné par ses parents. Sa mère se demande si son fils pourrait être "accro" aux jeux vidéo. Les conflits à propos du temps passé devant l'écran s'aggravent de plus en plus. Marcel serait devenu très agressif, et depuis quelques semaines il est uniquement préoccupé par ses jeux. Son père rapporte que la première chose qui est allumée est toujours l'ordinateur. Les différentes restrictions et interdictions qu'ils ont posées ont échoué et ont uniquement occasionné des conflits plus violents. Marcel joue jusqu'à 10 heures par jour.

Les parents sont séparés depuis deux ans. Marcel a une sœur aînée (19 ans) qui est en train de passer son baccalauréat. Après la séparation de ses parents, Marcel a vécu tout d'abord chez son père, puis il a déménagé chez sa mère. Depuis peu il est retourné chez son père. Actuellement, Marcel redouble volontairement la douzième classe (première en France).

Ces informations sont données pendant la partie commune de l'entretien avec Marcel et ses parents. Marcel est ouvert et parle beaucoup en présence de ses parents. Il ne nie pas passer beaucoup de temps devant l'ordinateur. Marcel est d'une grande stature et très maigre, il porte des lunettes et un costume à carreaux. La mère est aussi élégante, portant robe, foulard et de nombreuses bagues. A l'inverse du père qui vient au rendez-vous en jeans, t-shirt et baskets. La mère travaille comme secrétaire de direction dans une banque. Le père travaille en continu dans une entreprise et principalement la nuit.

Pendant l'entretien en tête-à-tête avec Marcel, il répète et affirme qu'il passe certes beaucoup de temps devant l'ordinateur, mais que cela n'est pas la cause des conflits violents.

D'après lui, la raison vient plutôt du fait que sa mère est stressée et qu'elle reporte ce stress sur lui. Il raconte avoir une petite copine qu'il voit 3 à 4 fois par semaine et dit qu'il cherche un groupe politique au sein duquel il pourrait s'engager. Son père serait très pénible pour ce qui touche aux tâches ménagères et d'ailleurs, il ne le voit pratiquement pas pendant la semaine à cause de son travail de nuit. Le peu de temps restant se passait souvent en

disputes autour du ménage. Marcel dit avoir entendu trop souvent son père lui dire « tu avais toute la journée et rien n'est fait, tu as préféré passer ton temps devant ta machine ? Comme ça tu n'arriveras jamais à mener ta propre vie... ».

Marcel ajoute qu'il a (re-)déménagé chez sa mère à cause de ces disputes.

Marcel continue «...avec ma mère c'est un tout autre problème : c'est elle qui est malade, elle est mécontente de sa vie, elle pleure beaucoup, est stressée par son travail alors elle se défoule sur moi. Ma sœur est toujours parfaite, c'est toujours moi le mal foutu... ».

Marcel me donne l'impression d'être soulagé et content de pouvoir parler de cette façon de ses parents sans être jugé.

Je l'interroge sur ce qu'il envisage pour son avenir, ses désirs de profession et ses projets de vie. Marcel raconte qu'il souhaite devenir politicien et faire des études de sciences politiques. C'est pour cela qu'il a décidé de redoubler, car ses résultats ne sont pas suffisants. « mes parents n'étaient pas d'accord du tout, mais je me suis imposé ».

Marcel se montre d'accord pour élaborer un emploi du temps hebdomadaire, contenant des temps préfixés pour les jeux ainsi que pour les devoirs, afin d'établir un compromis entre ses parents et lui.

6 semaines plus tard, lors du rendez-vous suivant, le père raconte que Marcel fait des efforts et que le plan fonctionne à peu près. Cependant, il y a eu des problèmes trois jours auparavant. Marcel indique avoir été stressé à l'école. Il s'est disputé avec un professeur et a reçu un avertissement. Suite à cet incident, il a cherché de la distraction devant l'ordinateur. Il avait passé pratiquement tout le week-end devant l'écran.

Pour ce second rendez-vous, deux thèmes sont apparus, premièrement les parents reconnaissent que Marcel a fait des efforts et les membres de la famille investissent le planning (et le travail de Marcel) de façon positive. Deuxièmement, que Marcel semble utiliser le jeu vidéo comme moyen de régulation du stress, de rejet et de frustration.

Le deuxième rendez-vous s'est déroulé de la manière suivante: après 15 min avec les parents, je m'entretiens seul avec Marcel. Il décrit la situation à l'école

: il s'est senti traité injustement, il explique : « la professeure ne m'écoutait même pas, alors je l'ai insultée [...], mais le pire c'est que mes parents ne m'ont pas écouté non plus, ils n'ont rien compris ! » Quand je lui demande pourquoi il s'est mis à jouer pendant tout le week-end ? Marcel répond, « Au moins là, personne me tape sur les nerfs, c'est moi qui décide [...], il ne fallait pas réfléchir, j'étais tranquille ! » Marcel est très énervé, il parle vite et élève le ton. Je lui demande s'il pense que ses sentiments de colère et de frustration ont disparu pendant le week-end de jeu.

Marcel se tait et dit après un certain temps, « je ne sais pas, un peu peut-être » et il demande un temps de réflexion jusqu'au prochain rendez-vous.

Il se dit d'accord pour continuer d'organiser l'emploi du temps hebdomadaire avec ses parents. Nous convenons pour le rendez-vous suivant, d'une journée supplémentaire sans médias, ainsi qu'une « activité sans écran » par semaine. Le troisième rendez-vous était 4 semaines plus tard, Marcel est venu avec sa mère et a demandé à avoir tout le temps pour être seul avec moi.

Marcel semble avoir hâte de parler, il commence à parler de sa copine avec laquelle il a commencé un cours de danse, il annonce qu'il est en train de chercher un travail pour gagner un peu d'argent. En ce moment il a beaucoup à faire, il doit se préparer au bac. Ses parents l'énervent, car ils veulent qu'il révise avec sa sœur.

Pendant que Marcel raconte, j'ai de plus en plus l'impression que Marcel aimerait bien parler d'autre chose, je pose la question, « ta vie semble être très excitante en ce moment, mais qu'est devenue ta pratique de jeu vidéo ? »

Marcel me regarde et il semble lutter avec sa réponse, il répond, « Vous savez, le problème ce n'est pas que le jeu, je pense qu'en ce moment je l'ai en main, [...], c'est ma copine qui me fait des soucis, ou bien plutôt moi »

Marcel s'arrête et rougit, se tord pour trouver des mots. Il dit « si je suis devant l'ordinateur c'est pas uniquement pour jouer, je regarde aussi des films pornos » Après cet aveu, Marcel semble soulagé et continue de raconter que le temps devant l'ordinateur se passe en deux temps, il joue et il regarde des sites pornos, il indique se masturber beaucoup. La semaine dernière, sa copine lui a demandé de coucher avec lui. Il dit avoir peur, n'ayant jamais eu

de rapports sexuels avec une fille. Depuis cette demande, il se masturbe beaucoup plus qu'auparavant.

Je propose à Marcel de chercher à en parler avec sa copine et de lui faire part de ses angoisses.

Le quatrième et dernier rendez-vous a lieu 8 semaines plus tard. Marcel vient avec ses deux parents. Ils racontent que Marcel vient de passer son bac et que ça s'est plus ou moins bien passé. Les tensions familiales semblaient être moins fortes. Marcel est en train de postuler pour faire du bénévolat en Angleterre.

Quand Marcel est seul en entretien, il sourit et se félicite. Il dit, « tout s'est bien passé, [...], maintenant je pars vivre ma propre vie sans mes parents »

En résumé cette prise en charge semble avoir donné à Marcel la possibilité de trouver un appui dans une période de remaniements en lien avec la période pubertaire et les circonstances environnantes, comme le divorce de ses parents et ses conséquences. Marcel semblait utiliser la pratique devant l'écran autant comme refuge et possibilité pour fuir les attentes de la réalité et aussi comme une possibilité de manifester et expérimenter son autonomie.

11.2. Les frères Daniel (13 ans) et Luc (11 ans)

La mère des enfants (Madame F.) vient seule au premier rendez-vous pris pour ses deux enfants Luc (11 ans) et Daniel (13 ans). Elle se demande si ses deux fils sont "accros" aux jeux vidéo.

Elle raconte qu'elle a immigré de Hongrie en Allemagne en 1996. En 2005, elle s'est séparée du père des deux enfants.

Madame F. indique plusieurs facteurs de tension pour ses fils : leur scolarité est difficile, la séparation de leurs parents et la relation compliquée avec leur père. Madame F. précise « les consoles sont des cadeaux du père, moi j'étais toujours contre, mais que vous voulez que je fasse ». De plus, elle pense que ses enfants ont des difficultés à être « des enfants immigrés ». Selon elle ses fils refoulent leurs émotions et se sont échappés dans le monde virtuel.

Madame F. dit «vous savez, je vois leur détresse, j'aimerais bien leur expliquer [...], mais ils ne veulent plus m'écouter, ils préfèrent rester collés devant l'écran, il y a un refoulement total de la réalité. »

Toutes ces informations sont déversées dans un flot de parole. Pendant environ 20 minutes j'ai seulement pu mentionner mon nom et le cadre temporel de la consultation. Je me suis senti pris au piège et je n'arrêtais pas de me demander ce que Madame F. voulait. Progressivement, j'avais l'impression grandissante qu'elle aurait aimé entendre par la voix d'un professionnel une confirmation de ses interprétations concernant ses enfants.

Madame F. avait déjà préétabli que le monde virtuel (et de manière implicite le père) et ses jeux comme cause de tous les maux de ses fils. Lorsque je lui demande ce qu'elle attendait de notre entretien, elle me regarde avec un mouvement défensif. Elle répond «vous ne voyez pas que mes enfants sont addicts? »

Il arrive très souvent que des parents viennent seuls aux heures de consultations. Soit parce que leurs enfants refusent de les accompagner, soit que les parents n'osent pas demander à leurs enfants car ils craignent de se confronter à eux.

Alors les difficultés suivantes se présentent au clinicien. D'abord, il s'avère difficile de mettre en place une prise en charge sans le principal intéressé, en l'occurrence le joueur excessif potentiel. C'est aussi un enjeu de garder un équilibre objectif entre la position défendue par les parents et celle des enfants, alors méconnue. D'un côté il est important d'insister pour que les parents viennent avec leurs enfants, de l'autre, il est important d'éviter de fournir des munitions qui alimenteraient les conflits au sein du foyer familial. Un parent qui rentrerait à la maison en disant « maintenant je sais, même le psy dit que tu es malade et accro au jeu. » ne serait pas un élément favorable à une intervention ouvrant la voie à une prise de contact avec l'enfant. Evidemment nous ne maîtrisons pas de telles déclarations, mais de l'autre côté les parents qui viennent consulter seuls, viennent avec une souffrance et il est aussi important que les parents aient le sentiment d'être entendus avec leurs problèmes.

Une autre difficulté est liée aux modalités de paiement dans le cadre d'une prise en charge hospitalière. Les assurances médicales ne sont pas prêtes à payer des interventions pour des enfants et adolescents si ceux-ci ne sont pas présents à la consultation.

Dans ces circonstances il nous semble important de faire une anamnèse détaillée des mondes virtuels dans lesquelles les enfants circulent et du comportement des enfants concernés. C'est à dire d'animer le regard des parents sur ce que leurs enfants sont en train de faire pendant qu'ils sont devant l'écran. Puis de faire un travail d'éclaircissement sur la susceptible « addiction aux jeu vidéo ». Alors nous pouvons classer la pratique des jeunes joueurs en trois différentes catégories :

Les joueurs / utilisateurs de loisirs, c'est à dire 'introduire l'idée que la pratique devant l'écran est devenue une réalité généralisée au sein de la génération des « *digital natives* ».

Les joueurs à risque, qui peuvent développer un comportement pathologique devant l'écran. C'est-à-dire un groupe qui montre déjà une certaine excessivité, sans que les sphères de vie soient affectées (réussite scolaire, pratique de loisir et relations sociales).

Le groupe de joueurs excessifs pathologiques, c'est-à-dire des joueurs qui ont développé une pratique de jeu vidéo qui affecte toutes les sphères de vie et qui en conséquence négligent leurs difficultés scolaires, sociales et personnelles.

Puis, nous faisons la différence entre les pouvoirs d'attraction des jeux vidéo et du monde virtuel. L'attrait de gagner, de marquer des points et des records, donc la possibilité de se mesurer aux records d'un autre. Ce mécanisme d'attraction trouverait ses origines dans notre système de récompense neuronale. Puis l'attrait de plonger dans un monde qui éradique la notion du temps et les rapports à la réalité. Des mondes qui sont adaptés aux fantasmes et aux désirs humains. C'est-à-dire la possibilité de fuite dans une autre réalité. Cette fuite peut avoir de multiples raisons.

Puis l'intersection des deux, le plaisir d'avancer et de progresser dans un jeu, comme la lecture d'un livre, de prendre plaisir à la progression du je(u) dans une réalité autre.

Vers la fin de l'entretien avec Madame F. je suggère un nouveau rendez-vous cette fois avec ses deux fils Luc et Daniel. Il me semble important de mentionner que j'ai bien entendu les souffrances et les difficultés du foyer familial, mais que pour faire une évaluation de la sévérité des comportements de ses enfants il est nécessaire de les rencontrer dans un entretien en face à face.

Dans les mois suivants, la mère n'a pas pris de nouveaux rendez-vous. Alors le clinicien se demande s'il aurait pu encadrer et accueillir le parent différemment pour donner une suite à la prise en charge.

Au cours de l'entretien j'avais demandé s'il était possible que les deux parents viennent ensemble avec leurs enfants. La mère refusait cette idée, elle expliquait que le père n'était pas intéressé, et qu'il encourageait même le comportement de jeu de ses enfants.

Dans ce cas, il me semble que la difficulté de la séparation des parents est toujours très présente dans la dynamique familiale. On pourrait faire l'hypothèse que les enfants se retrouvent dans un conflit de loyauté envers le père, et que les blessures émotionnelles de la séparation sont projetées dans

la relation que les deux parents ont avec leurs enfants. L'aversion de la mère contre la pratique de jeu vidéo de ses enfants et le lien qu'elle voyait avec le père, laisse supposer que la mère éprouve des difficultés à faire la part des choses concernant une susceptible souffrance de ses enfants.

Ces réflexions sont à prendre uniquement comme des hypothèses, afin de pouvoir les mettre au travail il aurait été nécessaire de rencontrer le père et surtout les enfants concernés.

11.3. Loris (11 ans)

Loris âgé de 11 ans vient à la consultation accompagné par ses parents. Ceux-ci décrivent la consommation massive de médias de leur fils ; il consacre toute la journée aux médias avec écran. Ils disent « on ne peut plus lui parler sans qu'un écran soit allumé ». Quand Loris n'est pas occupé par ses jeux, il est devant la télévision. Il a délaissé toutes ses relations sociales, mais il se néglige aussi physiquement : par exemple, il ne mange plus que devant la télévision et il accuse une importante prise de poids.

Loris est en septième (ce qui correspond à la cinquième dans le système scolaire français) d'une section pour surdoués. Sa sœur aînée (13 ans) étudie dans la même école et semble aux dires des parents ne pas poser de difficultés. Elle obéit et est décrite comme travailleuse. Loris a changé d'école un an auparavant après avoir été victime de harcèlement moral dans son école précédente. Les parents semblent attribuer aux autres toutes les difficultés concernant le harcèlement moral : les professeurs et les autres parents n'auraient pas compris combien Loris souffrait de la situation. Depuis le changement d'école, la situation scolaire s'est améliorée, d'après les parents. Toutes ces informations rapportées par les parents manifestent de leurs inquiétudes. J'ai l'impression qu'ils profitent de la consultation et des difficultés actuelles de leur fils pour adresser à quelqu'un leur souffrance. Surtout la mère qui raconte l'histoire de son fils avec des larmes aux yeux. Plusieurs fois les

deux parents disent « on est désespéré », « on ne sait plus quoi faire », « on a besoin d'aide ».

A plusieurs reprises les parents indiquent que Loris est surdoué, mais que ceci semble être une malédiction. Ils disent « ce n'est pas sa faute s'il devance ses camarades ». Malgré cela les parents donnent l'impression d'être très fiers et mettent beaucoup d'attente dans les acquisitions de leur fils. Le père dit « il était toujours le meilleur à l'école, il pourrait avoir la vie tellement facile, s'il utilisait ses compétences à de bonnes fins ».

La première partie de l'entretien se fait avec Loris et ses parents. Pendant que les parents décrivent la situation, Loris n'arrête pas de rouspéter et de contredire ses parents. Loris utilise un langage et un vocabulaire très élaboré et, avec ses petites lunettes rondes, il donne l'impression d'être le professeur de la famille. Après environ 20 minutes d'entretien je demande aux parents d'attendre dehors.

Seul avec Loris, il indique ne pas avoir de problèmes concernant son utilisation de médias. En outre, il dit ne pas voir l'intérêt de me raconter ce qu'il fait pendant qu'il est connecté à son ordinateur. Il me parle avec une certaine arrogance mais ne semble pas être très à l'aise dans la situation seul avec moi. Il bouge beaucoup, et semble très agité au niveau moteur. Il dit qu'il passe du temps devant sa PSP seulement sur le trajet de l'école, à l'aller et au retour. Il raconte qu'il doit prendre tous les jours pendant presque 2 heures le train pour chaque trajet. La PSP était un cadeau de Noël. Toutefois nous nous appuyons sur le fait que Loris décrive le conflit avec ses parents comme accablant, pour élaborer avec lui un plan afin de structurer sa journée. Ce plan comprend des temps préfixés pour les devoirs et les jeux, ainsi qu'une journée sans médias. Loris ne semble pas vraiment avoir envie de s'investir dans ce travail. Il me pose plein de questions, et il me donne l'impression qu'il me met sous son examen. Après 20 minutes seul avec Loris, je m'entretiens seul avec les parents. Ce moment me semble important, car souvent les parents rapportent des éléments qu'ils ne voulaient pas raconter en présence de leurs enfants. Pendant ce temps je propose à Loris de remplir le questionnaire de recherche.

J'explique aux parents le travail de l'emploi du temps de la semaine. Les parents semblent ne pas être contents de cette prise en charge. Ils me demandent s'il n'existe pas de médicaments ou une autre possibilité. J'explique aux parents qu'il est très important que Loris développe sa propre motivation pour travailler cette problématique.

Après 10 minutes avec les parents je termine l'entretien avec les trois membres de la famille ensemble. Les parents et Loris disent vouloir essayer de voir comment l'emploi du temps fonctionne.

Nous proposons de nous revoir en consultation ambulatoire afin de faire le point sur la mise en pratique de l'emploi du temps. La famille ne s'est pas présentée à cette deuxième consultation.

J'avais évité de parler aux parents lors du premier entretien de mon ressenti sur Loris. S'il me semblait être très apte du point de vue de ses capacités intellectuelles, il me donnait en revanche l'impression d'un enfant perdu et surchargé par les attentes qui l'entourent. Loris est certainement surdoué du point de vue de ses capacités cognitives, mais il donnait l'impression d'un enfant délaissé du point de vue affectif. On pourrait faire l'hypothèse que les jeux vidéo et le temps passé dans la virtualité seraient une sorte de refuge dans une normalité, une normalité conforme à son âge.

11.4. Christophe (15 ans)

Christophe refuse de venir avec sa mère, Madame T. à la consultation ambulatoire, celle-ci raconte que son fils a reçu l'année précédente un nouvel ordinateur et que depuis lors, il passe encore plus de temps à jouer, il joue à un « jeu de persécution ». La mère âgée de 41 ans se présente comme la femme de ménage de la famille. Le père, 57 ans, est dentiste dans son propre cabinet. Christophe est le dernier de trois enfants et décrit par la mère comme un « accident ».

Les deux sœurs de Christophe ont 21 et 22 ans, elles étudient et ont toutes les deux quitté le foyer familial il y a 2 ans.

La mère raconte avec beaucoup d'inquiétude que les résultats scolaires de Christophe ont baissé d'un coup. Il s'est fait exclure de l'équipe de ping-pong et il montre de moins en moins d'intérêt pour les autres activités.

L'enseignante avait rapporté à sa mère, à l'occasion d'un entretien à l'école, que Christophe ne montrait plus aucun intérêt pour les cours et qu'il était souvent très fatigué.

La mère indique avoir essayé d'enlever l'ordinateur. De là, Loris est devenu verbalement agressif. De plus, elle raconte avoir échoué en essayant d'établir différentes règles concernant ses comportements de jeu.

Je demande comment le père est impliqué dans la mise en pratique des différentes règles. Madame T. me répond «vous savez, mon mari ne s'y intéresse plus vraiment, la relation entre Christophe et lui a toujours été difficile [...] il passe la plupart du temps dans son cabinet [...] ils ne se voient pas très souvent »

Nous proposons de rencontrer Christophe.

Un nouveau rendez-vous a été fixé, mais Christophe et sa mère ne sont pas venus.

Ce premier rendez-vous est très typique de la consultation spécialisée « utilisation excessive de médias ». La mère de Christophe, Madame T. souffre du retrait massif de son fils et de sa perte d'intérêt au niveau scolaire et au niveau de ses loisirs. De plus Madame T. n'arrivait pas à motiver Christophe pour l'accompagner au rendez-vous à la clinique. Il nie toute sorte de difficulté qui serait en lien avec l'utilisation excessive de l'ordinateur.

A ce stade, il est seulement possible de faire des hypothèses vagues concernant la motivation et la problématique en lien avec l'utilisation excessive, mais il semble que Christophe est occupé dans sa période d'adolescence par la recherche de sa place dans le système familial et son orientation en dehors du foyer familial. Ce point de vue est souligné par la « perte » et le départ de ses sœurs et un père qui ne semble pas être intéressé par les préoccupations de son fils.

11.5. Jean (15 ans)

Jean vient au premier rendez-vous en compagnie de ses parents. Jean présente une morphologie adipeuse, il porte des vêtements de marques mais semble très gauche. La mère paraît beaucoup plus âgée que le père, sa figure est très ridée et elle dégage une odeur de cigarette. Le père, au contraire, est sportif, bronzé avec un grand sourire. Quand les trois entrent dans mon bureau, Jean s'installe entre ses parents sur les accoudoirs de leurs deux fauteuils rapprochés. Jean ne dit rien et dirige son regard vers le sol pendant que ses parents parlent. Il est enfant unique. Récemment, Jean a de plus en plus séché les cours à l'école. Actuellement, il va régulièrement à l'école. Une fois par semaine il joue au ping-pong, sinon il n'a d'après sa mère plus de contacts sociaux. C'est-à-dire qu'il ne voit plus personne dans son temps libre. Ses résultats à l'école ont rapidement baissé, pour l'instant il est en huitième (4^{ième} en France) d'une « Realschule ». D'après ses parents, Jean joue aux jeux vidéo à peu près 2 à 3 heures par jour, le week-end plutôt 6 à 7 heures. Après environ 25 minutes je demande à Jean s'il serait d'accord pour s'entretenir seul avec moi. Il hoche la tête et quand je demande aux parents de quitter la pièce, la mère regarde son fils lui donne un baiser en lui disant « ce n'est pas ta faute » et lance un regard méchant envers le père. Tout d'abord, Jean me surprend, il me regarde et commence dans un flot de parole à raconter ses différents jeux (« League of Legends », « Minecraft », « Gilde Wars III »), il y a six mois il a joué pendant tout un week-end « World of Warcraft ». Mais il fait aussi autre chose sur Internet, comme télécharger des vidéos, par exemple. Ce qui m'étonne encore plus c'est que Jean n'a pas changé de place, pendant qu'il parle, il est resté assis entre les deux fauteuils. Pendant que l'adolescent raconte ses jeux j'ai du mal à me concentrer, j'ai envie d'écouter son récit à propos de ses différents jeux. Je pense aux éléments de transfert, mais je suis surtout fatigué, en revanche Jean semble de plus en plus à l'aise dans ses récits de ses expériences dans le virtuel. Au bout de 15 minutes, je lui demande quel est le problème d'après lui ? Jean

marque un temps d'arrêt et dit que c'est surtout le soir qu'il y a des conflits quand il joue plus longtemps que convenu.

