Le jeu vidéo dans ses rapports à la psychologie clinique : Une approche psychanalytique

Sébastien Bogajewski

▶ **To cite this version:**

Sébastien Bogajewski. Le jeu vidéo dans ses rapports à la psychologie clinique : Une approche psychanalytique. Psychologie. Université Sorbonne Paris Cité, 2015. Français. NNT : 2015USPCD112 . tel-02179407

HAL Id: tel-02179407
https://theses.hal.science/tel-02179407

Submitted on 10 Jul 2019

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.

Université Paris 13 – Sorbonne Paris Cité

École doctorale ERASME (ED 493)

Unité Transversale de Recherche en Psychogenèse et Psychopathologie (EA 3413/4403)

Le jeu vidéo dans ses rapports à la psychologie clinique

Une approche psychanalytique

Par Sébastien Bogajewski

Thèse de doctorat en Psychologie de l'université Paris 13

Dirigée par Monsieur le Maître de Conférence Eric Bidaud - HDR

Présentée et soutenue publiquement le 17 décembre 2015

Devant un jury composé de :

M. le Professeur des universités Leandro de Lajonquière – Université Paris 8 UPL , Président

Professora Dottora Ana Maria Meideros da Costa – Uni. Estado. do Rio de Janeiro , Rapporteur

M. le Professeur des universités Mohammed Ham - Université Nice Sophia Antipolis , Rapporteur

M. le Maître de Conférence Eric Bidaud - HDR - Université Paris 13 SPC , Directeur

M. le Professeur des universités Gilles Brougère - Université Paris 13 SPC

Mme le Professeur des universités émérite Marie-Claude Fourment - Université Paris 13 SPC

A Andreï et Alexandr.

« Les mots qui vont surgir savent de nous ce que nous ignorons d'eux. »

René Char (1977)
Sept saisis par l'hiver, dans *Chants de la Balandrane*, Paris : Gallimard, p.16.

REMERCIEMENTS

Je tiens en premier lieu à remercier mon directeur de thèse, Eric Bidaud, d'avoir accepté de diriger mon travail, de sa sympathie, de son humanité et de son optimisme, ainsi que de son soutien. Faire ce travail sous sa direction fût un plaisir.

Je remercie en second lieu Marie-Claude Fourment de m'avoir accueillie au sein de l'UTRPP (EA 3413), comme de ses conseils avisés et de sa gentillesse lors des séminaires doctoraux. Tout comme le personnel et la direction de l'ED Erasme.

Je tiens à remercier particulièrement mes collègues du séminaire doctoral : Marie-Laure, Anaïta, Fernanda, Robert, Ulysse, Yan, Anna-Corinne, Morgane, Mirka et Christine. Et des remerciements appuyés pour Elodie, à la fois de son soutien, de son amitié ; et de m'avoir accompagné dans de nombreux projets. Je lui souhaite bonne chance.

Un remerciement particulier à ma famille.

Enfin, je tiens à remercier chaleureusement les membres du jury de leur regard critique porté sur la présente thèse.

Table des matières

Avant-propos....9
Introduction....15
Chapitre 1 Contexte historique....23
1.1 Des premiers ordinateurs aux consoles de salon : vers un système ludique personnel....25
Les prémices du système ludique personnel....29
Les premières réglementations du contenu des jeux....31
1.2 L'époque des Nintendo Kids....35
1.3 « L'agressivité comme vecteur de distinction »....41
Globalisation et mutation de l'univers vidéoludique....44
1.4 Les années 2000 : La révolution Internet et l'Eleet....49
1.5 Informatique ubiquitaire et corps ludique : les nouveaux défis du monde vidéoludique…59
Wii et Kinect : le corps ludique....65
Chapitre 2 Théories, cadres et caractéristiques du jeu et de l'activité vidéoludique....71
2.1 Le jeu : du sérieux à la réalité....75
2.2 De la liberté à la décision dans le monde vidéoludique....87
2.3 Le jeu et son cadre : l'ordre, les limites et la règle....93
De la règle du jeu....100
Règles et apprentissage....104
2.4 De l'incertitude et de la frivolité dans le jeu....109
2.5 Des particularismes du jeu vidéo : Cercles magiques du game et du play et imagerie interactive....117
Chapitre 3 Du symbolique dans l'activité vidéoludique....125
3.1 Cybernalisation, symbolique et langage....125
3.2 Du symbole à l'affect : une question de plaisir....131
3.3 L'expérience du *Fort-da* : au-delà du Principe de plaisir ?....135
3.4 Jeu, symboles, langage et développement de l'enfant....137
3.5 Jeu : de la répétition à l'addiction....141
Du bien-fondé de la compulsion de répétition comme symptôme....144
La question de l'excès....152
La question de la répétition....157
La répétition au regard du numérique....164
3.6 Libido, narcissisme primaire et secondaire : du jeu de l'enfant au jeu de l'adulte....167
Chapitre 4 Le jeu vidéo comme tentative de suppléance....175
4.1 Le cas de Simon....177
Simon et le jeu *Silent Hill*....182
Silent Hill comme tentative d'équilibrage structurel....186
4.2 Vidéoludique et objet a : esquisse des caractéristiques de l'avatar....191
4.3 Le cas de Paul....195
4.4 De l'objet a au risque du désir de contrôle....199
Du désir de contrôle dans la réitération....201
Chapitre 5 Jeu vidéo, visagéification et investissement d'objets....205
5.1 L'avatar comme visage numérique....205
5.2 De l'esthétique à la commotique du visage de l'autre....213
Le cas de Claire....216
5.3 Le devenir des investissements de l'avatar de l'autre pensé....221