Nous élaborons ensemble un emploi du temps contenant des activités de ménage, les devoirs, ainsi que des temps préfixés pour les jeux. Dans ce contexte, Jean se montre très motivé, il dit que les situations de dispute sont aussi pesantes pour lui.

Au rendez-vous suivant, 5 semaines plus tard, la famille rapporte que l'application des règles à bien fonctionné pendant les deux premières semaines, ensuite la situation a empiré. Jean serait devenu très agressif et passait encore plus de temps devant son ordinateur.

Comme Jean était encore assis entre ses parents, je lui proposais d'attendre un moment dehors, car je voulais parler seul avec ses parents.

Cette fois Jean m'étonnait à nouveau, car il a dit d'un ton agressif, « Non, c'est de moi qu'il s'agit ici, et vous le savez bien vous, de toutes façons je ne suis pas addict »

Même si j'étais étonné, j'avais l'impression que, comme la dernière fois, Jean était en train de protéger un secret de façon consciente ou inconsciente, comme si l'agressivité avait remplacé le jeu vidéo, afin de dissimuler quelque chose de menaçant.

Pendant cette situation le père restait souriant et la mère essayait de calmer son fils. Elle le touchait, le caressait comme un petit enfant. Je demande à Jean de s'asseoir et je pose la question d'abord à Jean et puis à ses parents « Est-ce que tu as peur qu'on puisse parler de quelque chose qui serait très grave pour toi ? » et puis aux parents « Est-ce que vous pensez qu'il existe des sujets desquels on pourrait parler qui puissent être très grave pour votre fils ? »

C'est alors que la mère répond en s'adressant au père, les larmes aux yeux, «tu vois maintenant ce que tu as fait comme ravages ? » Puis les parents commencent à dire qu'ils ne voulaient pas que Jean l'apprenne de cette façon, mais qu'ils étaient en train de se séparer.

Pendant que les parents parlaient Jean pleurait, il ne voulait plus être pris dans les bras, ni de la mère, ni du père. A la fin de la séance, je proposais un nouveau rendez-vous dans un délai plus court, d'environ 2 semaines.

Je recommandais aux parents de réfléchir à demander de l'aide pour la séparation et de penser à un accompagnement thérapeutique pour Jean afin de trouver d'autres solutions que la fuite dans les mondes des jeux vidéo.

Au troisième rendez-vous les trois membres de la famille rapportent que le plan fonctionne à peu près, et qu'ils se sont décidés à chercher un psychothérapeute pour Jean. Jean se montrait très motivé. En revanche, les parents ne voyaient pas l'intérêt de faire leur propre travail thérapeutique.

Dans cette prise en charge il apparaît que Jean semble bien ressentir les tensions du couple parental. Peut-être en savait-il même plus qu'il n'était capable de le formuler. A mon avis le jeu vidéo prenait alors des sens multiples. Premièrement une fuite d'une réalité inacceptable, deuxièmement il obligeait ses parents à rester en contact en s'inquiétant ensemble de son comportement susceptiblement addictif, et troisièmement le jeu vidéo lui servait comme antidépresseur dans son quotidien.

La problématique de Loris étant ailleurs, de nouveaux rendez-vous à la consultation spécialisée n'ont pas été nécessaires.

11.6. Timo (16 ans)

La mère de Timo et son nouveau concubin se présentent ensemble pour les deux premiers rendez-vous ambulatoires. Ils rapportent le repli sur soi massif de Timo après avoir passé son diplôme de collègue (Realschulabschluss). D'après la mère, Timo passe en tout 8 à 12 heures (par jour) devant l'ordinateur.

D'après la mère, la séparation des parents en 1998 a beaucoup tirillé Timo. La relation avec son père est très difficile.

Timo dort environné de déchets, il a changé son rythme circadien et il n'a plus de contacts sociaux, sauf des amitiés en ligne.

Les deux rendez-vous se sont déroulés sans l'adolescent en question. Pour le premier rendez-vous la mère et son concubin n'avaient pas dit à Timo qu'ils venaient consulter un psychologue. Ils pensaient alors que Timo ne viendrait pas avec eux. C'est surtout la mère qui formule sa souffrance, depuis un an il n'y a pratiquement plus de communication normale entre son fils et elle. Chaque tentative qu'elle met en place pour lui parler se solde par une dispute. La mère me montre des photos sur son portable pour souligner la sévérité de la problématique. Sur les photos on voit un garçon dans son lit, le garçon est adipeux et il dort. La mère dit qu'elle a pris les photos vers 16h00. Autour de Timo il y a pleins de détritrus, des restes de nourriture dans le lit. Autour du lit une vingtaine de bouteilles vides et deux cendriers plein de cigarettes.

Le concubin de la mère, Monsieur M. ne semble pas aussi embarrassé que la mère. Pendant que la mère décrit sa situation désespérée avec son fils il ajoute souvent des phrases comme, « [...] mais c'est quand même un bon garçon » ou « [...] mais je suis sûr qu'il n'a pas de mauvaises intentions »

A la fin du premier rendez-vous je leur propose de revenir avec Timo et de le mettre au courant de la prise de contact avec la clinique.

La mère et Monsieur M. acceptent et Monsieur M. propose de parler avec Timo car il pense que Timo accepterait plus facilement.

Au deuxième rendez-vous 6 semaines plus tard, la mère et Monsieur M. viennent à nouveau seuls. Timo n'a pas accepté de venir, la mère pleure beaucoup et dit « Timo a crié qu'il n'est pas malade, mais que c'est bien qu'elle (la mère) aille voire un psy ».

Pendant ce rendez-vous la mère semble vraiment très dépressive, elle raconte la relation difficile avec le père de Timo, qu'elle a peur car Timo ressemble de plus en plus à son père en terme de caractère. Il serait impulsif et égoïste. Quand je lui demande si son discours pourrait influencer la relation entre Timo et son père, elle répond, « avec cette personne on ne peut pas avoir de bonnes relations, il te détruit, [...] de toutes façons Timo peut prendre contact

avec son père s'il le souhaite, mais vous pouvez être sûr il a fait ses propres expériences avec son père et ne veut plus le voir »

A la fin de l'entretien je propose de téléphoner à Timo. Il me semblait important de réduire les freins de Timo à aller chez un psychologue. J'avais l'espoir qu'une prise de contact par téléphone pourrait faciliter et diminuer ses préjugés et angoisses.

Deux semaines plus tard je recevais un appel de Monsieur M. qui me disait que Timo était à côté de lui et prêt à me parler.

Timo était au courant de l'appel d'un psychologue. Je lui demandais également s'il était au courant de la raison pour laquelle Monsieur M. et sa mère m'avaient consulté. Timo confirmait et indiquait tout de suite, « c'est aussi la raison pour laquelle je vous parle, c'est pour vous dire que je ne suis pas accro ou addict [...] je me suis informé sur Internet et dans les blogs et chats on dit que c'est une addiction qui n'existe pas »

Alors je ne répondis rien et j'attendis : au bout d'un moment Timo m'a demandé d'attendre un moment, j'entendais qu'il demandait à Monsieur M. de quitter sa chambre. Puis Timo me demande « Est-ce que vous pensez que ça existe ? » Je réponds à Timo que c'est une question difficile, mais très intéressante. Je continue en expliquant qu'il y a beaucoup de personnes qui viennent consulter à la clinique pour poser cette question. Puis Timo me demande « est-ce qu'il existe des jeux qui provoquent plus d'addiction que d'autres ? » A ce moment de l'entretien je voyais la possibilité d'inviter Timo pour un rendez-vous à la clinique. Je lui répondis que cela m'intéressait d'approfondir ces questions avec lui. Timo me répondit qu'il allait réfléchir et qu'il ne viendrait que si que sa mère n'était pas au courant.

Deux semaines plus tard Timo m'appelle et demande de fixer un rendez-vous toujours en précisant que c'est juste pour discuter du sujet car de toutes façons il n'est pas addict.

Pour le troisième rendez-vous une semaine plus tard, Timo vient en compagnie de son beau-père. Il veut préciser qu'il n'est pas accro aux jeux vidéo. Au cours de l'entretien, Timo peut se positionner de manière adaptée face à sa situation actuelle. Il parle de la relation difficile avec son père, mais

aussi de la relation difficile avec sa mère. Timo raconte qu'il avait entrepris plusieurs tentatives pour garder le contact avec son père, mais que celui-ci avait une nouvelle famille avec deux enfants et qu'il n'y avait plus de place pour lui. Sa mère serait depuis la séparation du père souvent triste depuis sa séparation, et il n'aurait pas envie de la supporter. Timo développe des idées claires par rapport à son futur personnel et professionnel. Il veut devenir agent technico-commercial et il projette de partir en Chine avec son beau-père car ce dernier y part pour son travail. Monsieur M. est du côté de Timo pendant son récit et il semble conforter la version de Timo. Là-bas, il veut aussi aller à l'école. Au bout d'environ 30 minutes d'entretien je demande si Timo ne voulait pas parler de sa consommation de jeu vidéo ? Timo ne nie pas passer beaucoup de temps devant Internet et avec des jeux-vidéo, il précise que depuis quelques semaines il joue moins et que la perspective d'aller en Chine avec Monsieur M. est une grande motivation. Il dit « jouer c'est un passe-temps, c'était mieux que de passer du temps avec ma connaissance de mère [...] » Mes tentatives pour approfondir le sujet sont bloquées par Timo, qui ne montre aucune motivation pour questionner plus avant cette thématique.

Monsieur M. confirme que depuis un certain temps la chambre de Timo était plus propre et qu'il passait moins de temps à jouer. Maintenant, il dit avec une certaine fierté « il passe son temps devant l'ordi pour trouver un appartement en Chine et s'informer du pays »

Dans l'ensemble, Timo paraît faire partie du groupe de risque des internautes excessifs, il peut se prononcer de manière adéquate sur ses difficultés et il décrit le jeu non seulement comme un passe-temps, mais aussi comme une fuite des sollicitations et des disputes au sein de la famille. La période après sa réussite scolaire et un futur incertain l'ont entraîné dans les mondes virtuels des jeux vidéo. La perspective qui était en train de se construire semblait l'aider à s'éloigner de ses jeux pour se re-ancrer dans une réalité partagée.

Néanmoins il me semble que le risque de replonger dans une période d'excessivité reste grande, car Timo investit le jeu vidéo non seulement comme un passe-temps, mais aussi comme un moyen de fuir et d'écarter les

conflits qui l'entourent. Actuellement la perspective d'avenir prévaut, mais le conflit familial reste.

Timo n'accepta pas de s'investir dans un travail thérapeutique, et ne souhaitait pas de nouveaux rendez-vous.

11.7. Julie (16 ans)

Julie vient en compagnie de sa mère à l'heure de la consultation. Julie est vêtue tout de noir, elle est très maigre et s'oppose à tout, dès le début de l'entretien. Dès les présentations, elle refuse de me serrer la main et ne daigne pas me regarder. La mère est corpulente et se présente comme vendeuse dans une boulangerie. Elle paraît plus âgée que ce qu'elle dit (58 ans).

Le premier entretien ressemble à beaucoup d'autres. La seule différence est que Julie est une fille. Les filles consultaient rarement pour utilisation excessive, et c'est toujours le cas aujourd'hui.

Julie indique ne pas avoir de problèmes avec les jeux vidéo. C'est sa mère qui s'inquiète. La mère de Julie rapporte, au cours de l'entretien, qu'elle s'inquiète surtout à cause des contacts de sa fille sur Internet. Principalement à cause d'un homme beaucoup plus âgé que sa fille.

D'après Julie, elle joue entre 1 et 12 heures par jour, au gré de sa fantaisie. Elle passe aussi son temps à lire et à dessiner. Parfois elle aime comme elle dit « justement » jouer.

Julie a un petit frère (14 ans), les parents sont séparés depuis 2009. Elle a quitté l'école après la onzième (seconde en France) et se prépare actuellement pour une école professionnelle.

Pendant la partie de l'entretien en tête-à-tête, elle me raconte ses jeux. Elle joue à différents MMORPG's. A la fin de l'entretien Julie est d'accord pour élaborer un plan contenant des activités de ménage, des temps de jeu préfixés, ainsi qu'un retour à un rythme normal de jour et de nuit.

Ensemble avec la mère nous fixons un nouveau rendez-vous 6 semaines plus tard.

Au deuxième rendez-vous, seulement 5 minutes après le début de l'entretien, Julie et sa mère se disputent. Elles m'ignorent totalement. Le sujet en cause, est que Julie aurait fait la connaissance d'un homme plus âgé et que la mère ne tolère pas ce contact. La mère crie « tu n'as aucune idée ce que les mecs veulent tu verras un jour tu me demanderas pardon, mais alors ça sera trop tard » et Julie répond « oh non, ce n'est pas parce que toi tu t'es fait prendre comme une salope, que je dois payer pour tout ça, [...] lui au moins, il me comprend, tu es peut-être jalouse ? ».

Avant que la situation dégénère encore plus je demande à la mère de Julie d'attendre dehors. Au début de l'entretien en tête-à-tête, Julie reste dans une posture d'opposition. Les bras et les jambes croisés, elle ne semble pas du tout prédisposée à me parler. Je lui demande la raison pour laquelle elle et sa mère sont venues me voir. Julie me répond qu'elle ne veut pas me parler, car de toute façon ça ne servirait à rien, puisqu'elle est déjà suivie en psychothérapie ambulatoire depuis un an. Après avoir expliqué qu'il ne s'agissait pas d'une autre ou d'une nouvelle psychothérapie, mais d'une consultation concernant l'utilisation excessive des médias, Julie explique que j'avais bien vu quel était le problème; sa mère. Julie me dit que c'est elle (sa mère) qui « me détruit la vie, elle ne peut pas accepter que je suis heureuse » Pendant que je pose des questions concernant cet homme Julie me donne de plus en plus l'impression d'avoir des troubles psychotiques. Julie parle d'une symbiose des âmes entre elle et cet homme. Qu'il serait une sorte de demi-dieu, un surhomme capable de prendre tous ses malaises. Elle avait fait sa connaissance dans un «chat», puis le contact s'est intensifié. Aujourd'hui il téléphone, mais ils seraient connectés tout le temps par l'esprit.

Mais sa mère serait jalouse, car elle serait déçue par les hommes.

Je posais alors la question à Julie de ce qu'en pensait son père ? A ce moment la situation changeait. Julie commençait à hurler, pleurer et crier. « Je

ne veux pas que vous parliez de mon père, ce salaud doit être coupé de mon monde » « arrêtez, arrêtez, arrêtez »

J'arrêtais et Julie se calmait.

Après avoir demandé leur accord à Julie et à sa mère, j'ai pris contact avec la psychothérapeute traitante. Elle n'était pas au courant que Julie était venue consulter à la clinique, mais indiquait avoir une bonne relation thérapeutique avec Julie. En concertation avec la psychothérapeute, le problème du désir de père et le délire amoureux envers l'homme « virtuel » seraient abordés ultérieurement, au cours de la psychothérapie ambulatoire.

Ce cas semble spécifique, non seulement à cause de la disposition psychotique mais aussi à cause de la fonction du jeu vidéo, voire du virtuel. Julie semble avoir pris refuge dans le virtuel pour ne pas décompenser de façon psychotique. Le jeu et ses activités dans le virtuel semblent avoir pris une fonction de défense contre le susceptible trauma de la perte du père. Ni avec la mère, ni avec Julie il n'était possible de parler du père. Je n'ai reçu aucune information hormis que c'est un « salaud » qui a disparu et avec lequel on ne souhaite pas de contact. La solution de refoulement dans le virtuel avait tenu jusqu'au moment de la rencontre avec un homme de l'âge du père réel de Julie. Mon hypothèse est que cette rencontre a bouleversé le système intact du jeu.

Avec la psychothérapeute j'ai également discuté de la question d'une prise en charge dans le service de la clinique. Mais ceci n'était pas nécessaire, selon elle, à cette phase de la consultation.

De nouveaux rendez-vous n'ont pas été fixés.

11.8. Max (16 ans)

Max vient en compagnie de ses parents. Les parents, aussi bien que Max, s'inquiètent qu'il puisse être accro aux jeux vidéo. Il est en onzième (terminale en France) d'un lycée économique (Wirtschaftsgymnasium) et il a des résultats moyens. Max lui-même indique dans un premier temps qu'il n'est plus sûr de pouvoir contrôler encore son jeu. Entre-temps, il a déjà plusieurs journées d'absence à l'école. Il joue à peu près 4 heures par jour. L'ordinateur a été confisqué par les parents avant leur venue à la consultation ambulatoire. Max raconte qu'il était soulagé et que ça ne le dérange pas vraiment.

Concernant ses loisirs, Max dit qu'il aime bien aller à des festivals, lire des livres et qu'il fait partie du club de tir. Au cours de l'entretien, je signale aux parents, ainsi qu'à Max, que la conjonction de jeux vidéo violents et l'utilisation réelle d'armes contient un potentiel de danger augmenté.

En outre, Max peut se prononcer de manière adéquate sur ses perspectives d'avenir et il est convaincu de pouvoir utiliser les jeux vidéo à un bon degré.

On convient avec les parents qu'ils reviennent ultérieurement, si jamais il y avait une augmentation du temps pour les jeux.

11.9. Laurent (15 ans)

Laurent vient au premier rendez-vous en compagnie de sa mère. Laurent est en dixième (troisième en France) d'un lycée (Gymnasium). D'après la mère, il n'a, depuis le début de l'année 2013, plus d'autre sujet que les jeux vidéo. Déjà à cette époque-là, Laurent a massivement utilisé Internet. Mais au cours des mois précédents, cette utilisation a fortement augmenté. Laurent ne participe plus à d'autres activités (tennis et football) et parfois il montre un comportement agressif en cas d'interruption ou d'interdiction. Ses acquis scolaires ont fortement diminué, à tel point qu'il risque un redoublement.

Laurent indique ne pas avoir de problèmes avec les jeux, ça lui fait tout simplement plaisir.

Quand je reste seul avec Laurent, il parle ouvertement de ses jeux. Il joue surtout à des MMORPG's (World of Warcraft et à Final Fantasy) mais également à d'autres jeux. Des jeux de simulations de sport et de construction. Il raconte que ça ne l'embête pas tellement de redoubler, car de toutes façons, il n'a pas beaucoup d'amis à l'école. Concernant ses activités, le football et le tennis, il dit que ses parents ne veulent pas comprendre que ça ne l'intéresse plus, que l'ordinateur et les jeux c'est aussi une sorte d'activité de loisir. Laurent explique « mes parents c'est une autre génération, seulement parce eux ils ont fait autre chose, ils pensent que je devrais faire la même chose »

Pour le rendez-vous suivant, nous élaborons un emploi du temps hebdomadaire contenant des temps préfixés pour les jeux ainsi que des activités sans média et des sanctions adaptées en cas de dépassement du temps.

Au rendez-vous suivant, 5 semaines plus tard, la situation entre Laurent et sa mère est très tendue. Laurent n'avait pas réussi à respecter les temps fixés. La mère demande à pouvoir me parler en tête-à-tête.

Elle dit qu'elle s'est séparée du père de Laurent à la fin de l'année 2009. Cette séparation dure toujours. La relation entre Laurent et son père serait très difficile. Actuellement la question de la garde et de la pension alimentaire pour Laurent sont toujours en suspens. La mère répète qu'elle se fait beaucoup de soucis par rapport à son fils. Toutes ses tentatives pour parler à Laurent de son père ou de la séparation seraient bloquées par ce dernier. Elle dit, « j'ai l'impression d'avoir perdu le contact avec Laurent, [...] c'est la faute des jeux, ils m'ont volé mon fils »

Seul avec Laurent je lui dis que sa mère m'a parlé de la séparation de ses parents. J'ai l'impression que Laurent minimise la situation, il dit « ça c'est vieux, de toutes façons ça ne m'intéresse pas ce qu'ils font, mais c'est clair que ma mère pense que c'est le problème ».

Laurent ne montre pas d'intérêt à approfondir la thématique, il dit être très motivé pour travailler sur le planning à nouveau et souhaite avoir une deuxième chance pour montrer et prouver qu'il n'est pas addict.

Le troisième rendez-vous se déroule 4 semaines plus tard. Laurent semble être fatigué, il a des grandes poches noires sous les yeux. A nouveau il n'avait pas réussi à respecter les temps fixés.

Quand je parle seul avec Laurent, je lui demande à nouveau comment il vit la séparation de ses parents. Un grand silence s'installe, au bout d'un moment Laurent commence à pleurer, au début tout doucement et puis de plus en plus. Sous des sanglots il raconte, « vous savez, c'est avec mon père que j'ai joué à mes premiers jeux vidéo [...] l'ordinateur était dans son bureau, sous le toit, [...] plus tard je suis toujours monté quand mes parents se sont disputés, là j'étais tranquille, j'entendais rien, ça n'intéressait personne ».

Au cours de ce rendez-vous, ainsi que le suivant 2 semaines plus tard, le fait que la séparation des parents et les conflits continus et persistants pèsent beaucoup sur lui s'est précisé. Laurent, lui-même, peut indiquer se servir des jeux vidéo pour ne pas s'exposer à ces conflits. Pendant ces descriptions Laurent paraît nettement dépressif, il pleure et il a l'air très désespéré.

Laurent se rend compte que le chemin vers la chambre d'ordinateur sous le toit, était toujours étroitement lié à l'espoir d'oublier les conflits qui l'entourent, il dit « il faut juste monter, allumer l'ordinateur, mettre le casque et tout a disparu ».

Il est très évident que l'utilisation excessive de l'ordinateur représente une stratégie pour éviter et repousser les régulations des émotions désespérées et partiellement dépressives. A la fin du quatrième entretien, Laurent est prêt à s'engager dans une psychothérapie ambulatoire à l'extérieur de la clinique.

En outre, la situation actuelle de Laurent est discutée avec la mère. On recommande de façon explicite d'établir une distinction nette entre les tensions de couple et celles du rôle de parents pour permettre ainsi à Laurent de sortir de ces conflits et de mener une relation non tendue avec les deux parents.

Pour empêcher une détérioration ultérieure de ses symptômes, Laurent est prêt à commencer un processus thérapeutique. La psychothérapie est destinée à lui permettre de se pencher sur ses difficultés familiales et de travailler à endiguer un développement dépressif.

11.10. Michel (14 ans)

C'est la mère qui vient avec son fils pour un premier entretien au service ambulatoire. Déjà, la première impression est celle d'un garçon timide, et c'est sa mère qui parle à sa place. Le clinicien s'adresse à Michel, mais celui-ci ne répond que de façon très brève, et la mère "ajoute" (selon sa propre formulation) des éléments. Michel semble nerveux, il joue avec ses lacets et donne l'impression de penser à autre chose.

Depuis 8 mois Michel joue environ entre 8 et 12 heures par jour, principalement WOW (World of Warcraft). Comme motif à l'entretien, il déclare que ce sont ses parents qui l'ont obligé à venir. C'est aussi la mère qui témoigne d'une grande souffrance face au comportement de son fils. Elle raconte que Michel ne participe plus du tout à la vie familiale. La famille se compose des parents, d'un grand frère de 20 ans et d'une petite sœur de 4 ans.

Le grand frère travaille déjà et Michel ajoute tout de suite que celui-ci joue également aux jeux vidéo, aussitôt la mère ajoute, que ce n'est pas du tout la même chose, car le frère aurait une vie à côté, il voit des amis, il sort, il joue au foot. La mère ajoute que l'ordinateur était en panne depuis 5 semaines environ, et que, suite à la réparation, elle et son mari auraient défendu la (ré)-installation du logiciel de WOW. Le comportement qui avait suivi aurait alarmé les parents. Michel criait, hurlait, et surtout n'arrêtait pas de suivre sa mère partout. Il accusait ses parents de le faire souffrir, de le torturer, la mère décrit cette situation avec des larmes aux yeux, et raconte que finalement elle aurait craqué sous cette pression et aurait permis l'installation de WOW à nouveau.

Pendant ce témoignage Michel reste replié sur lui, il ne se défend pas face aux explications de sa mère.

Le clinicien demande des renseignements sur la vie scolaire de Michel. Le niveau scolaire est bon, mais la mère raconte qu'il a dû changer l'école l'année précédente, à cause de problèmes car il ne faisait que des bêtises au sein d'un groupe de la classe. D'ailleurs témoigne-t-elle, il ne fait que des bêtises avec ses copains, c'est maintenant la deuxième fois que la police l'a ramené à la maison suite à des vols dans un magasin, où il a d'ailleurs volé des jeux vidéo pour une console - qu'il ne possède pas, donc qui ne lui servent à rien. S'adressant directement à Michel, il dit que depuis qu'il joue à WOW, les résultats à l'école se sont améliorés. La mère confirme, mais en ajoutant que c'est seulement, parce que c'est elle qui est attentive aux dates d'examens et qu'elle doit le pousser à réviser, d'ailleurs le seul moyen de pression est la menace d'interdiction de jouer.

Je dirige l'entretien vers l'histoire de Michel, sa petite enfance. La mère raconte que Michel était toujours un enfant particulier, qu'il ne voulait pas jouer avec d'autres enfants, que c'est elle qui fixait des rendez-vous avec des copains de son âge. Il n'a jamais poursuivi un sport ou un autre loisir comme jouer d'un instrument, elle précise que c'était dû au fait que Michel a un défaut de vue, il n'arrive pas à tourner l'œil gauche vers l'extérieur, c'est pour cela, qu'ils n'ont jamais insisté. La question d'un objet particulier d'attachement reste sans réponse. Michel ne s'intéressait pas à des "doudous" ou à autre chose importantes pour lui.

Après une heure d'entretien, le clinicien demande à la mère de sortir pour parler seul avec Michel, le garçon semble souffrir de cette situation, mais il laisse partir la mère.

Contrairement à ce que j'aurais imaginé, il est plus ouvert dès que sa mère est partie. Il raconte qu'il n'est pas content de son apparence, qu'il aimerait bien être plus grand, il se renseigne pour savoir s'il n'existe des remèdes médicaux pour grandir. La situation au domicile familial est décrite comme très pesante, les parents ont une entreprise, qui suite à la crise économique risque de faire faillite. C'est pour cela qu'il doit souvent garder sa petite sœur, car les parents

sont absents. Dans ces moments il ne joue pas. Sa motivation de jouer est de pouvoir oublier le stress autour de lui, il rencontre ses amis (virtuels) avec lesquelles il est dans une guild. En plus, il ajoute qu'en jouant, il ne peut pas faire de bêtises, comme c'est le cas dans la vie réelle. C'est très difficile, car d'après lui, ses parents ne comprennent pas que ce sont ses amis, et qu'ils ont besoin de lui. A ce moment, j'ai la possibilité de poser des questions à Michel. Je l'interroge sur son avatar, de quelle race est-il, quelles sont ses pouvoirs? Ce n'est pas la réponse qui m'étonne, mais la façon dont il me répond. Il me regarde avec le sourire, ses yeux commencent à briller, il raconte qu'il est un puissant guerrier. Son alter-égo virtuel est dans les combats toujours en première ligne, il décrit que c'est lui qui se lance en premier dans la bataille et que ses compagnons le soutiennent par derrière, que sans lui, les autres se feraient écraser.

Pour la fin de l'entretien qui dure déjà presque une heure et demie, la mère rejoint son fils. Le clinicien essaye de fixer des tranches horaires pour que Michel joue. Le compromis est de quatre heures par jour, en considérant qu'il doit respecter un planning qu'on lui donne et sur lequel il doit mentionner une activité par jour qui sort du cadre des jeux vidéo. Les deux se mettent d'accord pour essayer ces conditions jusqu'au prochain rendez-vous fixé 4 semaines plus tard.

Dans cette partie, j'aimerais souligner certaines caractéristiques de Michel, en comparaison avec les éléments théoriques évoqués. La première chose qui me semble importante, est la mauvaise estime de soi, voire la mauvaise perception du sens de soi. Comme développé, cette capacité se développe très tôt dans la maturation d'un enfant. Michel, dès son tout jeune âge n'a que rarement montré un intérêt pour son monde extérieur, car il n'a probablement pas été poussé par son entourage proche à développer cette curiosité. L'excuse de la défillance visuelle semble caractéristique de la surprotection de cet enfant.

Dans la situation d'entretien, il montre un comportement très attaché à la mère, ses réponses ne se font pas sans prendre l'accord visuel de la mère. Le

moment de la séparation, (quand la mère quitte le bureau) ne se fait pas sans protestation. Il aurait bien voulu que sa mère reste à côté de lui.

De ce fait, un autre élément apparaît dans l'analyse du cas de Michel, l'absence du père. Quand le rendez-vous a été fixé avec Michel, il y avait bien les deux parents qui étaient invités, en revanche, pour l'entretien la mère est venue seule avec son fils. Si on regarde la configuration familiale de près, on constate que Michel s'occupe régulièrement de sa petite sœur, et que le frère pourrait représenter une personne d'identification, surtout au niveau de la légitimation de jouer aux jeux vidéo. Dans le discours du garçon, le père est absent. Dans le discours de la mère, elle parle de « nous, les parents », et de « mon mari ». On pourrait poser l'hypothèse de l'absence de l'instance paternelle, au niveau symbolique. Cette hypothèse est soutenue par l'absence concrète, car dans l'entretien il est absent. Egalement la mission de Michel qui garde sa petite sœur pourrait souligner une forte identification avec l'instance maternelle, car en plus cette tâche est très valorisée par la mère. Il me semble difficile de poser le diagnostic d'une problématique œdipienne, mais c'est évident, que la configuration familiale pose en soi un problème à ce jeune adolescent.

Je suppose également un manque de créativité, une créativité qui est directement en lien avec l'exploration du monde extérieur. En considérant que c'est essentiellement la créativité qui laisse découvrir l'individu son soi. Ce désintérêt devient encore plus marquant, si on prend en compte l'absence d'un objet d'attachement précoce. C'est comme si le travail de substitution de l'attachement à la mère n'avait pas pu se faire. On observe bien la dépendance de ce garçon envers sa mère, mais en même temps l'incapacité de Michel de pouvoir répondre à l'attente de la mère, qui se trouve elle-même dans une période de vie difficile. On peut supposer que le jeu vidéo procure à Michel une sorte de libération des attentes autour de lui et en même temps une possibilité de découvrir un monde dans lequel ses "incapacités" psychiques, comme la mauvaise estime de soi et les défauts corporels, comme sa petite taille et son défaut de vue, ne comptent pas du tout. Bien au contraire, dans la

vie virtuelle, il a réussi à découvrir un Michel puissant qui sait faire face aux problèmes, qui est valorisé pour ses exploits, sans jugements et contraintes. Il me semble évident de parler d'une relation à l'objet virtuel externe, peut-être pour la première fois dans la vie de cet adolescent, cette relation semble être une autre que l'attachement à la mère. Maintenant il est en train de devenir adulte, la métamorphose du corps est en plein processus. On voit l'écartèlement de l'adolescent entre la protection de l'image surinvestie de la mère, et la poussée d'un sentiment d'indépendance, voire de séparation. Il est pris dans une réalité, dans laquelle la mère s'occupe encore de lui comme autrefois, en lui faisant son emploi de temps pour l'école, lui disant quand il doit réviser pour ses examens, et une mère qui est envahie par des problèmes professionnels, même existentiels, pour lesquelles Michel ne possède aucune solution. L'image de la mère toute-puissante est détruite, et le garçon ne détient pas l'armature d'une estime de soi suffisante pour affronter les problèmes autour de lui. Mais le jeu vidéo lui procure toutes ces possibilités. Le choix de son avatar est évocateur, un grand guerrier. On peut poser l'hypothèse, que le choix ne s'est fait pas au hasard. Les capacités du guerrier, me semblent en adéquation avec les fantasmes de Michel, qui aimerait être celui qui sauve sa famille, qui se met devant sa mère en la protégeant des problèmes qui l'entourent. Mais un autre point est à évoquer dans cette situation, celui du besoin d'indépendance. Il a trouvé un moyen d'échapper à la protection parentale, un monde auquel les parents ne comprennent rien, dans lequel lui seul maîtrise ses actes. Se pose alors la question la crise d'adolescence peut-elle se faire par le biais d'un monde virtuel? Certainement Michel a noué une relation avec son avatar, l'importance de l'objet se voit dans les moments d'interdiction de jouer, avec une souffrance énorme. Les parents, au lieu de supporter (au double sens du terme), se mettent à l'encontre de cette fascination que leur enfant ressent face aux images sur l'écran. Un mouvement normal, que chaque génération d'adolescent a vécu en se joignant à des mouvements qui vont à l'encontre des idéaux parentaux.

Mais la problématique chez Michel est bien plus complexe. Un mauvais développement de l'image de soi et une relation à l'objet extérieur défailante sont bien plus anciens que la fascination pour le jeu vidéo. Egalement les difficultés avec le foyer parental, seraient venues tôt ou tard dans la période d'adolescence. En revanche, la dimension du jeu vidéo procure à Michel la possibilité de trouver une solution à tous ses problèmes, le fait de s'accrocher au jeu devient alors beaucoup plus compréhensible, mais d'autant plus dangereux du fait de cette complexité de problèmes en jeu.

11.11. Bilan de « la consultation spécialisée des nouveau média »

Depuis l'ouverture du service spécialisé nous avons accueilli environ 250 jeunes avec des difficultés liées à une consommation excessive de nouveaux médias. Tout d'abord il est important de mentionner à nouveau, qu'une grande partie des enfants et adolescents n'étaient pas dans une conduite qu'on qualifie de pathologique. Mais tous avaient un comportement d'excessivité dans les mondes des jeux virtuels d'une courte ou longue durée.

Il nous arrive souvent que des parents inquiets viennent nous consulter comme dans le cas de Christophe et des frères Daniel et Luc. Dans de tels situations il nous semble important prendre en compte la souffrance des parents et d'accompagner et d'éclaircir avec ceux-ci la thématique autour des mondes virtuels des jeux. De l'autre côté c'est toujours un travail de motivation, afin de pouvoir convaincre les joueurs de se rendre à un rendez-vous à la clinique.

D'autres fois, comme dans le cas de Timo, l'adolescent réussit à surmonter ses doutes et à venir à la consultation. Dans le cas de Timo il nous semble intéressant que le parcours avec les parents et le travail de lien entre les différents membres de la constellation familiale a ouvert la possibilité à Timo de se projeter dans un autre avenir que celui des jeux vidéo. Certainement les conflits avec sa mère et son père biologique restent une difficulté encore présente.

Dans le cas de Max, l'angoisse dominait le foyer familial. Ce qui semble intéressant dans ce cas, c'est que Max a vécu un court moment d'excessivité lourde. On pourrait comparer cet excès comme un comportement à risque, typique pour cet âge. Dans cette situation il semble que réfuter la dangerosité de l'évènement soulageait toute la famille. Il reste à voir si Max aura le courage de tester son autonomie à travers d'autres moyen que le jeu vidéo. Ces cas sont à notre avis d'une excessivité faible.

Les deux exemples présentés de Julie et de Loris sont exceptionnels. Loris à cause de son âge et Julie parce que les filles sont rares.

Loris montrait un comportement frappant et nous présumons qu'il pourrait développer d'autres symptômes ou tomber de plus en plus dans le refuge du jeu virtuel. Malheureusement, la suite nous est inconnue, c'est le sort d'une consultation ouverte. Loris est dans un comportement que nous nommons risque de conduite excessive.

La situation de Julie est fondamentalement différente. Elle est clairement structuré du côté de la psychose, et ses phases de jeu excessif semblaient être des tentatives de se préserver de la folie. Dans ce cas, le jeu virtuel n'est pas pathologique, mais serait de l'ordre d'un symptôme de la psychopathologie ou de l'ordre d'une formation symptomatique évitant la décompensation de Julie.

Les cas de Marcel, Jean, Laurent et Michel représentent à notre avis, des joueurs d'excessivité lourde. Dans tous les quatre cas, la pratique devant l'écran servait comme refuge et comme possibilité de fuir des réalités insupportables. Comme dans le cas de Julie où le jeu vidéo a une fonction contenante contre un morcellement psychotique, c'est dans le cas des quatre garçons une tentative d'auto-guérison antidépressive.

Le fait de s'accrocher au jeu devient alors beaucoup plus compréhensible, et semble même être une conséquence logique. Par contre il est très important de prendre en compte que plus la complexité des difficultés est grande, (difficultés dans la petite enfance, difficultés actuelles, comme par exemple le divorce des parents, difficultés scolaires, chagrin d'amour), plus le risque de tomber dans un jeu vidéo pathologique est grand.

12. Présentation de deux adolescents joueurs vidéo excessifs, hospitalisés à la clinique psychiatrique pour enfants et adolescents à Tübingen

J'ai eu la possibilité de rencontrer Martin et Samuel lors de mon travail comme psychologue au service III de la pédopsychiatrie à Tübingen. Tous les deux ont constitué, à leur façon, un enrichissement pour ma pensée clinique concernant cette problématique du jeu virtuel excessif. J'ai choisi le suivi de ces deux garçons, car tous les deux montraient ces symptômes typiques du jeu excessif. En plus, c'était les deux premiers cas que nous avons hospitalisés dû au jeu vidéo excessif et qui ont suivi une thérapie longitudinale dans le service. Souvent j'ai fait l'expérience, que les patients hospitalisés pour comportements de jeu excessif abandonnent la thérapie au bout de quelques semaines. Peut-être est-ce lié au fait que souvent, dès que les patients se retrouvent dans le service ils ne montrent plus de symptômes de jeu excessif et ne sont pas motivés à entamer un travail thérapeutique. Toutefois du point de vue clinique, on observe l'apparition d'autres symptômes, comme déjà évoqué, des symptômes dépressifs, compulsifs ou psychotiques qui amènent les patients à augmenter la pression envers leurs parents. Ils s'engagent avec de grandes promesses auprès de leurs parents, ceux-ci apparaissent soulagés, heureux d'avoir à nouveau un contact avec leur enfant mettent fin à l'hospitalisation. Lorsqu'ils quittent le service, la suite nous est souvent inconnue.

12.1. Martin (15 ans), le suivi du maître « muet » du combat

J'ai choisi cette situation car elle montre comment la relation à l'avatar peut influencer le processus de subjectivation d'un jeune adolescent. La particularité de Martin est qu'il ne joue pas à un MMORPG comme la majorité

des joueurs excessifs rencontrés. Le suivi thérapeutique fut d'une durée d'environ 5 mois.

Au niveau de l'anamnèse, les parents, la mère femme au foyer, le père routier, évoquent dès le début de la vie de Martin différentes difficultés. Déjà très tôt, vers l'âge de 3/4 ans, il mangeait peu et pendant une certaine période sa mère le nourrissait uniquement avec du lait et du chocolat. Encore aujourd'hui la nutrition de Martin se présente comme difficile.

Puis vers l'âge de 5/6 ans, il souffre d'asthme et de névrodermite. A la même période, Martin commence, selon les parents, à prendre différents rôles, par exemple, il se présente comme pompier à l'école et n'arrête pas de faire la sirène de l'ambulance au point d'énerver les autres écoliers et même ses professeurs.

Selon ses parents, Martin n'apprenait jamais comme les autres enfants, il ne procédait pas par essais, il observait et un jour il savait. Le père exprime son impuissance face à ce qu'il ressent comme des bizarreries de son fils.

C'est à partir de 11 ans que les parents décrivent le début des grandes difficultés de leur enfant. Selon eux, c'est au moment du suicide de l'oncle de Martin, qui était aussi son parrain. Mais il semble que les parents ne découvrent le changement d'attitude de Martin, repli sur soi et agressivité envers son entourage, que pendant l'hospitalisation dans notre service à Tübingen. En revanche, Martin ne montre aucune réaction émotionnelle à l'évocation du décès de son parrain. D'après les parents ni au moment du décès, ni lorsqu'on lui en parle.

Les parents ont suite au décès du parrain engagé différentes tentatives thérapeutiques, surtout liées à son surpoids et à ses difficultés respiratoires, sans amélioration de la santé de leur fils. Un travailleur social rencontre la famille mais Martin refuse toutes sortes de contact. Cette mesure est interrompue par les parents au bout de 4 mois. Puis il passe 3 semaines dans une clinique psychosomatique, sans changement de sa situation.

L'arrivée de Martin dans notre service fait suite à un nombre important d'absences à l'école. Il est hospitalisé par le juge, suite à une plainte de l'école et des parents, pour 8 semaines. Les parents disent qu'il est d'une grande

agressivité envers sa mère et qu'il ignore totalement son père. Les bras de la mère sont pleins de marques de cicatrices des pincements de son fils. Le pire a été une attaque la nuit, car la mère ronflait ce qui gênait Martin et il a enfoncé l'œil de sa mère, au point que celle-ci a dû être hospitalisée pendant quelques jours.

Martin passe ses journées à dormir et joue pendant la nuit, il passe pratiquement tout son temps de veille devant l'écran.

La souffrance et la demande sont dans un premier temps uniquement formulées par les parents, c'est surtout la mère qui se plaint de la situation.

Martin montre un comportement distant, peu d'empathie. Pour lui c'est son entourage qui a un problème, mais pas lui. Les réactions émotionnelles sont très pauvres. Un contact vivant se fait uniquement quand ses jeux sont évoqués.

Les entretiens que j'ai menés avec Martin se sont faits dans un cadre non fixé et suite à une demande de sa part. Il est intéressant de noter que j'étais un des seuls à être prêt à parler avec lui de ses jeux vidéo.

Dans le contact avec lui, on aperçoit un décalage entre sa représentation de soi et les capacités qu'il montre. Il se dit compétent, sportif, savant, rusé.

Ce sentiment personnel semble être celui qu'il vit dans ses jeux. Cette image construite à partir du jeu vidéo se présente comme très solide.

Le jeu principal de Martin est « Assassins Creed »⁹⁹ (le credo des assassins).

Pour comprendre le monde virtuel dans lequel Martin passait la plupart de son temps, voici quelques éléments importants.

L'histoire de ce jeu est principalement construite autour de thèmes comme la trahison, la vengeance et l'honneur avec différentes organisations secrètes, comme le clan des assassins qui se battent et tuent pour le bien de l'humanité.

99 <http://assassinscreed.ubi.com/de-de/home/>

L'avatar du jeu doit donc se méfier de tout le monde, agir en cachette et en quelques sortes, il est soumis au principe «outlaw », le devoir de combattre seul, de transgresser la loi pour le bien de l'humanité.

Il existe deux, voire trois Avatars principaux. Le joueur prend d'abord le rôle de Desmond Miles qui se situe dans un ici et maintenant. Grâce à une machine appelée « l'animus » et au lien génétique avec ses ancêtres, Desmond Miles va pouvoir revivre et, s'il le faut, modifier le passé. Ainsi, le joueur va prendre le rôle d'Altaï, un assassin au 12ème siècle à Jérusalem au cœur de la troisième croisade.

Dans les versions suivantes, c'est-à-dire la version 2 (3 et 4), le joueur va plonger dans le rôle d'Ezio Auditore, un assassin dans l'Italie du 15ème siècle et également en lien génétique avec Desmond Miles.

Grâce aux séquences parlées dans le jeu, Martin pense parler l'italien et connaître l'art du combat aux armes blanches.

Dans les entretiens, Martin dit qu'il veut toujours contrôler la situation, il se montre hautain envers le personnel et les autres patients.

Pour l'engagement du suivi thérapeutique se pose alors la question de la structure psychique de Martin, une question importante et très difficile en même temps. Martin pourrait autant être structuré du côté psychotique sur un versant autistique que sur le versant névrotique avec une tendance dépressive comprenant des passages à l'acte agressif.

Voici quelques éléments cliniques :

La non-verbalisation / difficulté de conversation

La conversation est difficile, les réponses données par Martin ne sont souvent que des mots, les phrases complètes sont très rares. Martin évite le regard direct.

La relation à l'Avatar

Martin porte toujours un pull avec un capuchon, comme l'avatar d'« Assassins Creed ». On le retrouvait souvent dans un coin du service en train d'observer

son entourage. Parfois, il dit des phrases ou des mots en italien dans un contexte non-approprié. En plus, on observe que Martin évite toute relation, avec les autres patients et avec l'équipe.

La valorisation de l'échange virtuel et l'idéalisation du contact virtuel

Il y a une répétition continue des mêmes situations de jeu, Martin me raconte qu'il joue et rejoue souvent les mêmes situations de jeu. Il tente de résoudre la quête de la perfection, ce qui lui permet d'avoir un statut très demandé dans la communauté du jeu, car il passe une grande partie de son temps dans les «chats» autour du jeu pour donner des astuces à d'autres joueurs. Martin raconte qu'il « poste » entre 200 et 500 messages par jour à d'autres joueurs.

En outre, il présente :

Des difficultés de coordination motrice

Une négligence de l'hygiène

Une mauvaise nutrition

Un repli sur soi

Un moment clé dans la thérapie a été quand Martin est tombé amoureux d'une autre patiente. Quand il lui a confié ses sentiments, la jeune fille l'a refusé. Pour la première fois, Martin évoquait une souffrance. Il parlait de suicide et pleurait pour la première fois depuis le début de son hospitalisation.

Pendant cette période intense et difficile pour lui, il évoquait et répétait la phrase :

„La vie n'est pas un jeu vidéo, il n'existe pas de sauvegarde“.

Martin n'a pas rejeté l'idée que les refus possibles de son entourage l'angoissaient et le plaçaient dans un sentiment d'échec insupportable. Pour lui, la sauvegarde laissait toujours un sentiment de sécurité ; autrement dit, la

possibilité de revivre sans risque des émotions qu'il n'arrivait pas à « sauvegarder » à l'intérieur de lui-même.