La question de l'investissement de son propre avatar.....227
5.4 Avatar, intelligence artificielle et investissements a-symétrique.....233
Des spécificités du jeu vidéo, de la toxicomanie et des jeux de casino par rapport aux relations a-symétriques.....243
Sensorialité et immersion, comparaison entre jeu et toxicomanie.....247
De la sensorialité corporelle à la sensorialité pensée : l'esprit relativement à la réalité.....251
Chapitre 6 Le jeu vidéo et les discours : la cyberaddiction en question.....257
6.1 La théorie des quatre discours de Lacan.....265
6.2 Le discours des cyber-addictologues : de l'universitaire au maître.....273
Nouvelles technologies et crainte du déclin.....279
La psychanalyse en question.....287
6.3 Le discours des médias : les nouveaux universitaires.....289
6.4 Le discours des joueurs : les néo-hystériques ?.....303
6.5 L'impossible discours des parents.....319
Le moment de conclure.....331
Bibliographie.....337
Index des Illustrations.....355
Index des cas cliniques.....357
Index Général.....359
Annexes.....363

Avant-propos

Comme dans toutes les sciences humaines, la psychologie se trouve au cœur de courants théoriques parfois irréconciliables entre eux. Mais se fixant comme objet d'étude l'homme et son psychisme, elle se trouve à l'interface de toutes les autres sciences humaines, de l'information, biologiques et médicales. De toutes les façons d'aborder ce champ disciplinaire, la démarche clinique (du grec : κλινικός *klinikós* c'est-à-dire littéralement : *ce qui se situe au chevet de*[1]*)* comme la psychopathologie (littéralement l'étude des pathologies du psychisme) restent probablement celles dont les interfaces et les points de concordance avec les autres disciplines demeurent les plus saillants. L'étude de la pathologie demeure avant tout, une interrogation à propos de la normalité subjective, sociale, médicale ou encore biologique. Et pour en parler, la clinique ne peut tout à fait se départir de la sémiologie, de la mise en sens et en corrélation des signes relevés cliniquement, c'est-à-dire au chevet du patient. Cette mise en sens ne peut advenir, nous semble-t-il, qu'à partir d'un canevas, une grille de lecture théorique. Cette théorie forme une vérité pour ceux qui s'y réfèrent qui, si l'on s'inscrit dans une démarche scientifique, ne peut se départir de quelques critères d'établissement. William James (1911) et Charles S. Peirce (1878) ont introduit la notion de *pragmatisme* comme critère de vérité. Peirce notamment répondait à la question de l'existence de la pensée par l'existence du doute. La théorie se dresse comme ces certitudes, que nous établissons pour répondre à nos doutes : « L'irritation produite par le doute nous pousse à faire des efforts pour atteindre l'état de *croyance.* » La vérité ainsi redéfinie devient ce qui « […] consiste simplement dans ce qui est avantageux pour notre pensée. » (James, 1911). Elle ne peut être séparée des conditions nécessairement subjectives de sa production. Pragmatique, la vision de James comme celle de Peirce se place sous le sceau de l'action, de la pratique : « Toute différence théorique débouche quelque part sur une différence pratique » (James, 1911). Ce pragmatisme nous semble demeurer en bon accord avec la question clinique nécessairement tournée vers l'action. Mais cette acception pragmatique de la théorie ne la met pas sous le primat des valeurs esthétiques et morales de ceux qui la construisent si elle se double de deux autres critères : la cohérence et le conformisme. La cohérence, c'est le fait qu'une théorie ne souffre d'aucune contradiction interne. David Hilbert dira au début du XXe siècle dans une correspondance avec Gottlob Frege : « Si des axiomes arbitrairement posés ne se contredisent pas l'un l'autre ou bien avec une de ses conséquences, ils sont vrais et les choses ainsi définies existent. Voilà pour moi le critère de la vérité et de