Un échec n'est pas définitif, bien au contraire, Martin se donnait la possibilité de revivre la même situation.

Par rapport à ce contexte, M. Stora (2007, p.16), dit, « *ils ne lassent pas de visionner à l'infini le même film, le même épisode, tout comme ils réclament à l'heure du coucher la même histoire qu'ils connaissent pourtant par cœur. Cette particularité répond au besoin de revivre des émotions, pour mieux les maîtriser, les explorer et, dans le meilleur des cas, les partager avec leurs parents.* »

A partir de cet événement, un travail sur ses désirs en lien avec ses jeux vidéo était possible. Le fait de réaliser l'écart entre les représentations de soi et l'épreuve de réalité face à ces représentations le plongeait dans une phase dépressive. On peut penser que cette période montrait la souffrance de ce jeune homme liée à une recherche identitaire longtemps masquée par la récompense du contenu narcissique de ses avatars.

Parallèlement au travail thérapeutique, Martin a recommencé à se rendre régulièrement à l'école. L'adaptation sociale retrouvée a conduit ses parents à le penser guéri et à mettre fin à l'hospitalisation, alors que d'autres questions auraient méritées d'être travaillées, par exemple la question du deuil de son parrain.

Cette situation révèle les processus inconscients qui peuvent être à l'œuvre dans le jeu vidéo excessif. Martin se retrouvait dans une cellule familiale où l'échange émotionnel ne se faisait pas ouvertement. Ses compétences individuelles étaient prises comme bizarreries et il se retrouvait dans un manque de reconnaissance de sa propre personnalité en construction. Le jeu vidéo, et notamment le contenu du jeu « Assasins Creed », semble lui avoir donné la possibilité de trouver une solution à cette impasse. En revanche, le moment du « tomber amoureux » mettait cette défense contre son ressenti émotionnel en péril. A partir de cette souffrance qui se manifestait un travail thérapeutique devenait possible.

12.2. Samuel (15 ans), le suivi d'une dépression héroïque ¹⁰⁰

La deuxième situation clinique que j'aimerais présenter a été la première hospitalisation de la clinique psychiatrique pour enfants et adolescents d'un joueur excessif. Le suivi thérapeutique fut d'une durée d'environ 6 mois.

Samuel a 15 ans et vit avec sa mère et sa petite sœur (5 ans). La fratrie se compose encore d'un grand frère (19 ans) qui a quitté le foyer familial il y a un an. Les parents ont divorcé et le père a quitté la famille depuis 4 ans. Il est retourné dans sa région d'origine et a rompu tout contact avec ses enfants. Samuel est adressé au service ambulatoire suite à des difficultés scolaires. Celles-ci étaient surtout liées à un important absentéisme au lycée, son QI testé auparavant étant supérieur à la moyenne. Lors des premiers entretiens, Samuel déclare passer entre 6 et 8 heures par jour devant son ordinateur. Il y a environ deux ans, il a commencé à jouer régulièrement, mais depuis 8 mois il joue pratiquement tous les jours. Il semble important de noter la coïncidence entre le début du jeu excessif et le départ de son grand frère. Au cours des entretiens Samuel ne parle pas beaucoup et dirige toujours son regard vers le sol, son physique est peu soigné, ses cheveux sont très longs, de ce fait son visage et surtout ses yeux sont quasiment toujours cachés. Il semble plus à l'aise, lorsque ses jeux vidéo sont évoqués. Il raconte ses exploits. Dans un de ses jeux, il se dit fier d'avoir obtenu une reconnaissance mondiale, un OFPRPS, "online first person role playing shooter" avec une augmentation des possibilités de transformation de son avatar.

Par ailleurs, Samuel montre des symptômes nettement dépressifs, avec des pensées suicidaires. Il dit par exemple "si je ne pouvais plus jouer je me suiciderais". Un approfondissement de l'évaluation du risque suicidaire, ne dévoile pas de pensée concrète, cette exclamation marque néanmoins la

¹⁰⁰ Le cas de Samuel a été présenté dans la revue de la Société de Thanatologie : Études sur la mort, 2011, no. 139, p.25-38.

position importante, voir vitale de son vécu par rapport à son jeu vidéo. On constate que les figures d'attachement masculines de Samuel ont disparu. Le père est complètement absent, et surtout depuis le départ du grand frère, le jeune adolescent s'est plongé dans les jeux vidéo. On pourrait avancer l'hypothèse que Samuel est à la recherche de modèles et que finalement il a réussi à en trouver dans le monde virtuel. C'est dans la cybercommunauté qu'il s'est trouvé valorisé et a obtenu une reconnaissance de sa personne.

Il y a une identification à l'avatar qui est repérable à travers des termes comme "si je suis dans le combat...", "mes camarades m'ont sauvé...", "dans cette situation je suis obligé de changer mon apparence..." ou "si je n'avais pas été là, mon copain aurait été tué". On voit bien la différence et on pourrait même dire l'absence de différence, entre l'instance et l'expérience d'un jeu et le mouvement d'un vécu et d'une expérience réelle. Samuel n'évoque à aucun moment qu'il est en train de jouer, de manipuler quelque chose qui est de l'ordre de l'imaginaire. C'est lui avec tout son être qui est impliqué dans le jeu vidéo.

Dans la mesure d'une identification avec le pion virtuel, il faudrait parler d'un alter-ego virtuel. Il s'agit non-seulement d'une relation d'objet, mais d'une partie du moi-corps, comme dans le cas de Samuel.

Cependant, l'absence de reconnaissance de ce qui se passe dans le jeu, par son entourage social proche, semble être un facteur important de l'évolution du problème de ce patient. Ce décalage entre la réalité subjective et la réalité sociale a conduit Samuel à un retrait de la réalité partagée et à un repli sur soi dans son monde virtuel. Il nous semble, pouvoir constater que la souffrance dépressive de Samuel est fortement influencée, soutenue et peut-être déclenchée par ce comportement excessif dans le virtuel. Il semble important de préciser que Samuel aurait peut-être pu trouver une autre issue à son conflit interne, par exemple dans un comportement à risque très souvent observé chez des jeunes adolescents en période de crise et de recherche identitaire, mais les mondes virtuels semblent offrir à la fois issue, secret, cachette et avenir prometteur. On pourrait dire que le monde virtuel est une

forme parallèle de la réalité partagée tout en étant inscrit partiellement dans la réalité.

Dans le cas de Samuel, le travail thérapeutique a consisté en grande partie à l'aider à repérer les apprentissages et expériences réalisés à travers le je(u)-virtuel et en même temps, à lui permettre de pouvoir désillusionner ses mondes virtuels, afin de se repérer et de se retrouver dans la réalité partagée.

Un moment clé dans le travail avec Samuel, a été lorsque Samuel a révélé que son frère lui avait montré son premier jeu vidéo. Il racontait que c'était un des rares moments, très important pour lui, de partage avec son frère. Il décrivait qu'il voulait montrer à son frère qu'il était bon et performant, il voulait que son frère soit fier de lui. Quand son frère a quitté le foyer familial, Samuel a plongé de plus en plus dans les jeux vidéo. Le fait de l'avoir aidé à interpréter qu'il était à la recherche de valorisation et de reconnaissance par son grand frère a permis à Samuel de prendre du recul face à son jeu et de penser le manque que son frère a laissé à son départ.

Le jeu vidéo a réussi, par son fonctionnement de reconnaissance et de valorisation narcissique, à dissimuler la frustration des sentiments de manque et d'agression que Samuel ressentait vis-à-vis de son père et de son frère suite à leurs départs. Les sentiments ambivalents envers sa mère, qui n'arrivait pas à répondre et à réagir face à la souffrance de son fils, étaient aussi écartés par l'évasion dans le jeu. La valorisation narcissique quasiment sans fin, prolongeait et renforçait ce comportement.

Suite à cette séance, Samuel a pu aborder le sujet de son père et il a pu discuter de sa souffrance avec sa mère, qui avait jusque-là évité ce sujet avec son fils.

Dans ce contexte, il était également très intéressant d'entendre les critères de Samuel concernant ses choix d'avatars dans ses jeux vidéo. L'avatar principal de Samuel avait un caractère rusé, fort dans l'embuscade, c'était un guerrier sans pitié, avec la particularité de pouvoir se transformer.

À notre avis, le choix de l'avatar est souvent un très bon indicateur et une piste intéressante à suivre dans un processus thérapeutique avec de tels joueurs. Les descriptions des joueurs sont très valorisées, parfois idéalisées et il

semble que l'analyse des avatars contribue à la compréhension des désirs et fantasmes propres aux joueurs dans la réalité partagée. Dans le cas de Samuel, son identification à l'avatar pourrait être envisagée comme un mécanisme défensif qui le protège des déceptions liées au manque de ses figures d'attachement masculines. Puis, l'agressivité que cette situation a provoquée chez lui pourrait s'exprimer à travers son avatar. Le fait que son guerrier soit constamment prêt à attaquer l'ennemi par derrière pourrait révéler ce potentiel offensif et probablement agressif que Samuel porte à l'intérieur de lui. La possibilité de transformation offerte par l'avatar pourrait être comprise comme une stratégie de défense dans une situation insupportable et de donner ainsi les outils et la capacité de faire face aux menaces qui l'entourent. Il faut rester prudent et ne pas faire d'interprétations sauvages concernant les avatars des joueurs, car environ 95% des joueurs ne développent pas de difficulté avec leurs jeux virtuels et semblent être capables de différencier ces deux registres. Mais, le joueur excessif, qui passe pratiquement tout son temps dans les mondes virtuels semble établir et entretenir un lien très fort avec son avatar. Cette interdépendance entre l'acte de création de l'avatar et le lien affectif qui est entretenu avec lui, est à notre avis un outil essentiel dans l'approche thérapeutique avec un joueur excessif.

Au bout de six mois de travail, l'apparence de Samuel a changé, cette fois dans la réalité partagée. Il s'est coupé les cheveux et s'autorisait ainsi à se voir et se faire voir. Peu de temps après cette transformation, Samuel mettait fin aux entretiens, allait à l'école et avait repris un contact fréquent avec son grand frère. Ils avaient décidé d'aller à la recherche de leur père. Nous ne savons pas comment il a évolué, mais la fuite de Samuel dans les jeux vidéo n'était plus une souffrance pour lui et il nous semble qu'il a réussi à retrouver un Samuel dans la réalité qui est combatif et capable de faire face aux situations qui l'entourent.

12.3. Bilan des hospitalisations de joueur excessif

Nous n'avons pas de données concrètes concernant les chiffres des hospitalisations de joueurs vidéo excessifs. Ce manque de données résulte à notre avis de plusieurs raisons. Premièrement, le diagnostic de « jeu vidéo pathologique » n'existe pas, du coup une évaluation a posteriori de la base de données en fonction du diagnostic n'est pas possible. Une deuxième raison est la grande comorbidité, c'est à dire qu'il y avait des hospitalisations de patients à cause d'un autre diagnostic et qui révélaient un jeu pathologique ultérieurement. D'ailleurs il est très intéressant de remarquer que de plus en plus de jeunes qui sont hospitalisés dans le service montrent le jeu virtuel excessif comme « symptôme secondaire ». Actuellement on réfléchit à la manière dont nous pouvons répondre à cette nouvelle forme de la symptomatologie clinique.

Nous pourrions dire que le succès des traitements des patients joueurs vidéo excessif est grand car ils arrivent souvent très vite à lâcher ce symptôme. Mais en même temps nous pouvons également observer que soit d'autres difficultés et symptômes psychiques apparaissent quand les patients laissent tomber leur activité dans les mondes virtuels, ou bien s'il étaient déjà présent auparavant s'aggravent.

Généralement nous pouvons dire que l'activité dans les mondes virtuels offre toujours la possibilité de nouage de lien thérapeutique avec les jeunes patients. Cette approche, montre clairement que le contenu du jeu apporte des nombreuses et importantes informations sur le fonctionnement psychique du patient. En plus c'est une manière sans trop de difficultés pour les enfants et adolescents de dévoiler les conflits internes et de commencer un travail de parole.

Puis il est également important de clairement dire, que le jeu vidéo assure une fonction contenante du vécu psychique du sujet, souvent cette pratique maintient la survie psychique. Même si l'abandon du jeu apparait facile, l'effondrement psychique qui en peut résulter est grand.

Pour ce travail clinique le principe de constance de S. Freud¹⁰¹ éclaircit, «*Avec la création du principe de réalité un processus de réflexion est clivé. Clivé de l'épreuve de réalité et uniquement soumis au principe de plaisir. C'est l'imagination qui débute avec le jeu d'enfant et qui continue avec les rêveries qui perdent tout lien étroit aux objets de la réalité.* ». (1911, p.234)

Le joueur excessif s'adonne au principe de plaisir, sans être dans la contrainte de se confronter aux difficultés de la réalité partagée. Une vie parallèle à l'intersection des rêveries pleine de reconnaissance narcissique pourtant réelle.

Martin et Samuel montrent tous les deux des symptômes psychiques qui dépassent une simple explication de jeu vidéo pathologique. Mais une fois de plus, la souffrance est là, et le jeu vidéo prend une place principale dans la construction et la constitution psychique de ces deux adolescents.

Nous avons montré, comment ces mondes virtuels des jeux ont influencé ces jeunes dans le maniement de leurs désirs, leurs mécanismes de défense et leur souffrance.

Il sera intéressant à observer de quelle façon l'influence de ces mondes va changer les prises en charge des enfants et adolescents.

C'est pourquoi dans le prochain chapitre nous voulons pointer les possibilités thérapeutiques que le jeu vidéo est susceptible d'apporter.

¹⁰¹ S. Freud, dans *Gesammelte Werke Band VIII* (1943, p.234), «*Mit der Einsetzung des Realitätsprinzips wurde eine Art Denktätigkeit abgespalten, die von der Realitätsprüfung frei gehalten und allein dem Lustprinzip unterworfen blieb. Es ist das Phantasieren welches bereits mit dem Spielen der Kinder beginnt und später als Tagträumen fortgesetzt die Anlehnung an reale Objekte aufgibt* »

13. Le jeu vidéo comme outil thérapeutique

Dans le service pour enfants, qui accueille des enfants entre 8 et 14 ans, nous postulons que les jeux vidéo ne sont plus à négliger dans le travail quotidien d'un service psychiatrique pour enfants et adolescents. On pourrait même dire qu'il existe un quotidien clinique avec les jeux vidéo. Tout d'abord une des premières questions posées par les enfants qui sont en voie d'être accueillis dans le service, est de savoir s'ils peuvent apporter leurs consoles portables, quels sont les temps de jeu etc. Dans cette partie du travail j'aimerais montrer la manière dont nous utilisons ces médias dans le service et, au-delà, évoquer un travail thérapeutique à l'aide d'un jeu vidéo avec un enfant de 8 ans qui a été hospitalisé pendant presque 9 mois.

Cette démarche a été inspirée par les travaux de D.W. Winnicott (1971, p.49), qui dit « *Psychothérapie se fait là, ou deux espaces de jeu se croisent : celui du patient et celui du thérapeute. Psychothérapie signifie que deux personnes jouent ensemble. Le résultat serait que, le travail du thérapeute aide là où un jeu pour le patient n'est pas possible, afin de créer une possibilité de jeu.* »¹⁰².

Tout d'abord j'aimerais détailler le maniement des nouveaux médias dans le service. Les enfants ont plusieurs options pour utiliser des jeux vidéo :

13.1. Le « Handheld » dans la boîte personnelle

Chaque enfant peut apporter son « handheld » (Nintendo DS, PSP, etc.) au service, mais doit le stocker dans une boîte personnelle qui est gardée par

¹⁰² D.W. Winnicott (1971, p.49) « *Psychotherapie geschieht dort, wo zwei Bereiche des Spielens sich überschneiden: der des Patienten und der des Therapeuten. Psychotherapie hat mit zwei Menschen zu tun die miteinander spielen. Hieraus folgt, dass die Arbeit des Therapeuten dort, wo Spiel nicht möglich ist, darauf ausgerichtet ist, den Patienten aus einem Zustand, in dem er nicht spielen kann, in einen Zustand zu bringen, in dem er zu spielen imstande ist*»

l'équipe soignante. Chaque jour (sauf exceptions) il a la possibilité de prendre sa console portable et de jouer entre 11h et 12h et entre 17h et 18h.

Comme déjà évoqué tout au début de ce travail, il est très intéressant d'observer les enfants en train de jouer. Il me semble que cette observation sert souvent comme élément important dans le « faire connaissance » des enfants. Certains jouent au début tout seul pour eux, dans un coin de la salle de séjour, avec leur console et leur jeu vidéo. D'autres se mettent tout de suite en relation, se connectent aux autres joueurs avec leurs consoles. Certaines fois, d'autres ne veulent pas jouer eux-mêmes, parfois parce que ils n'ont pas de console à eux, mais sont toujours intéressés par ce qui se passe sur l'écran de l'autre. Selon moi, ces observations donnent déjà une première idée sur le fonctionnement social de l'enfant, car souvent ce sont des moments hors de la tension permanente qui les entoure à la maison. Il me semble que dans ces situations la console portable, le « handheld » soit le repère connu dans l'inconnu.

13.2. La « Gamecube » dans la salle de séjour

Pour la console sédentaire, branchée à la TV dans le salon du service, il existe les mêmes règles horaires, sauf que les enfants doivent, avant d'avoir le droit de s'en servir, remplir un certificat d'utilisation. Un membre de l'équipe explique l'utilisation et les règles de jeu. Dans le service il n'existe en outre que des jeux qui sont jouables à plusieurs. Il y a un football, un tennis, Mariokart et Shrek 2. La condition d'avoir reçu "le certificat du joueur" pour avoir le droit de jouer, me semble très importante. Souvent c'est une des premières demandes de l'enfant. Mais le responsable de l'équipe n'est pas toujours là, alors l'enfant doit commencer à s'organiser, à lire le planning des heures de travail, il est confronté à une frustration et doit la gérer, parfois avec succès, parfois non et nous sommes confrontés à des premiers conflits sur lesquels il est possible de travailler dans les moments thérapeutiques.

13.3. La Playstation 3 de la clinique

Depuis peu de temps, la clinique s'est dotée d'une PS 3 qui peut être utilisée par les trois services (adolescents et enfants). Cette console de la nouvelle génération est très demandée. Il faut s'inscrire dans un planning et on ne peut l'utiliser que pendant le week-end et les jours fériés.

Dans notre travail clinique, un élément essentiel du quotidien consiste à développer une structure extérieure et intérieure pour l'enfant. Dans notre conceptualisation de la clinique nous comprenons la structure extérieure comme première condition d'un développement intérieur chez les jeunes patients. La structure extérieure comprend autant des heures fixes de repas et de différents groupes thérapeutiques, comme l'offre constante et fiable de relations avec les personnes de l'équipe thérapeutique. Il s'avère très intéressant de relier la responsabilité et la motivation des enfants pour les jeux vidéo à des déficits sur d'autres plans. Nous avons fait l'expérience, que l'intégration des jeux vidéo dans le quotidien de la clinique apporte différents avantages, comme par exemple le respect de règles, l'intégration dans le groupe et la mise au travail des épreuves avec leurs succès et leurs frustrations. Dans la partie suivante, j'aimerais présenter un travail intensif thérapeutique à l'aide d'un jeu vidéo.

13.4. Roberto (8 ans), accompagnement d'une destruction reconstructive

Nous allons maintenant présenter le suivi thérapeutique en psychiatrie de Roberto. C'est un garçon de 8 ans, hospitalisé à cause d'une encoprésie et énurésie primaire. Roberto n'allait plus à l'école et avait pratiquement perdu tous ses contacts sociaux. Une psychothérapie ambulatoire restait sans succès.

Les parents sont originaires d'Amérique du Sud et vivent en Allemagne depuis environ 15 ans. Chacun a été marié très jeune, ils ont divorcé en Allemagne et c'est au sein de la communauté des expatriés de leur pays qu'ils ont fait connaissance. Après un an de relation ils se sont mariés et, ce depuis maintenant 10 ans. La mère indique dès le début de la thérapie qu'elle souffre d'une dépression, survenue directement après la naissance de Roberto et qu'elle est suivie en psychothérapie.

La mère parle d'une enfance très dure avec un père très sévère.

« Mes frères et sœurs n'avaient pas le droit de rire, j'avais encore de la chance, j'étais la princesse du tyran ».

A 16 ans, elle dit qu'elle a dû se marier avec un homme beaucoup plus âgé qu'elle. Un an plus tard elle partait avec lui en Allemagne sans parler un mot d'allemand, et sans diplôme. A 19 ans, elle se sépare et fait la connaissance du père de Roberto peu de temps après. Pendant que sa femme parle, le père reste très silencieux, il s'occupe patiemment de la petite sœur de Roberto. Il a une grande fille de 24 ans de son premier mariage. Il travaille sans diplôme dans une grande entreprise et porte la responsabilité financière de la famille.

Roberto est un enfant très dégourdi, il joue très bien au football pour son âge, le thérapeute corporel est fasciné par l'aisance du corps de cet enfant. Roberto explique qu'il est là à cause de son problème. Dès qu'on questionne plus précisément son problème, il devient régressif, avec le même comportement que s'il y a des conflits avec des adultes. Il commence à parler d'un ton très pleurnichard, il se met par terre et semble ne plus rien entendre.

Différentes prise en charges sont instaurées :

Un plan de récompenses (amplificateur) avec des sucreries et du temps d'activité avec des personnes de l'équipe thérapeutique, des culottes-sonnettes pour la nuit et un jeu dans la boue avec l'ergothérapeute.

Un accompagnement thérapeutique des parents : communication et séparation des différents niveaux, couple et parents. Recours au « Jugendamt » (travailleur social dans la famille) pour un soutien éducatif de la famille.

Pendant la première phase de l'hospitalisation, des incidents, comme par exemple, faire dans ses culottes pendant le repas, ne semblent pas du tout le gêner, il se montre sans honte apparente devant tout le groupe avec un pantalon mouillé.

Mais Roberto se libère de l'encoprésie après environ 6 semaines de thérapie. L'énurésie reste massive. L'équipe et moi-même nous demandons pourquoi le garçon persiste tellement dans son symptôme ?

13.4.1. Les séances thérapeutiques « Jeu vidéo »

Roberto ne jouait pratiquement pas aux jeux dans mon bureau, il commençait un jeu et il n'avait plus envie au bout de 5 minutes. A l'exception des parties de foot sur le terrain de la clinique. Je sens une colère monter en moi pendant et après les séances, je comprends cette colère comme un élément transférentiel, car souvent Roberto évite, de manière inconsciente, par un comportement régressif que la colère par rapport à son encoprésie et son énurésie ne se tourne envers lui. Toutes mes tentatives d'échange n'ont pas abouties, car dès qu'on verbalise son « problème » comme il le dit, il tombe dans un fort état régressif. Il semble que Roberto se protège en refoulant toutes représentations conscientes concernant la symptomatologie. Bien que j'éprouve de la colère lors des contacts avec Roberto, ses mécanismes

défensifs de régression ne nous permettent pas de travailler ouvertement les conflits qui pourraient être à l'œuvre. Mon sentiment dominant est de préserver ce garçon, car souvent j'ai le sentiment de le surcharger, de le torturer avec des séances longues de 2 x 45min. C'est pourquoi je divise les entretiens de 2 x 45 min en 4 x 25min. Après plusieurs séances, il me demande s'il peut apporter sa Nintendo pour me montrer ses jeux.

J'accepte, car j'interprète sa demande comme une tentative de s'engager dans les séances thérapeutiques.

Quand il apporte sa Nintendo et que nous jouons ensemble (son jeu s'appelle « Ikarus »¹⁰³), il insiste pour que je joue autant que lui. Ainsi nous jouons chacun à notre tour, sans beaucoup parler.

Pendant cette période je peux faire les observations suivantes ; premièrement les séances sont maintenant exigées par Roberto, il m'attend avec impatience devant mon bureau à l'heure des séances ce qui n'était pas le cas avant. Deuxièmement, Roberto commence à parler de plus en plus, même si son problème reste tabou. Ce „je peux apporter ma Nintendo dans l'entretien ?“ a été un moment clé dans le travail avec ce garçon. C'était le moment où Roberto était prêt à s'investir dans la relation thérapeutique avec moi. C'était sa proposition et sa façon de dire qu'il voulait quelque-chose : cette volonté était, dans un premier temps, de passer du temps avec moi à travers ce médium bien connu, sa Nintendo et ses contenus du monde des jeux virtuels. Cette motivation intrinsèque de l'enfant dans l'entretien thérapeutique est indispensable, mais si d'un côté il semble important d'aller chercher l'enfant là où il se trouve, il semble aussi important de se laisser conduire et amener par l'enfant.

Je décide de proposer à Roberto un jeu vidéo „planifié“ pour les entretiens cliniques.

Pendant la préparation des séances « jeu vidéo », je découvre différents jeux vidéo thérapeutique.

¹⁰³ Un jump and run avec un petit ange qui tire avec un arc

- «Schatzsuche» (la chasse au trésor) ¹⁰⁴
- «Ricky und die Spinne» (Ricky et l'araignée)
- « Sparx »¹⁰⁵

« Schatzsuche » = la chasse au trésor, et « Ricky und die Spinne » = Ricky et l'araignée sont des jeux vidéo thérapeutiques d'orientation comportementaliste développés par la psychologue Veronika Brezinka (2007, 2009) du centre de psychiatrie pour enfants et adolescents de l'université de Zürich en Suisse. D'après les programmeurs et cliniciens, ces jeux servent dans un processus thérapeutique comportemental pour des enfants souffrant de symptômes d'angoisse, dépressifs, agressifs et compulsifs.

« Sparx » est également un jeu vidéo dit de thérapie comportementale. Ce jeu a été développé par un groupe de chercheurs de l'université d'Auckland en Nouvelle-Zélande afin de travailler avec des adolescents dépressifs. « Sparx » serait alors plutôt adapté pour des adolescents, principalement des garçons, c'est un jeu de rôle thérapeutique, qui fonctionne comme un jeu de rôle classique, sauf qu'au lieu de combattre des monstres on doit combattre des sentiments négatifs.

Comme, selon moi, ces jeux n'étaient pas adaptés aux difficultés de Roberto, je décidais d'avoir recours au jeu « Sims »¹⁰⁶, une sorte de maison de poupées virtuelle. Dans ce jeu les avatars sont face à différents besoins et la tâche pour le joueur est de rendre ses avatars le plus heureux possible. Les besoins sont la faim, le social, le besoin d'uriner, l'énergie, hygiène et le plaisir. Je lui propose de jouer aux « Sims » sur la PS3. Roberto ayant accepté ma

¹⁰⁴ www.treasurehunt.ch (V. Brezinka, Université de Zürich, Suisse)

¹⁰⁵ www.sparx.org.nz (Université d'Auckland, Nouvelle-Zélande)

¹⁰⁶ www.thesims.com

proposition et je me mis à penser aux cadres des séances et à mon positionnement pendant ces séances.

Le cadre des séances:

- 35 min de temps de jeu
- 10 min de parole après le jeu

La position thérapeutique pendant les séances :

- Donner à Roberto la liberté dans le cadre du jeu
- Suivre le déroulement du jeu de façon bienveillante
- Observer et verbaliser des situations de jeu dans le temps de parole après le temps de jeu
- Participer au jeu, sans se faire entraîner par le contenu du jeu

La première phase consistait dans la construction des avatars. Cette première phase est aussi la phase pour faire connaissance avec le jeu, c'est-à-dire pour comprendre le maniement du menu, de la manette. Cette première phase prend du temps, car l'apprentissage est parfois compliqué et laborieux. Pendant 5 séances, Roberto construit un couple marié, qui sont, comme il le dit des jeunes adultes. En plus il ajoute un tout petit jeune chat. Il est important pour lui que ses « sims »¹⁰⁷ soient très forts et sportifs. Déjà pendant cette phase de construction, Roberto revient souvent aux Avatars déjà construits, manipule des détails, continue par le prochain et revient au précédent. A ce moment du travail, je ne voyais pas encore le sens de ce comportement. Dans le temps de parole après le jeu, Roberto parle des Avatars, principalement de cette importance d'être fort. Je m'abstiens d'une interprétation de l'idée que j'ai en tête, qu'il semble important pour Roberto de nourrir son fantasme d'un couple parental assez fort pour pouvoir le supporter, d'une mère stable et contenante.

¹⁰⁷ Dans le jeu „Sims“, le terme un sim est équivalent à Avatar

Pendant la deuxième phase, il commençait à mettre à tour de rôle ses avatars sur les toilettes et ensuite au lit. Il répétait ce jeu sans cesse. Pendant 8 séances il répète cette façon de jouer (environ 2 mois). Il néglige tous les autres besoins de ses Avatars et le petit chat est complètement oublié. Durant le jeu, Roberto est excité et semble très content. Pendant la phase de jeu Roberto ne me parle pas du tout. Je me sens complètement à l'écart, même un peu blessé de cette ignorance. En revanche, dans les séances après-jeu, Roberto commence à parler de plus en plus. Il ne parle pas seulement du jeu, mais passe du contenu du jeu «mettre les Avatars sur les toilettes» à une parole autour de «mon problème». Roberto dit „moi, je fais pipi dans les culottes mais je ne sais pas pourquoi“.

La troisième phase est initiée par Roberto lui-même, au début d'une séance il découvre le mode construction du jeu. Il prend beaucoup de plaisir à transformer le terrain autour de la maison. Roberto est encore plus agité, il se lève, va vers l'écran et retourne, il pousse des petits cris et semble de façon voluptueuse prendre du plaisir dans son jeu.

Il construit de grandes montagnes avec des pics jusqu'au „ciel“, puis il détruit tout et il creuse des trous profonds, il les détruit à nouveau et recommence avec les montagnes. Ainsi de suite, finalement on ne peut plus accéder à la maison.

Ce passage donne la possibilité d'une interprétation d'une réactivation de pertes vécues par les parents. Le pays d'origine des parents est souvent symbolisé par des montagnes, ce pays est devenu un endroit inaccessible mais doté de beaucoup de nostalgie par les parents. La mère semble être tombée dans une dépression après la naissance de Roberto entre autres due à son mal de pays.

A la fin de la séance, quand Roberto doit sauvegarder la partie, il appuie sur le bouton OFF avant que celle-ci ne soit terminée.

J'étais choqué et je me préparais déjà à consoler le petit garçon parce que ses constructions avaient disparu, mais Roberto me regardait avec un grand

sourire et disait « ce n'est pas grave, je peux tout recommencer la prochaine fois ».

Dans la séance après-jeu je lui ai fait part de mon inquiétude, car toute la partie avait disparu et j'étais étonné de sa réaction, mais très soulagé qu'il veuille reprendre la partie à la prochaine séance pour tout recommencer. Le garçon ne disait rien.

Pendant cette semaine le plan de récompense semble fonctionner. A part quelques exceptions Roberto est propre.

La séance suivante, Roberto, comme il l'avait annoncé, recommençait son jeu de construction. A la fin il me surprend, car il éteint la console à nouveau avant la fin de la sauvegarde.

Dans l'après parole du jeu, il me raconte que souvent il a peur, il parle d'une angoisse de partir d'un jeu lorsqu'il est avec les autres, car il craint d'être seul quand il revient, de ne plus faire partie du groupe.

Pendant cette phase du travail, il était possible de parler avec les parents de l'angoisse de leur enfant. Son angoisse de ne pas faire partie du groupe, de contrôler la situation qui lui paraît toujours très incertaine. Roberto se stabilisait de plus en plus et on commençait à organiser la fin de l'hospitalisation.

Les séances de la troisième phase montraient à mon avis les possibilités thérapeutiques que les jeux vidéo peuvent apporter, le jeu vidéo était devenu une sorte de terrain de parole, au niveau de la communication verbale comme au niveau symbolique sur l'écran. D'une sorte de passage d'un terrain pas commun entre nous, vers un terrain à lui, puis un terrain à nous.

13.4.2. Bilan du travail thérapeutique « Jeu vidéo »

A mon avis, la thérapie de Roberto s'est construite sur une multitude de différents facteurs. Le travail avec les parents, qui ont été sensibilisés dans leur façon à donner des règles et des limites bienveillantes à Roberto, le travail corporel, le milieu thérapeutique du quotidien (c'est à dire comme déjà

mentionné, les règles de la vie quotidienne, l'offre d'une relation stable avec l'équipe thérapeutique). Mais le jeu vidéo a permis d'une part la possibilité d'entrer dans la relation thérapeutique et d'autre part la possibilité pour Roberto de préparer et de nouer un développement intérieur et de pouvoir ainsi le verbaliser. M. Stora constate que « *La force de la thérapie par le virtuel s'exprime bien souvent dans les personnages créés par le programmeur. Ils ont une profonde résonance dans l'inconscient du patient et permettent d'en faire émerger des aspects cachés* » (2007, p.61). Roberto était dans un certain sens limité dans sa façon de s'exprimer, mais on peut constater qu'il se servait du programme et de ces Avatars, et de toutes façons, dans un premier temps il s'en servait. C'est à dire, que j'ai réalisé que Roberto avait entamé un processus psychique à travers les avatars du jeu. On pourrait se demander, si c'est par la projection offerte par le jeu ? La pratique de jouer sur l'écran met en scène des croquis de désirs inconscients aussi bien que des souvenirs douloureux d'une réalité passée. Déjà cette mise en scène est à mon avis un soulagement psychique, car c'est un moyen d'extérioriser ce qui n'a pas pu être intégré. Ce contenu « indigeste est métabolisé à travers la symbolisation sur l'écran. Mais dans un premier temps, Roberto se mettait en route et j'avais l'impression que le plus important pendant cette phase était de l'accompagner, sans tout comprendre. C'est au cours de ce processus que j'ai réalisé que Roberto pouvait faire des liens de contenu inconscient vers du sens réel à l'aide de son imaginaire et le support du jeu virtuel. Il me semble très important que ce tiers de l'action sur l'écran permet justement cette mise à distance. Il me semble que dans ce cas de figure c'est un mouvement inverse de l'attraction par les mondes virtuels. Autant les mondes des jeux virtuels peuvent plonger le joueur dans une construction fautive et pathologique du soi, autant ils peuvent permettre dans un processus de développement à travers la symbolisation de désirs et de traumatismes sur l'écran. Cet acte créatif de l'imaginaire permet à mon sens de mettre au travail un processus de verbalisation.

Je pense que chez Roberto, on peut parler d'un dé-nouage de son « problème » et la possibilité que le jeu vidéo offre de pouvoir se tester et de faire l'expérience d'une continuité fiable.

M. Stora (2007), poursuit, « *Le joueur joue alors pleinement à l'histoire d'être un autre. Cette illusion est curative, en ce sens qu'elle lui permet de rester actif face aux situations proposées [...].* » (p.64). Mais jouer à un jeu vidéo n'est dans aucun cas faire une psychothérapie, c'est l'accompagnement bienveillant du thérapeute qui ouvre la voie d'un processus de changement et de compréhension.

Quelques mois après la sortie de l'hôpital, nous avons appris que Roberto allait régulièrement à école et qu'il avait repris son sport préféré, le foot dans un club. D'après ce qu'on sait, il ne montrait plus de symptômes psychopathologiques.

13.4.3. Danger du travail thérapeutique « Jeu vidéo »

J'ai déjà souligné qu'il est indispensable d'accompagner un jeu vidéo dans un processus thérapeutique. Une utilisation excessive peut, comme montré tout au long de ce travail, entraîner un déplacement des réalités et des expériences vécues qui ne peuvent pas être transposées du virtuel au réel. C'est-à-dire que le joueur a des difficultés à profiter des expériences faites au cours des parties de jeu et des expériences relationnelles autour (par exemple dans les guildes et chats). Il semble très important que le thérapeute vise une prise de conscience des expériences et du vécu du patient, afin d'entamer un travail de parole.

Le danger pour le thérapeute est d'être absorbé par le jeu; c'est pour cela que je pense qu'une bonne connaissance du jeu en question est nécessaire pour assurer la préparation du cadre des séances. Les différents jeux ont des points forts et des points faibles pour une utilisation thérapeutique. Ce travail n'est pas adapté à tous les enfants et à toutes les pathologies. Un jeu vidéo peut

également freiner ou empêcher un développement, mais aussi déclencher et épauler un développement intérieur.

Une séance de jeu vidéo devrait être déterminée au niveau de l'organisation et de la temporalité. Le travail avec les avatars, les pions de jeu virtuels, offre aux enfants et aux adolescents la possibilité de travailler avec leurs désirs, leurs vœux, leurs fantaisies et leurs difficultés. Les jeux vidéo ne remplacent pas les entretiens classiques dans un travail thérapeutique dans un milieu hospitalier, mais s'ajoutent aux jeux classiques et peuvent à notre avis élargir le répertoire d'outils cliniques.

14. Conclusion

À partir de mon expérience clinique, c'est-à-dire à partir des entretiens de recherche, les résultats du questionnaire et les lectures concernant la phénoménologie du jeu vidéo excessif, m'ont conduit à reconnaître cette forme de souffrance comme une nouvelle forme d'expression symptomatique des enfants et des adolescents.

Ces jeunes rencontrés sont parfois tellement captivés et submergés par leurs différents jeux que cela devient une réelle souffrance pour eux. Dans un premier temps c'est le conflit avec l'entourage proche, puis professionnel ou scolaire qui pose problème. Dans un deuxième temps, c'est le lever des difficultés qui les ont plongés dans les mondes des jeux vidéo qui devient douloureux pour les joueurs eux-mêmes. Cette souffrance surgit très souvent au moment où le joueur réalise l'écart entre sa propre représentation et celle de l'entourage. Je reprends que dans un premier temps, les joueurs n'admettent ni qu'il y a une difficulté concernant leur pratique de jeu vidéo, ni qu'il pourrait y avoir une souffrance profonde à l'arrière-plan. À ce moment je dois admettre, que la souffrance sous-jacente n'est souvent pas vue non plus par les parents ou proches. La première motivation de consultation est toujours la pratique dans les mondes virtuels et ses effets sur la vie sociale qui posent problème.

La possibilité du travail psychanalytique avec les images et les représentations liées aux jeux vidéo a permis de mettre en avant des éléments importants dans la compréhension de l'organisation psychodynamique des joueurs. Il semble que des conflits internes sont transposés sur la scène du jeu. Ainsi, le jeu vidéo pourrait être pensé comme une mise en scène projective de la vie intérieure du sujet.

Je peux constater, que les formes de jeu proposées aux jeunes générations mettent en œuvre de nouveaux enjeux sociaux. À travers de la partie I et V du questionnaire on a pu constater qu'un lien social n'est pas forcément lié à une connaissance physique de ses amis. Il semble que les nouvelles générations

accordent plus d'importance à l'échange et une présence sur l'écran. Le repos et le calme comme élément de structure d'une relation semblent disparaître dans le bruit numérique du World Wide Web. En tous cas, c'est un monde avec une multitude de nouvelles possibilités, mais le manque et la renonciation ont fait place à la disponibilité et une consommation permanente.

Il semble que le noyau des jeux n'a pas changé, mais que leur utilisation excessive risque de créer une socialisation isolée. Une sorte de socialisation trompeuse qui, avec les caractéristiques du jeu, fait "miroiter" au joueur une "cyber-socialisation". Les instances de l'apprentissage social du jeu vidéo sont autoréférentielles. Par conséquent, l'interaction sociale dans le cyberspace devrait, d'après moi, être abordée d'une façon différente : connaître les nouveaux jeux et comprendre les motivations des joueurs semblent être plus que jamais indispensable. La scène du jeu vidéo serait alors le miroir d'une partie de la personnalité du joueur. Le défi de la socialisation moderne résidera alors dans un travail de mise en lien du monde du cyberspace et du monde de la réalité partagée. Pourrait-on finalement dire, que l'essentiel du processus de socialisation n'a pas changé, mais que le cadre des références s'est transformé et que ceci devrait être pris en considération dans le travail avec des jeunes en voie de maturation ?

Au début de mon travail de recherche je pensais que l'utilisation excessive des jeux vidéo était liée et amplifiée par les facteurs du Multiplayer (M) et Online (O). Aujourd'hui je pense que le rôle (R) s'avère être un facteur bien plus important que les deux autres facteurs. D'après mes observations cliniques, les joueurs excessifs développent un lien très fort avec l'alter-ego virtuel, nommé «avatar». L'hypothèse serait alors, que le lien à l'avatar influence le développement d'un individu et dans le cas de l'excessivité provoquerait une dépendance au monde virtuel dans lequel l'avatar évolue. Dans ce contexte il est très intéressant de comparer l'utilisation excessive des jeux vidéo et leurs mondes virtuels avec par exemple l'otakisme au Japon comme l'a fait N. Oliveri (2011) dans son étude comparative « *Cyberdépendance, une étude comparative France-Japon* ». Cette comparaison fait réfléchir aux facteurs

sociaux et socio-culturels qui peuvent être à l'œuvre dans le développement d'une conduite excessive. Cette réflexion met l'accent sur l'importance de l'évolution d'une susceptible psychopathologie et de ses facteurs environnants. Il semble que le phénomène de la cyberdépendance pourrait être un phénomène international, tout en respectant les facteurs spécifiques d'un pays ou, au sens le plus large, d'une culture : c'est-à-dire l'attention à porter au développement médiatique et à son rapport socio-culturel. Cet aspect est mis en avant par T. Furuhashi et al. (2013) dans leur étude sur le « Hikikomori », le terme technique pour des personnes dans un retrait social extrême. Il est très intéressant, que d'après T. Furuhashi (2013, p. 259), *« la cyberdépendance est de plus en plus fréquente chez les Hikikomori ces derniers temps. Cette tendance est enregistrée de manière similaire tant au Japon qu'en France. »* Si je poursuis cette pensée au niveau clinique, il s'agit à mon avis de mettre en lien la construction du symptôme avec les possibilités d'extériorisation qui sont à disposition d'un individu dans son entourage socio-culturel. Alors il semble que le besoin d'identification et la recherche d'un idéal serait un facteur que l'on retrouve dans différentes cultures, mais qui se manifeste de façons différentes. Comme évoqué, « l'otakisme » au Japon et la « cyberdépendance » en Europe.

Généralement, on peut dire, que le joueur sollicite le jeu vidéo pour remplir une fonction contenante. Les succès et victoires obtenus dans les jeux vidéo aurait une fonction antidépressive. L'avatar symbolise une incarnation du désir, le désir de pouvoir vaincre tous ces exigences et déceptions que la vie apporte. Ce propos est souligné par les résultats de la partie II et IV et VI du questionnaire. Dans le jeu vidéo l'avatar devient la mise en scène d'un soi tout puissant. Cette gratification narcissique fait partie du fonctionnement des jeux vidéo. Pour les joueurs c'est une solution et un naufrage en même temps. Plus il profite de cette gratification, plus il risque de s'éloigner de ses repères dans la réalité.

Selon mes observations il est souvent très intéressant pour travailler avec ces joueurs excessifs de s'intéresser et d'interroger le contenu de leurs jeux. Le

lien avec leur avatar et les projections entre désir et angoisse de la part du joueur et le contenu du jeu est quelquefois frappant. C'est l'occasion d'établir un contact thérapeutique, c'est pour ainsi dire la clé d'accès à l'état affectif du patient. Souvent les joueurs ayant développé ce que je nomme le symptôme du jeu vidéo, ce repli sur soi tellement massif, qu'ils n'arrivent plus à verbaliser leur souffrance, si toutefois ils le pouvaient avant. La relation cybernarcissique aux objets virtuels offre aux cliniciens la possibilité d'un travail fructueux et peut faire (re)-naître la parole dans le contact avec le patient. Mais il faut s'intéresser aux contenu des jeux vidéo et respecter le travail psychique que le patient a entrepris dans l'investissement identificatoire à l'avatar.

Pour conclure, il est à mon avis tout d'abord important de faire attention à la catégorisation des joueurs comme toxicomanes et des jeux vidéo étant des objets addictifs. Le terrain des différents jeux est très grand et leur utilisation très répandue parmi la population, enfants, adolescents et mêmes adultes.

Actuellement, on peut repérer trois grandes fonctions psychiques des jeux vidéo, celle d'une nouvelle modalité du passage adolescent à l'aide de ces nouveaux médias, la mise en place d'une séparation de la cellule familiale et une recherche identitaire. Le jeu vidéo serait dans ce cas utilisé comme un mouvement d'indépendance de la nouvelle génération « Internet ».

D'autres sujets se défendraient face à un sentiment d'anéantissement face à une surcharge des attentes de notre société actuelle. Les jeux vidéo proposeraient une solution à cette immobilité, grâce à son fonctionnement inhérent. Le sujet n'est pas paralysé par le trop de possibilités, le « anything goes », mais reste dans un sentiment de pouvoir agir et de maîtrise dans les mondes des jeux virtuels. Des relations sociales sans leurs risques, (déception, rejet, frustration) et une récompense narcissique infinie.

Enfin, l'investissement des jeux vidéo par certains sujets, qui présentent une comorbidité psychiatrique. Dans ce cas, le jeu vidéo se présenterait comme une tentative de guérison du sujet, qui entre dans une dépendance au jeu qui le tiendrait et le préserverait du pire.

Il me semble important d'être attentif à ces différentes approches dans nos rencontres avec les personnes concernées. Mon expérience m'a montré que

souvent il n'est pas possible d'expliquer la situation uniquement avec une des approches présentées, mais qu'il y a plusieurs facteurs.

Par contre, il me semble que le besoin excessif de rester dans le monde virtuel du jeu est très souvent l'expérience d'une recherche de solution qui n'aboutit pas, mais qui ne cesse de se poursuivre.

L'acceptation du jeu vidéo comme centre d'intérêt principal de Martin et de Samuel et le fait de respecter leur tentative de construction identitaire dans ce monde virtuel, m'ont permis d'établir un contact avec eux et ainsi de commencer un travail thérapeutique fructueux. Connaître le contenu d'un jeu n'est pas obligatoire, mais l'intérêt pour la préoccupation psychique ancrée dans le virtuel doit l'être. A mon avis, le jeu vidéo serait dans le cas de l'excessivité une façon de tenir le sujet en même temps qu'elle exprime sa souffrance.

À mon avis, j'ai en partie, montré comment le jeu vidéo peut être investi et la manière que ces contenus agissent sur la construction de la subjectivité de l'enfant et de l'adolescent. Le jeu excessif peut conduire à une mauvaise image de soi, due à l'écart créé par l'idéalisation de l'avatar virtuel, une relation d'objet défaillante, et une relation difficile à la réalité extérieure. Mais, il faut être attentif aux motifs de ce comportement.

Je pense, que trois différentes situations peuvent conduire à un comportement excessif avec le jeu vidéo, mais tout d'abord, il est important de conclure, que d'après ce travail de recherche il faut clairement faire la différence entre un jeu vidéo excessif et pathologique. À mon avis la pratique excessive peut être passagère et courte, mais aussi perdurer et accompagner le sujet pendant de longues périodes de vie. Dans les deux cas les joueurs peuvent en souffrir et entamer un travail thérapeutique, afin de trouver des possibilités de s'en sortir. Mais la pathologie surgit à mon avis au moment où le jeu vidéo excessif devient symptôme et que d'autres symptômes s'ajoutent. La dépression chez Samuel qui est alimentée par la perte et le deuil de son père reste cachée et se retrouve dans la répétition de ses séances de jeu vidéo. Si le patient trouve le fil conducteur de sa souffrance, c'est autant le jeu vidéo qui devient problématique, car il ne détient plus cette capacité d'antidépresseur, mais

c'est également le surgissement d'une psychopathologie dépressive. Ainsi, sans un suivi professionnel, le joueur risque de tomber de plus en plus dans son ancrage dans le monde virtuel, afin de tenter de s'en sortir, tel qu'il l'a déjà vécu auparavant.

Dans les cas cliniques que j'ai présentés dans ce travail, le jeu pathologique n'est jamais apparu seul, toujours les patients souffraient d'autres symptômes, souvent dépressif, compulsif ou même psychotique. Alors avant de revenir aux moments déclencheurs du jeu vidéo excessif, il me semble encore important de dire, que l'excessivité n'est pas un facteur de prédiction de jeu vidéo pathologique, mais que le risque de développer le symptôme du jeu excessif augmente plus l'excessivité est grande.

Les différentes situations qui peuvent conduire à un comportement excessif du jeu vidéo, sont premièrement, une mauvaise construction des éléments de base dans la construction de la subjectivité du sujet.

Deuxièmement, la réflexion et l'observation de M. Stora, sur le jeu vidéo comme support de la crise d'adolescence. Un moyen de se différencier des idéaux parentaux, de se construire un centre d'intérêt propre.

Troisièmement, une jonction entre les deux possibilités évoquées. Si l'enfant n'a pas pu constituer une relation d'objet saine, ni pu remplir son espace intermédiaire de façon suffisante à travers des expériences affectives et émotionnelles, alors dans une dynamique d'opposition vis-à-vis du foyer parental, les risques d'un jeu excessif et d'une pathologie me semblent indissociables.

Que le risque du virtuel est grand, ne peut aujourd'hui plus être négligé, comme les exemples issus de la pratique en témoignent. Un joueur de 21 ans, par exemple, n'avait plus quitté sa chambre pendant six mois, ses parents lui ont apporté à manger et à boire et l'adolescent, celui-ci se libérait de ses excréments dans les coins de sa chambre. Un exemple choquant, des conséquences d'un "jeu". Certes, il se pose la question de la souffrance familiale, la famille non seulement supportait, elle faisait partie du système morbide qui soutenait et gardait ce jeune homme dans l'illusion du monde

virtuel. Dans ce cas, sûrement extrême, on peut appréhender l'addiction aux jeux vidéo comme destructeur et fortement morbide.

Mais l'interrogation sur une susceptible addiction aux jeux vidéo, me semble toujours difficile à définir. Car à mon avis, il existe de multiples facteurs qui jouent un rôle dans un comportement dépendant envers les différentes facettes que les jeux vidéo apportent.

Comme évoqué S. Tisseron introduit les différents types de joueurs, ses critères sont basés sur les différentes motivations chez les joueurs, mais au-delà de la motivation qui introduit l'individu à son jeu vidéo, il me semble important de souligner que l'excessivité est toujours un mélange et un chevauchement d'une crise identitaire, d'une souffrance relationnelle / familiale et d'une reconnaissance narcissique à travers l'établissement d'une relation d'objet virtuel.

Comme montré, il existe un lien étroit entre le développement de l'enfant et le risque d'un comportement dépendant envers les jeux vidéo. L'équipe de recherche de Tübingen, évoque la grande comorbidité des patients qu'elle rencontre, comme des sujets diagnostiqués avec une pathologie dépressive, obsessionnelle, psychotique ou autistique. Mais, ils ont tous un "symptôme" en commun, celui d'un comportement excessif de jeu vidéo. Pourrait-on parler d'un sinthome, le jeu vidéo comme élément qui maintient la structure déséquilibrée du sujet ? En même temps, on peut repérer les signes classiques de la toxicomanie, comme le sevrage, un grand risque de rechute, le jeu comme seul centre d'intérêt et un désinvestissement de tous les liens sociaux. Pour le moment, le repérage d'une pathologie addictive envers les jeux vidéo se présente comme difficile, car il y a pratiquement absence de tests et d'outils cliniques. Actuellement, le Dr. Barth se sert de l'IAT (Internet Addiction Test) de Kimberley Young, mais ce test est uniquement constitué des éléments qui mesurent l'addiction de l'usage à Internet en général. Les éléments qui pourraient plus spécifiquement indiquer une addiction aux jeux vidéo, sont absents, c'est pour cela que nous avons travaillé sur le

développement du questionnaire qui vise à dégager des éléments validés, afin de mieux situer le sujet en difficulté de jeu excessif et pathologique. Mes résultats de l'analyse du questionnaire montrent de quelle façon les joueurs excessifs et parfois pathologiques se différencient dans leur rapport aux jeux vidéo et aux mondes virtuels qui les entourent. Toutefois notre échantillon était trop petit pour parler d'une validité générale des résultats. Par contre une grande partie des résultats étaient tellement nette et évidente que je me permets d'envisager mes résultats comme généralisable.

Mais, malgré cet ancrage pathologique dans le monde des jeux vidéo, je ne pense pas que les jeux virtuels soient dangereux en tant que tels, de plus nous avons vu comment les jeux vidéo pouvaient être un support de problématiques psychiques lors d'un travail thérapeutique, M. Stora (2006, p. 118) décrit cette forme de support comme un « *travail de verbalisation sur ces images vues* » Je trouve cette approche très intéressante, car je pense qu'il y a un bon usage du jeu vidéo. Le support du jeu "classique" dans une thérapie fonctionne incontestablement, alors il me semble logique que le support du jeu virtuel peut également contribuer au travail thérapeutique avec des enfants et des adolescents. Principalement l'intérêt porté envers cette nouvelle culture, non seulement au niveau du jeu, mais également au niveau des nouvelles formes de lien qui peuvent s'établir me semble être un outil important dans la compréhension des difficultés qui entourent ces jeunes individus. Si les expériences vécues sont remplies par les significations du jeu, c'est à dire que le jeune individu fait ses expériences relationnelles, comme ses expériences intrapsychiques uniquement à partir des objets virtuels, alors c'est à partir du jeu qu'on peut plus facilement comprendre les préoccupations et difficultés de ces jeunes êtres. D'ailleurs il me semble particulièrement important pour la psychanalyse de penser et de s'intéresser à ce phénomène, car elle donne la possibilité au sujet de sortir de l'uniformisation que le jeu vidéo apporte. En psychanalyse le sujet a la possibilité de faire une recherche personnelle, subjective et individuelle sans perdre le contact avec les influences, relations et faits de réalité qui l'entourent.

On pourrait dire que l'espace intermédiaire (dans le sens de Winnicott) entre deux individus se transforme avec l'introduction d'un espace virtuel intercalé. Le joueur excessif passe plus de temps en ligne et entretient la plupart de ses contacts à travers la virtualité, mais il semble qu'au niveau psychique il se distancie d'une implication de sa personnalité réelle. Nous voulons notamment pointer le fait que le sujet ancré dans le virtuel ne semble plus autant confronté à l'épreuve de réalité. Le virtuel semble servir au clivage, à la doublure du moi, mais introduit un clivage double. Entre l'utilisateur d'un écran et l'utilisateur d'un autre écran il y aurait non seulement une distance inconnue fantasmatique, mais également une délimitation fantasmatique de soi.

Un dernier point qui me semble intéressant à évoquer est la non-implication des parents dans le monde virtuel. La difficulté de compréhension entre les générations est selon S. Tisseron, un élément important dans la dangerosité d'un jeu vidéo, moins les parents y comprennent quelque chose, plus leur angoisse grandit. Les enfants sont jugés d'un point de vue critique et fichés en fonction de ce que les parents et les adultes en général voient sur l'écran. Par exemple un combat jusqu'à la mort, souligné par des images et des effets spéciaux de plus en plus réalistes. Mais, si l'on considère le jeu virtuel comme un jeu d'enfant ordinaire, alors le but de l'enfant est comme dans un autre jeu. Alors, comme le dit également S. Tisseron, les parents et toute autre personne d'attachement devraient s'intéresser aux activités de leur enfant. Il est tout à fait normal que des parents valorisent un enfant qui joue pendant des heures d'un instrument ou qui passe tout son temps à faire du sport.

Le jeu vidéo peut être utilisé de façon saine, même profitable. Une grande partie des joueurs ne développe pas de problématique avec cette pratique. Mais, cette pratique de jeu peut devenir dangereuse dans des situations de vie précises comme par exemple celle d'un jeune individu fragile en construction qui comme le dit M. Stora (2007, p.42), « *a besoin du cadre protecteur que constituent autour de lui les règles et les limites imposées par ses parents pour contenir ses débordements. Peu à peu, il devra aussi lutter contre cette loi parentale, s'en affranchir pour accéder à l'autonomie.* ». Alors, pour que les

enfants ne tombent pas si facilement dans le piège d'une identité construite à partir des mondes virtuels, les parents devraient veiller et partager le plus possible les préoccupations dans le jeu vidéo. Jouer ensemble, au moins partager un intérêt envers ces activités pourrait déjà éviter le retrait total et ainsi être préventif d'un développement morbide.

J'ai montré l'impact et l'influence de l'écran et ses images en considérant l'écran de l'ordinateur comme une sorte de miroir moderne dans lequel le sujet pourrait faire un travail d'identification. Un mode d'apparence dans un monde d'apparences.

Finalement, je veux précisément pointer sur le mécanisme du lien narcissique aux avatars. Le joueur excessif établit une relation d'objet cyber-narcissique, les repères de l'objet ne sont pas des éléments du hasard, mais du registre de l'attendu. Le sujet tourne autour de soi et se retrouve seul devant son écran. Les conditions de la réalité partagée deviennent des conditions du cyberspace. Le transfert des expériences relationnelles interindividuelles devient inutile, car le joueur retombe toujours sur soi, la tension du maniement de la relation à l'objet est de l'ordre de l'électronique. Une confrontation à l'autre n'est pas nécessaire, même superfétatoire. Ainsi, le joueur se retrouve dans un retrait sur soi inévitable. Pour la plus grande partie des joueurs c'est un mécanisme maniable, tant que le transfert des expériences narcissiques réussit. La pathologie du jeu vidéo excessif commence lorsque ce transfert échoue et que le sujet continue à construire ses repères et expériences dans le virtuel. Mais à mon avis pour que le jeu vidéo pathologique se déclare, il faut nécessairement des expériences et des événements traumatiques dans le parcours individuel du sujet.

J'ai constaté dans ce travail que les joueurs établissent un lien intime avec les avatars dans le jeu. Cette relation est de l'ordre d'une identification, c'est-à-dire je confirme mon hypothèse selon laquelle l'avatar désigne une image de soi pour le joueur. Cette image devient de plus en plus marquée, plus l'excessivité du joueur est grande. Mais il faut également tenir compte du genre du jeu. Ce phénomène d'identification avec l'avatar semble être en lien

avec les possibilités de développement et les scénarii que le sujet peut construire au niveau imaginaire autour de l'avatar.

Puis j'ai clairement établi que plus le sujet s'investit dans les mondes virtuels, plus ses désirs et fantasmes influencent la perception de soi. Cette perception de soi est d'une part de l'ordre du corps et d'une négligence des besoins corporels, mais d'autre part un investissement libidinal sur le soi. Ce retour de l'investissement dans l'objet virtuel serait ce que j'appelle la construction d'un soi cyber-narcissique. Ainsi je ne pense pas que la relation à l'objet virtuel soit stable et comparable aux relations d'objet de la réalité. Je constate plutôt que les liens aux objets virtuels sont toujours de l'ordre narcissique, ainsi la socialisation virtuelle serait toujours en lien avec un repli sur soi narcissique. Ce repli peut conduire à de nombreuses psychopathologies, notamment des développements dépressifs.

J'ai également montré qu'indépendamment de l'excessivité les joueurs se rendent toujours compte de la différence entre le monde partagé de la réalité commune et les mondes virtuels, mais plus l'excessivité est grande plus ils montrent une grande incertitude concernant ces frontières.

15. Perspectives au-delà du travail de la thèse

Le but principal de ce travail de thèse consistait à pouvoir dégager des éléments empiriques pour mieux comprendre et réagir face à des problématiques en lien avec l'utilisation excessive des jeux vidéo. Nous espérons que cette analyse pourrait contribuer à la compréhension de la clinique, mais également de la théorie autour du vécu virtuel.

Tout d'abord il m'est important de parler d'une possible continuation du traitement du questionnaire. Par exemple, des traitements croisés de questions seraient très intéressants, afin de préciser cet outil et d'en faire un véritable outil clinique. En plus il me semble que la charge de questions est trop grande et qu'une nouvelle version du questionnaire devrait être plus compacte et être centrée sur les questions qui donnaient dans l'analyse les résultats les plus significatifs.

Puis j'aimerais présenter des réflexions et des idées par rapport à de possibles approches thérapeutiques pour des joueurs excessifs, et l'usage du jeu vidéo dans un processus thérapeutique. Le jeu vidéo peut présenter un outil de médiation, avec la possibilité de faire surgir des affects dans des situations provoquées par le contenu et les choix à prendre dans le jeu vidéo. La présentation de Roberto et les expériences M. Stora (2006) montrent à travers des cas cliniques que le jeu vidéo peut servir comme ouverture dans un processus thérapeutique. En rappelant la grande diversité des différents genres de jeux vidéo et leur usage répandu, «*Ce ne sera que par un travail de verbalisation des images vues que le travail de lien et d'élaboration pourra se faire.*» (p.118) Je pense également, que l'enjeu d'un travail avec des jeux vidéo consiste en grande partie dans la création d'une possibilité de mettre du sens sur ce que le joueur peut vivre dans son jeu. Ce constat compte autant pour le joueur excessif, que pour le travail avec un individu qui ne montre pas une problématique dans cette pratique. Mettre du sens sur le vécu dans l'espace virtuel ne veut pas dire, encourager à jouer et ainsi persister dans le

jeu, mais signifier les actes, motivations et désirs qui peuvent être à l'œuvre dans cette pratique. M. Stora poursuit, «*cette expérience intime à l'image ou à l'histoire de tel film ou jeu vidéo pourrait enrichir notre compréhension de la dynamique inconsciente.*» (Idem)

Il me paraît intéressant de réfléchir sur les possibilités des jeux vidéo comme support projectif et une chance pour la science de la psychologie de s'approprier les nouvelles technologies dans un bon sens. M. Stora (p.123) dit, «*l'image a toujours eu un statut de représentation à part entière, elle va permettre de revivre des affects dans un après-coup* ».

Alors un jeu vidéo bien choisi en fonction de la problématique de la personne en question pourrait faire surgir des affects et ainsi permettre un travail d'élaboration à travers la parole. Un blocage de verbalisation pourrait être contourné par l'usage d'un jeu vidéo : nous avons également montré avec Roberto, comment un tel travail était possible. Une perspective intéressante serait d'approfondir la recherche sur des jeux qui seraient programmés avec le but d'un travail thérapeutique. Il semble pratiquement inévitable, en tant que psychologue clinicien travaillant avec des enfants et adolescents sur le sujet des jeux vidéo, qu'il faut s'intéresser à ce sujet. Si on franchit cette étape, alors on s'occupe des deux versants, les possibles problématiques de dépendance, mais également les possibilités de l'adolescent d'utiliser le jeu vidéo comme une sorte de mécanisme de défense contre des exigences et expériences trop dangereuses pour l'équilibre psychique de l'individu. M. Stora (p.124) en dit, «*certaines images si elles ne sont pas reprises par la parole pourront avoir un effet pathogène*».

La question de la construction psychique du sujet se situant et s'étant principalement construit dans l'espace virtuel. Notamment dans le jeu vidéo, comme dans le cadre de ma recherche. La question de la place du virtuel pour les générations à venir, il me semble important d'approfondir cette question, car cette réflexion pourrait également donner des idées concernant la discussion d'une susceptible addiction aux jeux vidéo et de l'influence du virtuel, en général, sur notre développement comme sujet humain subjectivé.

La réalité doit-elle être pensée de façon "virtuel", cette manipulation sémantique montre le lien étroit qui se cristallise de plus en plus entre la réalité, voire le réel d'après J. Lacan et le virtuel. Car tout changement de la virtualité, est basé sur des faits de la réalité, devient une réalité existante, plausible et palpable du joueur actif, créatif.

Le virtuel est une dimension intégrée dans notre vie de tous les jours, mais c'est une dimension éphémère dans sa constitution elle-même. La révolution numérique pourrait se traduire par, facilitation et rapidité avec un tassement¹⁰⁸ des capacités au profit du substantiel. Tout doit être accessible et tangible tout de suite.

Pourrait-on parler de la "psychose virtuelle normale", un écartèlement du moi, une hallucination constante provoquée par les images de l'écran, une dépersonnalisation qui conduit à une identité multiple?

Ceci me conduit à poser une troisième question, celle d'une opposition entre un possible morcellement psychotique et la possibilité d'un choix multiple de personnalités, pourrait-on parler de deux mouvements indépendants? Y-a-t'il un mouvement exclusif? La première possibilité se centre sur le caractère morbide de morcellement induit au niveau spéculaire, donc une induction au niveau réel. La deuxième possibilité vient renforcer le mouvement pubertaire, dans le sens d'une facilitation à tester ses limites et idéaux à l'épreuve de la réalité propre, processus tant recherché pendant cette période d'incertitude. Le risque et la chance sont dans cette opposition très proches l'un de l'autre.

S. Tisseron (2006 p.172) parle de pouvoir « *zapper les identifications, mais lorsque les représentations de soi se multiplient, l'identité ne s'attache plus à aucune* ».

Il faut s'interroger alors sur la consistance de l'identification à l'avatar dans le virtuel, car pour une identification constituante, l'idéal recherché doit rester stable et pratiquement intouchable par la mise en question permanente de

¹⁰⁸ Tassement = Verdichtung

l'adolescent. Dans ce sens je pense qu'on pourrait parler d'une idéalisation à l'épreuve de la réalité propre de l'adolescent.

L'adolescent a la possibilité d'intervenir à tout moment, d'avoir accès au monde tel qu'il le souhaite au moment où il le désire. Il y a une possibilité permanente de jouissance, sans mauvaise surprise qui vient perturber la satisfaction pulsionnelle. Cette disposition d'un désir accessible facilement pour le sujet à travers peu de « clics » avec la souris et la manipulation de quelques touches du clavier.

Une quatrième question que je me pose, est le maniement du facteur « temps » dans les jeux vidéo. Comment est vécu le temps dans le jeu vidéo, les témoignages en disent, que souvent on perd la notion du temps réel. En outre, le jeu vidéo donne la possibilité de franchir la frontière du temps passé. Si le joueur a échoué à une épreuve, alors il peut à tout moment revenir au moment précédent pour « refaire » ce qu'il n'a pas réussi. La limitation du temps n'est pas donnée dans les jeux vidéo, alors comment cette introduction d'une autre mesure de temps est vécue par le sujet? Quelles pourraient être les conséquences de ce vécu?

16. Bibliographie

Anzieu D. (1985) «*Le Moi-peau*», Editions Dunod, Paris.

Arnaud N. et al. (2015) « Pathologischer Internetgebrauch : Ergebnisse einer bundesweiten Befragung zum Beratungs- und Behandlungsangebot. *Kinderanalyse*, Jg. 23, Ausgabe 3, p. 198-220.

Barth G. M. (2009a) «Internet- und Computerspielsucht bei Jugendlichen: ein vielgestaltiges Problem.», *Schweizer Zeitschrift für Psychiatrie & Neurologie*, 9, 35-42.

Barth G. M. et al. (2009b) « Missbrauch von Computerspielen und Internet, Erfahrungen aus der Spezialsprechstunde für Jugendliche.», *Psychosomatik– Kinder und Jugendpsychiatrie als interdisziplinäres Fach*, Medizinisch–Wissenschaftliche Verlagsgesellschaft, Berlin, p.35-42.

Barth G. M. Peukert P. Sieslack S. Batra A. (2010) «Internet und Computerspielabhängigkeit : Phänomenologie, Komorbidität, Ätiologie, diagnostische und therapeutische Indikation für die Abhängigen und ihre Angehörigen.», *Psychiat Prax*, 37/5, p.219-224.

Barth G. M. (2015) « „Ich kann jetzt nicht aufhören“ - Beratung und Therapie von Jugendlichen mit exzessiver Mediennutzung und ihrer Familien in der Ambulanz für Internet- und Computerspielsucht.», *Kinderanalyse*, Jg. 23, Ausgabe 3, p. 221-240.

Battegay R. (1991) « *Narzißmus und Objektbeziehungen* », Editions Hans Huber, Bern.

Bergmann W. Hüther G. (2009) «*Computersüchtig*», Editions Beltz, Weinheim.

Brezinka V. (2007), «Schatzsuche – ein Computerspiel zur Unterstützung der kognitiv-verhaltenstherapeutischen Behandlung von Kindern» *Verhaltenstherapie*, n° 17, p.191-194.

Brezinka, V. (2009), «Kindertherapie in der digitalen Welt – vom Psycho- zum Digitherapeuten?», *Verhaltenstherapie & Verhaltensmedizin*, no. 30, p. 302-310.

Château J. (1964) «*Le jeu de l'enfant*», Editions Librairie Philosophique J. Vrin, Paris.

- Carson N. (2012) « Working Clinically with the Digital Generation », *AACAP News*, Vol.43, p. 232.234.
- Civin M. (2000) « *Psychanalyse du net* », Other Press, London
- Cochand D. (2009) « Les apports des jeux vidéo dans la prise en charge des adolescents en institution psychiatrique », *Note de recherche clinique Master 2 professionnel*, Université de Strasbourg, document non publié.
- Davis M. Wallbridge D. (1992), « *Winnicott, Introduction à son œuvre* » Editions PUF, Paris.
- De Saussure F. (1913), « *Cours de linguistique général* », 1995, Editions Payot, Paris.
- Denoix S. (2010) « Étude sur la motivation et psychodynamique du joueur vidéo excessif. », *Mémoire de recherche de Master 2, Études psychanalytiques de la spécialité Psychanalyse, psychopathologie et psychologie clinique*. Université de Strasbourg, document non publié.
- Denoix S. Thevenot A. (2011), Étude de cas d'un adolescent pris dans les jeux vidéo, mort de la socialisation traditionnelle ?, *Études sur la mort*, n° 139, p.25-38.
- Desbordes J.-P. (2007) « *Mon enfant n'est pas un cœur de cible* », Editions Actes Sud, Arles.
- Doron R. Parot F. (1991) « *Dictionnaire de psychologie* », Editions PUF, Paris.
- Dolto F. Nasio J.-D. (1987) « *l'enfant du miroir* », Editions rivages, Paris.
- Dolto F. Dolto-Tolitch C. (1989) « *Von den Schwierigkeiten, erwachsen zu werden* », Editions Klett-Cotta, (1992), Stuttgart.
- Dolto F. (1977) « *Lorsque l'enfant paraît* » Tome 1, Editions du seuil, Paris.
- Dolto F. (1978) « *Lorsque l'enfant paraît* » Tome 2, Editions du seuil, Paris.
- Erikson E.H. (1970) « *Jugend und Krise, Die Psychodynamik im sozialen Wandel* », Editions Ernst Klett, Stuttgart.
- Escande C. (2002) « *Passions des drogues* », Editions Arcanes, Strasbourg.
- Escande C. (1997) « Approche Métapsychologique de la passion des drogues dans la clinique du toxicomane », *Thèse pour l'obtention du Doctorat de Psychopathologie et de Psychologie Clinique*, Université de Strasbourg.

- Fegert J. Streeck-Fischer A. Freyberger H. (2011) « *Kompendium Adoleszenzpsychiatrie* », Editions Schattauer, Stuttgart.
- Ferrari P. (1989) « Le narcissisme à l'adolescence, Colloque de Monaco », *Journal de la psychanalyse de l'enfant*, n°. 7, Centurion, Éditions Bayard. p.9-15.
- Freud S. (1900) « *zur Psychologie der Traumvorgänge* » dans *Gesammelte Werke Band II/III*, Frankfurt a.M. 1942, p.513-642.
- Freud S. (1900) « *Die Traumdeutung* » dans *Gesammelte Werke Band II/III*, Frankfurt a.M. 1942, p.513-642.
- Freud S. (1909) « *Analyse der Phobie eines fünfjährigen Knaben. Der kleine Hans* » Fischer-Studienausgabe Band VII, 2000, Frankfurt am Main.
- Freud S. (1911) « *Formulierungen über die zwei Prinzipien des psychischen Geschehens* » dans *Gesammelte Werke aus den Jahren 1909-1913*, Band VIII, 1943, Editions Fischer, Frankfurt a.M.
- Freud S. (1914) « *Zur Einführung des Narzissmus* », *Das Ich und das Es*, 2007, Editions Fischer Verlag.
- Freud S. (1915) « *Triebe und Triebchicksale* », *Das Ich und das Es*, 2007, Editions Fischer Verlag.
- Freud S. (1916), « *Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse* » dans *Gesammelte Werke Band XI*, 1944, Editions Fischer, Frankfurt a.M.
- Freud S. (1937) « *Die endliche und die unendliche Analyse* » dans *Gesammelte Werke aus den Jahren 1932-1939*, Band XVI, 1950, p.59-99, Editions Fischer, Frankfurt a.M.
- Furuhashi T. (2013) « État des lieux, points communs et différences entre des jeunes adultes retirants sociaux en France et au Japon (Hikikomori). », *L'Évolution psychiatrique*, vol.78, n°2, p. 249-266.
- Goldschmidt G.-A. (1999) « *Quand Freud voit la mer* », Editions Buchet / Castel, Paris.
- Gori R. Hoffmann C. Douville O. (2002) « Sur les conditions de la recherche clinique en psychanalyse », *Psychologie clinique*, n°. 13, p.7-23.
- Griffiths M. (2000) « Does Internet and computer "addiction" exist? Some case study evidence. » *CyberPsychology & Behavior*, vol. 3, p.211-218.

- Griffiths M. (2003) «The therapeutic use of videogames in childhood and adolescence», *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, n° 8, p.547-554.
- Griffiths, M. (2008), «Videogame Addiction: Further Thoughts and Observations», *International Journal of Mental Health and Addiction*, n°. 6, p.182-185.
- Grüsser S. Thalemann R. (2006) «*Computerspielsüchtig*», Editions Huber, Bern.
- Günter M. (2014) « Die Sexualisierung des Lebens in der virtuellen Welt », *Kinderanalyse*, Jg. 22, Ausgabe 3, p. 258-280.
- Grunberger B. (1976), «*Vom Narzissmus zum Objekt*», Editions Suhrkamp, Frankfurt a.M.
- Guignard F. (2014) « Ein Kind spielt, ein Kind träumt », *Kinderanalyse*, Jg. 21, Ausgabe 3, p. 209-225.
- Hajji M. Tordo F. (2009), « Avatars et moi ! La fonction psychologique de la multiplicité des avatars dans les jeux vidéo », *Adolescence* (n° 69), p. 657-665.
- Hardt J. Cramer-Düncher U. Ochs M. (2009) «*Verloren in virtuellen Welten*», Editions Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen.
- Holicki A. (2014) « Erregung und narzistische Verletzlichkeit in der Adoleszenz », *Kinderanalyse*, Jg. 22, Ausgabe 2, p. 158-178.
- Joffe W.G. Sandler J. (1967) « Remarques sur la souffrance, la dépression et l'individuation. », *La Psychiatrie de l'enfant*, n° X, p.123-156.
- Kaufmann J.C. (2006) « L'identité une nouvelle religion ? », p.17-30 dans *L'identité : qui suis-je ?*, coordonné par S.GRUSZOW, Editions Le Pommier, Paris.
- Lacan J. (1956), « *La relation d'objet, le séminaire livre 4* », Editions du seuil, Paris.
- Le Breton D. (2003) «*Anthropologie du corps et modernité*», collection Quadrige, PUF, Paris.
- Lebrun J.P. (1997) «*Un monde sans limites*», Editions Erès, Paris.
- Le Diberder A. et F. (1998), « *L'univers des jeux vidéo* », La découverte, Paris.

- Leroux Y. (2012) « Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo », *Adolescence*, Tome 30, n° 1, p.107-118.
- Lesourd S. (2006) « Comment taire le sujet ? Des discours aux parlottes libérales », Editions érès, Toulouse.
- Littré E. (1872) « *Dictionnaire de la langue française* », 2013, Librairies Hachette, Paris.
- Marinopoulos S. (2009) « Dites-moi à quoi il joue, je vous dirai comment il va », Editions LLL, Paris.
- Mondzain M.J. (2002) « *l'image peut-elle tuer?* », Editions Bayard, Paris.
- Nünning A. (2005) « *Grundbegriffe der Kulturtheorie und Kulturwissenschaften* », Editions J.B. Metzler, Stuttgart.
- Oerter R. Montada L. (2002) « *Entwicklungspsychologie* », Editions Beltz, Weinheim.
- Oliveri N. (2011) « Cyberdépendances, une étude comparative France – Japon », Editions L'Harmattan, Paris.
- Pedinielli J.L. Fernandez L. (2014) « *L'observation clinique et l'étude de cas* », Editions Armand Colin, Paris.
- Piette J. (1996) « *Éducation aux médias et fonction critique* », Editions L'Harmattan, Paris.
- Quandt T. Festl R. Scharrow M. (2011) « Digitales Spielen – Medienunterhaltung im Mainstream. », *Media Perspektiven*, n° 9; p. 414-422
- Rehbein F. Kleimann M. Mößle T. (2009) « Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter - Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale », *Forschungsbericht No. 108, Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen E.V.*
- Richard F. (1989) « *Psychothérapie des dépressions narcissique* », Editions Puf, Paris.
- Salge H. (2014) « Ich bin online, also bin ich, die Folgen der Digitalisierung auf die Entwicklung der inneren Objektwelt. », *Kinderanalyse*, Jg. 22, Ausgabe 3, p. 237-257.

- Schiller E.-, Strohmeier D. Spiel C. (2009) «Risiko Video- und Computerspiele? Eine Studie über Video- und Computerspielnutzung und Aggression bei 12- und 16 jährigen Jugendlichen.» *Revue suisse des sciences de l'éducation*, n° 31, p.75-98.
- Schmoll P. (2004) «Dans le sillage du Navire Night», *Revue des sciences sociales*, n° 32, p. 66-79.
- Schmoll P. Nachez M. (2002) « Gewalt und Geselligkeit in Online-Videospielen», *kommunikation@gesellschaft*, Jg. 3, Beitrag 5.
- Schmoll P. (2003) « Les jeux vidéo violents: un espace de médiation», *Cultures en mouvement*, n° 60, septembre, p. 46-49.
- Smahel D. et al. (2008) « Playing MMORPG's: Connections between Addiction and Identifying with a Character», *Cyber Psychology & Behavior*, Vol. 11, n° 6, p. 715 – 718.
- Spitzer M. (2009) «*Vorsicht Bildschirm*», Editions dtv, München.
- Stora M. (2007) «*Les écrans, ça rend accro...*», Editions Hachette Littératures.
- Stora M. (2005) « Guérir par le virtuel, une nouvelle approche thérapeutique », Presses de la Renaissance, Paris.
- Thomasius R. Nesseler T. Häßler F. (2009) « *Wenn Jugendliche trinken* », Editions TRIAS, Stuttgart.
- Tisseron S. (2000) «*enfants sous influence*», Editions Armand Colin, Paris.
- Tisseron S. Missonier S. Stora M. (2006) «*L'enfant au risque du virtuel*», Editions Dunod, Paris.
- Tisseron S. (2008) «*Qui a peur des jeux vidéo?*», Editions Albin Michel, Paris.
- Tisseron S. (2012) « Introduction » *Adolescence*, Tome 30, n° 1, p.09-15.
- Tisseron S. et Tordo F. (2014), «Présentation. Le virtuel, pour quoi faire ? Regards croisés», *Psychologie Clinique* (N° 37), p. 5-12.
- Tyson P. Tyson R.L. (2006) «Les théories psychanalytiques du développement de l'enfant et de l'adolescent», Editions PUF, Paris.
- Valleur M. Matysiak J-C. (2003) «*Les nouvelles formes d'addiction*», Editions Flammarion, Paris.
- Winnicott D.W. (1971) «*Jeu et réalité*», Editions Gallimard, Paris.

Winnicott D.W. (1958) «*Von der Kinderheilkunde zur Psychoanalyse*», Psychosozial-Verlag, Gießen (2008).

Wölfling K. Müller K. W. (2008) «Phänomenologie, Forschung und erste therapeutische Implikationen zum Störungsbild Computerspielsucht », *Psychotherapeutenjournal*, n°2, p.128-133.

Wölfling, Jo, Bengesser, Beutel, Müller, (2013) « Computerspiel- und Internetsucht, Ein kognitiv-behaviorales Behandlungsmanual », Kohlhammer, Stuttgart.

Vinocur Fischbein S. (2010) «Panel Report, Psychoanalysis and virtual reality», *International Journal of Psychoanalysis*, n°91, p.985-988.

Young K. S. (1998) «Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder», *Cyber Psychology & Behaviour*, n°.1, p.237-244.

17. Liste des auteurs

Anzieu D. (p.83, p.84)
Barth G. M. (p.10, p.20, p.18, p.43, p.96, p.236,)
Battegay R. (p.76, p.86, p.88,)
Bergmann W. (p.41, p.70, p.71)
Hüther G. (p.41, p.70, p.71)
Brezinka V. (p.224, p.223)
Château J. (p.17, p.45, p.47, p.97)
Civin M. (p.16)
Cochand D. (p.83, p.84)
De Saussure F. (p.22)
Doron R. (p.13, p.18, p.35, p.100, p.112)
Parot F. (p.13, p.18, p.35, p.100, p.112)
Dolto F. (p.14, p.17, p. 48, p.49, p.58, p.61, p.83, p.85, p.97)
Escande C. (p.86, p.90)
Freud S. (p.7, p.8, p.15, p.17, p.21, p.40, p.46, p. 48, p.50, p. 52, p.55, p.61, p.62, p.80, p. 85, p.90, p.216)
Furuhashi T. (p.232)
Goldschmidt G.-A. (p.23, p.24)
Gori R. (p.13, p.15, p.24)
Griffiths M. (p.17)
Grüsser S. (p.130, p.172)
Thalemann R. (p. 130)
Guignard F. (p. 47, p.75, p.126)
Hajji M. (p. 87, p.88)
Tordo F. (p. 87, p.88)
Joffe W.G. (p.62)
Sandler J. (p.62)
Kaufmann J.C. (p.40, p.41)
Lacan J. (p.17, p.21, p.53, p.61, p.75, p.80, p.85, p.241,)
Le Breton D. (p.82)
Le Diberder A. (p.27, p.28)

Le Diberder F. (p.27, p.28)
Leroux Y. (p.79)
Littré E. (p.10)
Mondzain M.J. (p.56, p.58, p.59, p.60)
Nünning A. (p.38)
Oerter R. (p.50)
Montada L. (p.50)
Oliveri N. (p.231)
Pedinelli J.L. (p.18)
Fernandez L. (p.18)
Piette J. (p.60)
Salge H. (p.78, p.80)
Schmoll P. (p.73)
Spitzer M. (p.8, p.46)
Stora M. (p.8, p.10, p.17, p.32, p.40, p.41, p.57, p.60, p.63, p.67, p.68, p.70, p.77, p.78, p.93, p.130, p.172, p.211, p.227, p.228, p.235, p.236, p.238, p.240, p.241)
Thomasius R. (p.51)
Tisseron S. (p.17, p.45, p.51, p.52, p.54, p.56, p.57, p.60, p.68, p.74, p.75, p.89, p.93, p.94, p.95, p.130, p.172, p.235, p.237, p.238, p.242)
Tyson P. (p.62, p.76, p.77, p.79, p.80)
Tyson R.L. (p.62, p.76, p.77, p.79, p.80)
Valleur M. (p.90)
Matysiak J-C. (p.90)
Winnicott D.W. (p.17, p.46, p.53, p.55, p.56, p.61, p.63, p.64, p.75, p.79, p.97, p.124, p.153, p.218, p.237)
Wölfling K. (p.9, p.17)
Müller K. W. (p.9)
Young K. S. (p.104, p.236)

18. Bibliographie du WWW

<https://newmedia2010.wordpress.com/>

<http://de.statista.com/>

<https://linkedinsiders.wordpress.com/>

<http://fr.wikipedia.org>

<http://t3n.de/news>

<http://www.giga.de/konsolen/oculus-rift/specials/oculus-rift-release-datum-start-launch-start/>

<http://www.golem.de/news/volumendisplay-forscher-lassen-3d-bilder-im-raum-schweben-1412-110763.html>

<http://www.golem.de/news/virtual-und-augmented-reality-praesenz-ist-die-neue-immersion-1501-111949.html>

<https://news.microsoft.com/2009/09/23/xbox-360s-project-natal-awakens-imagination-of-global-video-game-industry/>

<http://assassinscreed.ubi.com/de-de/home/>

<http://www.linternaute.com>

<http://www.isfe.eu/>

19. Annexes

19.1. Le questionnaire « Motivation et psychodynamique du joueur vidéo excessif »

La version allemande est celle de la passation. La version française est celle de la construction

19.1.1. Questionnaire en allemand

FRAGEBOGEN

“Motivation und Psychodynamik beim exzessiven Computerspieler“

Studienleitung: Dr. med Gottfried Maria Barth

Studiendurchführung: Sebastian Denoix

Alter: _____

Männlich:

Weiblich:

Ich spiele ungefähr _____ Stunden pro Woche

Ich spiele: _____

Ich bin ungefähr _____ Stunden pro Woche online

Hauptsächlich verbringe ich meine Onlinezeit bei:

In diesem Fragebogen könnten Fragen auftauchen, welche Du nicht beantworten kannst. In diesem Fall überspringe diese Frage und mache mit der nächsten weiter.

I.

1.) Wann hattest Du deinen ersten Account? (soziales Netzwerk oder Gaming-account)

Mit _____ Jahren.

2.) Wie viele Online-Freundschaften muss man haben um beliebt zu sein?

Mehr als _____

3.) Wie viele Online-Freundschaften muss man haben um unbeliebt zu sein?

Weniger als _____

4.) Wie viele deiner Online-Freundschaften kennst du auch im echten Leben?

A: alle

B: fast alle

C: die Hälfte

D: wenige

E: keinen

5.) Wann gehst du zum ersten Mal am Tag online?

A: Morgens

B: Mittags

C: Abends

D: Nachts

E: unterschiedlich

6.) Sagt die Anzahl der Freundschaften etwas darüber aus wie beliebt man ist?

Ja

Nein

7.) Stelle dir vor dein Account würde gelöscht werden, welche Gefühle hättest du?

8.) Redest Du mehr Online oder im echten Leben mit deinen Freunden?

Online

Im echten Leben

9.) Ist es einfacher Online über sich selbst zu sprechen als im echten Leben?

Online

Im echten Leben

10.) Ist es einfacher Online über andere zu sprechen als im echten Leben?

Online

Im echten Leben

11.) Ist es wichtig mit seinem Profil immer aktuell zu sein?

Ja

Nein

12.) Ist es wichtig die Aktivitäten der anderen Nutzer zu kommentieren?

Ja

Nein

13.) Wie fühlst du dich wenn du keine Kommentare von anderen Nutzern bekommst?

14.) Stelle dir vor, eine fremde Person würde vollen Zugang zu deinem Account haben, glaubst du er könnte sich ein realistisches Bild von Dir machen?

Ja

Je nach dem welcher Account : _____

Nein

II.

15.) Besitzt du mehrere Avatare?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

16.) Magst Du einen Avatar mehr als einen anderen?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

17.) Könntest du dir vorstellen deinen Avatar auch in der realen Welt als Freund oder Familienmitglied zu haben?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

18.) Wie viele Eigenschaften hast du mit deinem Avatar gemeinsam?

A: alle

B: viele

C: ein paar

D: kaum

E: keine

19.) Wärst du gerne wie dein Avatar?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nie

20.) Wie würden andere deinen Avatar beschreiben?

A: er ist so wie ich

B: er ist mir ziemlich ähnlich

C: es gibt einige ähnliche Eigenschaften

D: es gibt kaum Ähnlichkeiten

E: es gibt keine Ähnlichkeiten

21.) Macht es einen Unterschied welches Geschlecht dein Avatar hat?

A: ja, immer

B: ja, oft

C: manchmal, je nach Spiel

D: selten

E: nein, nie

22.) In welcher Situation hast du dir deinen Avatar erstellt?

Antwort: _____

III.

23.) Was müsste (d)ein Avatar verändern, um in der realen Welt leben zu können?

- A: er müsste alles verändern
- B: ein paar Dinge müsste er verändern
- C: er müsste wenig verändern
- D: er müsste nichts verändern
- E: keine Ahnung

24.) Wie fändest du es wenn deine Eltern/Geschwister/Freunde auch einen Avatar hätten und du Kontakt im Spiel mit ihnen hättest?

- A: gut
- B: in Ordnung
- C: komisch
- D: nicht gut
- E: keine Ahnung

25.) Hättest du gern die Welt, so wie sie im Computerspiel ist?

- A: ja, immer
- B: oft
- C: manchmal
- D: selten
- E: nein, nie

26.) Vergisst du manchmal während des Spiels die reale Welt?

- A: ja, immer
- B: oft
- C: manchmal
- D: selten
- E: nein, nie

27.) Was unterscheidet die virtuelle Welt von der realen Welt?

- A: sehr viel
- B: viel
- C: nicht so viel
- D: Nichts
- E: keine Ahnung

28.) Denkst du an die virtuelle Welt, auch wenn du nicht spielst?

- A: ja, immer
- B: oft
- C: manchmal
- D: selten
- E: nein, nie

29.) Wie fändest du es mit deinem ganzen Körper im Computerspiel zu sein, zb. in einem Hologramm?

- A: sehr gut
- B: es wäre besser zu spielen
- C: es wäre einfacher mit Mitspielern Kontakte zu knüpfen
- D: es würde mir Angst machen
- E: nicht gut

30.) Brauchst du viel Zeit um nach dem Spielen etwas anderes machen zu können?

- A: ja, sehr viel Zeit, ungefähr.....Minuten.
- B: ja, viel Zeit, ungefähr.....Minuten.
- C: manchmal, bis zu.....Minuten.
- D: nein, wenig Zeit, ungefähr.....Minuten.
- E: nein, ich kann sofort etwas anderes machen.

31.) Könntest du dir vorstellen Geld mit Computerspielen zu verdienen?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

32.) Würdest du deine Spiele (das Computerspielen) weiterempfehlen?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

IV.

33.) Kommt es vor, dass du mit anderen zusammen in einer Gruppe spielst?

A: Ja

B: Nein

34.) Hast du manchmal Mitleid mit Teammitgliedern und deren Avatare?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

35.) Bist du manchmal eifersüchtig auf Teammitglieder und deren Avatare?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

36.) Hast du manchmal Mitleid mit Gegnern und deren Avatare?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

37.) Bist du manchmal eifersüchtig auf Gegner und deren Avatare?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

V.

38.) Gibt es einen Unterschied zwischen realen und virtuellen Freunden?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

39.) Freundschaften sind in der virtuellen Welt,

A: viel einfacher zu knüpfen als in der Realität

B: einfacher zu knüpfen als in der Realität

C: absolut gleich zu knüpfen

D: schwieriger zu knüpfen als in der Realität

E: viel schwieriger zu knüpfen als in der Realität

40.) Ist es wichtig zu einem Spielernamen (Pseudonym) ein reales Gesicht zu haben?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

41.) Kannst du deinen Mitspielern im Spiel vertrauen?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

42.) Ist es wichtig von deinen Mitspielern zu hören, dass du gut und wichtig bist?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

43.) Was müsste sich im Computerspiel verändern, damit es die reale Welt ersetzen könnte?

A: Alles

B: Wenn alle Sinne mit einbezogen sind

C: Die virtuelle Welt kann jetzt schon die reale Welt ersetzen

D: Ein Computerspiel kann die reale Welt nicht ersetzen

E: keine Ahnung

44.) Ist die virtuelle Welt ein Ersatz für die reale Welt?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

45.) Gibt es im Computerspiel Regeln zu befolgen?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

46.) Ist es schlimm Regeln im Computerspiel zu brechen?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

47.) Kannst du den Unterschied zwischen NRP (non real players) und echten Avataren immer erkennen?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

48.) Gibt es jemanden anderen als dich, der es gut findet wenn du spielst?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

VI.

49.) Welche Gefühle hast du während des Spiels?

A: Es geht mir gut

B: Eigentlich gut, hab aber manchmal auch ein ungutes Gefühl

C: Meistens geht es mir schlecht

D: Ich kann es nicht genau sagen

E: keine Ahnung

50.) Welche Gefühle hast du wenn du nicht spielst oder nicht online bist?

A: Es geht mir gut

B: Eigentlich gut, hab aber manchmal auch ein ungutes Gefühl

C: Ich kann es nicht genau sagen

D: Meistens geht es mir schlecht

E: keine Ahnung

51.) Hast du das Gefühl etwas erreicht zu haben, wenn du gespielt hast?

A: ja, sehr viel

B: ja, ein bisschen

C: manchmal

D: wenig

E: gar nichts

52.) Bist du manchmal der Beste im Spiel?

A: ja

B: manchmal

C: es gibt immer Bessere, aber auch Schlechtere

D: nein

E: keine Ahnung

53.) Hast du oft das Gefühl im Spiel zu verlieren?

A: ja, immer

B: ja, manchmal

C: nein, eigentlich nicht

D: nein, nie

E: keine Ahnung

54.) Wirst du besser je mehr Zeit du im Computerspiel verbringst?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

55.) Kannst du von deinen Erfolgen im Spiel auch in der realen Welt profitieren?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

56.) Kann man im Computerspiel etwas über die reale Welt lernen?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

57.) Kann man im Computerspiel etwas über das Verhalten anderer Menschen (Mitspieler) lernen?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

58.) Lernst du dich selbst beim Computerspielen besser kennen?

A: ja, sehr

B: ja, ein bisschen

C: manchmal

D: nein, kaum

E: nein, überhaupt nicht

59.) Hast du den Eindruck weniger Probleme durch das Computerspiel zu haben?

A: ja, viel weniger

B: ja, ein bisschen weniger

C: Gleich viele

D: nein, mehr

E: nein, viel mehr

60.) Hilft dir das Computerspiel besser mit deinem Leben zurecht zu kommen?

A: ja

B: ja, ein bisschen

C: manchmal

D: nein, eigentlich nicht

E: nein, überhaupt nicht

61.) Sollten alle Menschen Computerspiele spielen?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

62.) Denkst du Computerspielen hat einen negativen Einfluss auf den Alltag des realen Lebens?

A: ja, immer

B: oft

C: manchmal

D: selten

E: nein, nie

63.) Warum sollten andere Menschen Computerspiele spielen?

Antwort: _____

64.) Wenn du große Lust zu spielen hast, dann fühlst du dich:

A: glücklich

B: traurig

C: gelangweilt

D: wütend

E: anders, nämlich _____

65.) In welchen Situationen spielst du am liebsten?

A: alleine

B: mit Freunden

C: mit Online-Freunden

D: mit Familienmitgliedern

E: keine Ahnung

66.) Computerspielen ist besser als:

A: fernsehen

B: Sport

C: ein Buch lesen

D: etwas mit Freunden unternehmen

E: etwas mit der Familie zu unternehmen

19.1.2. Questionnaire en français

Questionnaire

« Motivation et psycho-dynamique du jeu vidéo excessif »

Age:

Masculin:

Féminin:

Je joue environ _____ heures par semaine

Je joue _____

Je passe environ _____ heures par semaine en ligne

La plupart du temps je passe mon temps en ligne avec: _____

Dans ce questionnaire il est possible que tu n'est pas capable de répondre à certaines questions. Dans ce cas tu peux passer à la prochaine question.

I.

1.) A quel age tu avais ton premier compte? (réseau social ou Gaming-account)

A _____ ans.

2.) Combien d'amitiés en ligne doit-on avoir pour être apprécié?

Plus de _____

3.) Combien d'amitiés en ligne doit-on avoir pour être apprécié?

Moins de _____

4.) Combien de tes amis en ligne tu connais aussi dans la vie réelle?

A: tous

B: pratiquement tous

C: la moitié

D: pas beaucoup

E: aucun

5.) Pendant quelle période de la journée tu es pour la première fois en ligne?

A: le matin

B: à midi

C: le soir

D: la nuit

E: différent

6.) Est-ce que le nombre d'amitiés indique ta popularité?

Oui

Non

7.) Imagine ton compte sera effacé, quels sentiments tu aurais?

8.) Avec qui parles-tu le plus ? Avec tes amis en ligne ou dans la vie réelle ?

En ligne

Dans la vie réelle

9.) Il est plus facile de parler de toi en ligne ou dans la vie réelle ?

En ligne

Dans la vie réelle

10.) Il est plus facile de parler des autres en ligne ou dans la vie réelle ?

En ligne

Dans la vie réelle

11.) Est-ce que il est important d'être toujours actuels avec son profil?

Oui

Non

12.) Est-ce que il est important de commenter les activités des autres ?

Oui

Non

13.) Quels sont tes sentiments si tu ne reçois pas de commentaires des autres ?

14.) Imagine une personne inconnue aurait accès à ton compte, est-ce que elle pourrait se faire une image réaliste de toi ?

Oui

Ca dépend du compte : _____

Non

II.

15.) Est-ce que tu as plusieurs avatars?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: jamais

16.) Est-ce que tu préfères un avatar à un autre?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: jamais

17.) Pourrais-tu imaginer avoir dans le monde réel un avatar comme copain ou membre de ta famille?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: jamais

18.) Combien de caractéristiques as-tu en commun avec ton avatar?

A: toutes

B: beaucoup

C: quelques-unes

D: peu

E: pas du tout

19.) Tu aimerais bien être comme ton avatar?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: jamais

20.) Dans quelle mesure as-tu des caractéristiques en commun avec ton avatar?

A: il est comme moi

B: il m'est assez semblable

C: il y a quelques caractéristiques en commun

D: il n'y n'a pratiquement rien de pareil

E: il n'y n'a pas de caractéristiques en commun

21.) Est-ce que le genre sexué de ton avatar est important?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps, ça dépend du jeu

D: rarement

E: jamais

22.) Peux-tu dire comment tu as choisi les caractéristiques de ton avatar ?

III.

23.) Qu'est-ce que ton avatar devrait changer pour vivre dans le monde réel?

A: il devrait tout changer

B: il devrait changer certaines choses

C: il ne devrait changer pas grand chose

D: il ne devrait rien changer

E: je ne sais pas

24.) Que penserais-tu si tes parents / ta fratrie / tes copains avaient également un avatar et si tu pouvais avoir contact avec eux à travers le jeu?

A: ça me plairait

B: je pourrais l'accepter

C: ça me gênerait

D: ça ne me plairait pas

E: je ne sais pas

25.) Tu aimerais bien avoir le monde tel qu'il se présente dans les jeux vidéo?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: jamais

26.) Tu oublies de temps en temps le monde réel pendant que tu joues?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: jamais

27.) Est-ce qu'il existe une différence entre le monde virtuel et le monde réel?

A: oui, c'est complètement différent

B: oui, il existe une petite différence

C: non, il n'existe presque pas de différence

D: non, il n'existe pas de différence

E: aucune idée

28.) Lorsque tu ne joues pas, penses-tu au monde virtuel?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: non, jamais

29.) Aimerais-tu être avec tout ton corps dans le jeu vidéo, par exemple un hologramme?

A: ça serait très bien

B: ça serait mieux pour jouer

C: ça serait plus facile d'entrer en contact avec d'autres joueurs

D: ça me ferait peur

E: ça ne serait pas bien

30.) Est-ce qu'il te faut beaucoup de temps pour reprendre une autre activité après une séance de jeu ?

A : oui, beaucoup de temps, environ...minutes.

B : oui, un peu de temps, environ...minutes.

C : de temps en temps, jusqu'à...minutes.

D : non, peu de temps, environ...minutes.

E : non, je peux tout de suite reprendre une autre activité.

31.) Est-ce que tu pourrais t'imaginer gagner de l'argent en jouant à un jeu vidéo?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: non, jamais

32.) Est-ce que tu conseillerais tes jeux à d'autres personnes ?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: non, jamais

IV.

33.) Est-ce que ça t'arrive de jouer en groupe ?

A : oui, toujours

B : de temps en temps

C : non, jamais

34.) Est-ce que tu ressens de la compassion pour tes co-équipiers et leurs avatars?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: non, jamais

35.) Est-ce que tu es des fois jaloux envers tes co-équipiers et leurs avatars?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: non, jamais

36.) Est-ce que tu ressens de la compassion pour tes adversaires et leurs avatars?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: non, jamais

37.) Est-ce que tu es des fois jaloux envers tes adversaires et leurs avatars?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: non, jamais

V.

38.) Est-ce que il existe une différence entre tes amitiés dans la vie réelle et dans le jeu ?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: non, jamais

39.) Les amitiés dans le monde virtuel, sont...

A: beaucoup plus facile à faire que dans la réalité

B: plus facile à faire que dans la réalité

C: absolument identique à faire

D: plus difficile à faire que dans la réalité

E: beaucoup plus difficile à faire que dans la réalité

40.) Est-ce qu'il est important de pouvoir mettre un visage sur le pseudonyme d'un autre joueur ?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: non, jamais

41.) Est-ce que tu peux faire confiance aux camarades dans le jeu?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: non, jamais

42.) Est-ce que il est important d'entendre de tes camarades de jeu que tu es important et performant?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: non, jamais

43.) Qu'est ce qui devrait changer dans le jeu vidéo, pour remplacer le monde réel?

A: Tout

B: Quand tous les sens sont impliqués

C: Le monde virtuel peut déjà maintenant remplacer le monde réel

D: Un jeu vidéo ne peut pas remplacer le monde réel

E: je ne sais pas

44.) Est-ce que le monde virtuel est un remplaçant pour le monde réel?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: non, jamais

45.) Est-ce que il y a des règles à suivre dans le jeu vidéo?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: non, jamais

46.) Est-ce que c'est grave de rompre des règles dans le jeu vidéo?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: non, jamais

47.) Est-ce que tu peux toujours reconnaître la différence entre un NRP (non real player) et un vrai avatar ?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: non, jamais

48.) Est-ce qu'il existe quelqu'un d'autre que toi, qui apprécie que tu joues ?

A: tout mon entourage

B: mes proches

C: je ne sais pas

D: non, pas vraiment

E: non, personne

VI.

49.) Quels sont tes sentiments pendant que tu joues?

A: Je vais bien

B: Normalement bien, mais de temps en temps j'ai aussi un mauvais sentiment

C: La plupart du temps je vais mal

D: Je ne peux pas le dire exactement

E: Je ne sais pas

50.) Quels sont tes sentiments pendant que tu ne joues pas?

A: Je vais bien

B: Normalement bien, mais de temps en temps j'ai aussi un mauvais sentiment

C: La plupart du temps je vais mal

D: Je ne peux pas le dire exactement

E: Je ne sais pas

51.) Est-ce que tu as le sentiment d'avoir réussi quelque chose quand tu as joué?

A: oui, beaucoup

B: oui, un petit peu

C: de temps en temps

D: pas beaucoup

E: non, jamais

52.) Est-ce que tu es de temps en temps le meilleur dans le jeu?

A: oui

B: de temps en temps

C: il y a toujours des meilleurs, mais également des moins forts

D: non

E: je ne sais pas

53.) Est-ce que tu as souvent le sentiment de perdre?

A: oui, toujours

B: oui, de temps en temps

C: non, pratiquement jamais

D: non, jamais

E: je ne sais pas

54.) Est-ce que tu t'améliores, si tu passes plus de temps dans le jeu vidéo?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: non, jamais

55.) Est-ce que tu peux profiter de tes succès obtenus dans le jeu, également dans la réalité quotidienne?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: non, jamais

56.) Est-ce que on peut apprendre quelque chose de la réalité dans le jeu vidéo?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: non, jamais

57.) Est-ce que on peut apprendre quelque chose dans le jeu vidéo sur le comportement des autres joueurs?

A: oui, toujours

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: non, jamais

58.) Est-ce que tu peux mieux te connaître en jouant un jeu vidéo?

A: oui

B: oui, un peu

C: de temps en temps

D: non, pratiquement pas

E: non, pas du tout

59.) Est-ce que tu as l'impression d'avoir moins de problèmes en jouant à des jeux vidéo?

A: oui, beaucoup moins

B: oui, un peu moins

C: autant

D: non, plus

E: non, beaucoup plus

60.) Est-ce que le jeu vidéo t'aide à mieux gérer ta vie?

A: oui

B: oui, un peu

C: de temps en temps

D: non, pratiquement pas

E: non, pas du tout

61.) Est-ce que tout le monde devrait jouer aux jeux vidéo?

A: oui, tous

B: souvent

C: de temps en temps

D: rarement

E: non, jamais

62.) Est-ce que tu penses que trop jouer à un jeu vidéo a des conséquences négatives pour le quotidien de la vie réelle ?

A: oui

B: oui, un peu

C: de temps en temps

D: non, pratiquement pas

E: non, pas du tout

63.) Pourquoi d'autres personnes devraient jouer aux jeux vidéo?

64.) Lorsque tu as beaucoup envie de jouer, tu te sens:

A : heureux

B : triste

C : ennuyé

D : en colère

E : autre...

65.) Dans quelles circonstances tu aimes le plus jouer ?

A : seul

B : avec des copains à côté de toi

C : avec des copains en ligne

D : avec des membres de ta famille

E : je ne sais pas

66.) Est-ce que le jeu vidéo est mieux que,...

A : la télévision

B : une activité sportive

C : la lecture d'un livre

D : faire quelque chose avec des copains

E : faire quelque chose avec la famille

19.2. Statistique descriptive groupe contrôle

	N	Minimum	Maximum	Mittelwert	Standardabweichung
Frage4	25	1	3	1,84	,688
Frage5	25	1	5	2,36	1,319
Frage6	25	1	2	1,76	,436
Frage8	25	1	2	1,76	,436
Frage9	24	1	2	1,50	,511
Frage10	24	1	2	1,33	,482
Frage11	24	1	2	1,92	,282
Frage12	24	1	2	1,75	,442
Frage14	24	1	3	2,63	,576
Frage15	24	1	5	3,71	1,160
Frage16	24	1	5	2,29	1,367
Frage17	21	3	5	4,76	,539
Frage18	22	3	5	4,64	,658
Frage19	24	1	5	4,63	,924
Frage20	22	1	5	4,68	,945
Frage21	24	1	5	4,42	1,139
Frage23	24	1	5	1,63	1,135
Frage24	24	1	5	2,63	1,408
Frage25	25	3	5	4,20	,500
Frage26	25	2	5	3,80	1,225
Frage27	25	1	5	1,76	1,480
Frage28	25	1	5	3,80	,957
Frage29	23	1	5	3,87	1,424
Frage30	25	2	5	4,44	,961
Frage31	25	1	5	4,52	,963
Frage32	25	1	5	3,04	,978
Frage33	25	1	2	1,44	,507
Frage34	24	3	5	4,42	,717
Frage35	24	3	5	4,17	,868

Frage36	24	3	5	4,63	,647
Frage37	24	2	5	3,50	,885
Frage38	25	1	3	1,32	,627
Frage39	24	1	3	1,29	,550
Frage40	24	1	5	2,42	1,316
Frage41	24	1	5	2,17	1,204
Frage42	24	1	5	3,21	1,021
Frage43	25	1	5	1,56	1,158
Frage44	25	5	5	5,00	0,000
Frage45	25	1	5	2,76	1,300
Frage46	25	1	5	3,24	1,012
Frage47	25	1	3	1,36	,700
Frage48	14	1	5	3,64	1,336
Frage49	25	1	4	2,76	1,012
Frage50	25	1	5	2,00	1,225
Frage51	25	1	5	1,36	1,114
Frage52	25	1	5	3,04	,978
Frage53	25	1	5	2,56	1,044
Frage54	25	2	5	2,84	,688
Frage55	25	1	3	1,88	,971
Frage56	25	2	5	3,92	,997
Frage57	25	2	5	3,76	1,363
Frage58	25	4	5	4,44	,507
Frage59	25	2	4	2,92	,493
Frage60	25	3	5	4,04	,611
Frage61	25	1	5	3,20	1,155
Frage62	25	1	5	2,92	1,152
Frage64	20	1	5	3,10	,788
Frage65	25	1	5	2,00	,816
Frage66	24	1	5	1,63	1,209

19.3. Statistique descriptive groupe expérimental

	N	Minimum	Maximum	Mittelwert	Standardabweichung
Frage4	21	1	4	3,43	,870
Frage5	21	1	5	2,43	1,028
Frage6	20	1	2	1,90	,308
Frage8	21	1	2	1,19	,402
Frage9	21	1	2	1,38	,498
Frage10	21	1	2	1,29	,463
Frage11	21	1	2	1,43	,507
Frage12	21	1	2	1,71	,463
Frage14	21	1	3	2,86	,478
Frage15	21	1	5	2,14	1,108
Frage16	20	1	5	1,55	,945
Frage17	19	2	5	4,37	1,257
Frage18	20	3	5	3,65	,813
Frage19	20	2	5	2,95	1,050
Frage20	19	3	5	3,68	,820
Frage21	21	2	4	3,10	,436
Frage23	20	2	5	3,10	1,410
Frage24	21	2	5	3,24	,625
Frage25	21	3	5	3,90	,768
Frage26	21	2	3	2,14	,359
Frage27	21	1	3	1,43	,676
Frage28	21	1	4	2,10	,768
Frage29	20	4	5	4,80	,410
Frage30	21	3	5	4,33	,730
Frage31	21	1	4	1,81	,814
Frage32	21	1	3	1,86	,478
Frage33	21	1	2	1,10	,301
Frage34	21	3	5	4,76	,539
Frage35	20	3	5	4,40	,754

Frage36	20	4	5	4,80	,410
Frage37	21	3	5	4,48	,814
Frage38	21	1	4	2,29	1,347
Frage39	21	1	3	1,71	,902
Frage40	21	3	5	4,52	,680
Frage41	21	1	3	1,52	,602
Frage42	21	2	5	3,38	,973
Frage43	21	1	5	2,81	1,632
Frage44	21	2	5	3,38	,973
Frage45	21	1	5	1,86	1,590
Frage46	21	1	4	1,62	,973
Frage47	21	1	2	1,10	,301
Frage48	21	2	4	3,33	,913
Frage49	21	2	5	3,62	1,161
Frage50	21	1	4	1,33	,730
Frage51	21	1	3	1,86	,573
Frage52	21	1	3	1,95	,740
Frage53	21	1	3	2,24	,625
Frage54	21	2	3	2,57	,507
Frage55	21	2	3	2,10	,301
Frage56	21	1	4	2,33	,796
Frage57	21	1	3	1,81	,873
Frage58	21	1	4	1,62	,973
Frage59	21	1	4	2,81	1,030
Frage60	21	2	4	2,57	,676
Frage61	21	3	5	4,19	,928
Frage62	21	1	5	2,29	1,617
Frage64	21	1	4	1,90	1,044
Frage65	21	1	3	2,48	,873
Frage66	21	1	5	1,67	1,238

19.4. Informationsblatt zur Einverständniserklärung

Sehr geehrte Eltern,

bei Ihrem Kind ist im Rahmen einer wissenschaftlichen Universitäts-Studie vorgesehen, eine Befragung durchzuführen. Der Studientitel lautet, "**Motivation und Psychodynamik beim exzessiven Computerspielen**". Die gesammelten Daten sollen Aufschluss ergeben in welcher Form zukünftige psychotherapeutische Behandlungen der Computerspielproblematik durchgeführt werden könnten.

Die Daten werden bei mehreren Kindern und Jugendlichen gesammelt und werden bei Durchführung der Befragung pseudonomisiert, so dass jeglicher Bezug zu Ihrem Kind nicht mehr oder nur mit einem enormen / unverhältnismäßigen Aufwand hergestellt werden kann.

Die Zustimmung zur Teilnahme an der Studie ist vollkommen freiwillig und kann jederzeit widerrufen werden.

Die Teilnahme kann jederzeit und ohne Begründung abgelehnt werden.

Wie schon erwähnt werden bei der Auswertung ausschließlich verschlüsselte, bzw. pseudonymisierte Daten verwendet. Die Befragung kann zu jedem Zeitpunkt von Ihrem Kind abgebrochen werden, ohne jegliche Konsequenzen.

Etwaige Fragen oder Unklarheiten können Ihnen auf Nachfrage gerne beantwortet werden.

Wenn Sie mit der Datensammlung, und -auswertung einverstanden sind, unterschreiben Sie bitte das Informationsblatt an der dafür vorgesehenen Stelle.

Einverständniserklärung Frau/Herr

hiermit erkläre ich mein Einverständnis zur Datensammlung, -auswertung und -veröffentlichung im Rahmen der Studie "**Motivation und Psychodynamik beim exzessiven Computerspielen**" in der oben beschriebenen Form. Ich kann mein Einverständnis jederzeit formlos ohne Nachteile widerrufen. Alle Fragen zur Studie wurden zu meiner Zufriedenheit beantwortet.

Eine Kopie des Informationsblattes habe ich erhalten.

Ort, Datum

Erziehungsberechtigter

Arzt/Ärztin

19.5. Aufklärungs- und Informationsschreiben an die betroffenen Patienten

Hallo,

im Rahmen einer Studie der Universitätsklinik Tübingen wollen wir eine Befragung durchführen, an der wir Dich bitten teilzunehmen. Wir sind Ärzte und Psychologen die sich mit Computerspielen und vor allem mit den Spielern selbst beschäftigen. Der Titel der Studie lautet, "**Motivation und Psychodynamik beim exzessivem Computerspielen**". Wir wollen also herauszufinden, warum Du zum Beispiel gerne zockst, manchmal nicht mehr davon loskommst, oder warum Du oft an Deine Spiele denken musst.

Unser Ziel ist es mehr darüber zu erfahren, wie man Betroffenen sinnvoll (Kindern, Jugendlichen und auch Erwachsenen) helfen kann. Wenn es Dich genauer interessiert, was wir untersuchen, kannst Du dich gerne an uns wenden. Wir stehen Dir für alle Fragen zur Verfügung.

Die Teilnahme an der Studie ist absolut freiwillig, Du kannst also jederzeit, auch während der Befragung abbrechen und gehen, ohne jede Konsequenz. Natürlich werden alle Deine Antworten in der Auswertung der Studie nicht mit Deinen persönlichen Angaben in Verbindung gebracht, das heißt alle persönlichen Daten sind pseudonomisiert.

Falls Dich diese Studie interessiert, würden wir uns über eine Zusammenarbeit mit Dir freuen.

Dein UKT-Team

Sebastian DENOIX

**Psychodynamique du
joueur vidéo excessif,
Étude de la relation à l'objet
cyber-narcissique**

Résumé

Dans ce travail de thèse l'auteur explore le lien entre virtualité et réalité pour montrer l'enjeu des identifications possibles, dans un jeu vidéo, pour un adolescent avec son avatar. Cette identification serait, d'après l'auteur, un facteur important dans le développement de certaines psychopathologies. L'auteur présente notamment le phénomène de la relation à l'objet cyber-narcissique, un mécanisme à l'œuvre dans la pratique excessive de jeu vidéo. Le travail est structuré en trois parties : une première partie théorique d'orientation psychanalytique, une deuxième partie empirique basée sur les résultats d'un questionnaire à choix multiples (N = 67) et une troisième partie clinique de 12 études de cas provenant de la pratique clinique de l'auteur, ainsi que de deux adolescents joueurs excessifs hospitalisés en pédopsychiatrie. Enfin les possibilités du jeu vidéo comme support psychothérapeutique sont présentées et discutées.

Résumé en anglais

In this thesis, the author explores the link between virtual and reality as a means of demonstrating the stakes at play in the identifications teenagers establish with their avatars in videogames. The idea is that these identifications play a key role in the development of some psychopathologies. In particular, the phenomenon of the cyber-narcissistic object relation is presented. This mechanism seems to be involved in excessive video-gaming. The thesis is divided in three parts: first, the theoretical framework oriented on psychoanalytic theories is defined; second, an empirical study based on results from a multiple choice questionnaire (N = 67) is presented; and third, a clinical part is laid out on 12 case studies that emerged from the author's practice, as well as on two cases of teenagers hospitalized in child psychiatry due to excessive video-gaming. Finally, the possibilities of including videogames in psychotherapeutic processes are presented and discussed.