1 À prendre au sens de ce qui se déroule au pied/au chevet du malade.

l'existence. » Se forme en conséquence une chaîne logique ininterrompue, une chaîne signifiante que l'on peut qualifier de vraie. La véracité n'est, dès lors, pas le propre d'un élément du discours, mais du discours pris dans son ensemble. C'est ainsi que nous pouvons considérer comme vrai le discours de nos patients. Mais il ne suffit pas d'énoncer un propos logique pour que celui-ci devienne vrai, les hypothèses du discours étant posées par pragmatisme et utilitarisme dans un certain conformisme. Le conformisme n'est pas le dogmatisme. Cependant. John Dewey (1938) dans son développement de la théorie de l'enquête introduit l'idée que les théories classiques demeurent avant tout des hypothèses à tester, et non des vérités absolues, des gonds, pour reprendre la métaphore de Wittgenstein. Ce dernier affirmait :

> « § 253 – Au fondement de la croyance bien fondée est une croyance non fondée. »
> (Wittgenstein, 1976, p. 78)

C'est-à-dire : « § 341 – les *questions* que nous posons et nos *doutes* reposent sur le fait que certaines propositions sont soustraites au doute – sont, pour ainsi dire, comme des gonds sur lesquels tournent nos questions et nos doutes. » (Wittgenstein, 1976, p. 98). Ce sont, ces doutes théoriques, qui fondent l'origine de notre travail et que nous exposons, néanmoins :

> « § 115 – Celui qui voudrait douter de tout n'arriverait jamais au doute. Le jeu de douter présuppose lui-même la certitude. »
> (Wittgenstein, 1976, p. 46)

C'est-à-dire : « § 342 – il appartient à la logique de nos investigations scientifiques que certaines choses ne soient *en fait* pas mises en doute. » (Wittgenstein, 1976, p. 98). C'est ainsi que nous avons souhaité développer notre théorie : cohérente, et conformiste, à partir de doutes théoriques nés du pragmatisme de l'enquête. Le choix des théories psychanalytiques s'est d'abord imposé par un doute quant au bien-fondé d'une approche comportementale de l'usage du jeu vidéo. Ce doute, né d'observations et réflexions cliniques que pour certaines nous restituerons dans la présente thèse, nous a fait choisir de nous conformer à la tradition intellectuelle psychanalytique. Les concepts, comme la vision de l'Être humain, qu'elle développe, restent ceux qui nous sont apparus seuls, à même de rendre compte des phénomènes que nous avons pu relever. Et, disons-le, les seuls avec lesquels nous pouvons en conscience nous trouver en bon accord, c'est-à-dire la seule posture que nous pensions pouvoir tenir. C'est donc un rapport de conviction scientifique que nous entretenons avec la psychanalyse sans pour autant considérer qu'elle peut toujours tout expliquer ; ou, tout du moins, s'affranchir d'un dialogue avec d'autres disciplines comme Lagache l'avait souligné en son temps. Que le lecteur ne soit pas étonné dès lors, de trouver dans notre discours des éléments qui

n'appartiennent pas *stricto sensu* à la pensée psychanalytique. Alors, nos hypothèses devenues théorie définissent avant tout une posture, première étoffe de l'activité de pensée (Wallon, 1941) et le prisme selon lequel nous pouvons percevoir le monde, les choses, ce que nous étudions (James, 1911). Là où une difficulté particulière s'est posée dans notre travail c'est quant au rapport entre la clinique et la théorie et plus généralement à la manière dont nous pouvons construire un savoir à partir de la clinique. La théorie de la vérité-cohérence impose que toutes les hypothèses soient testées. Par ailleurs, Descartes (1673) posait le postulat d'une volonté de savoir pour savoir c'est-à-dire qu'il n'y aurait d'autre utilité à la science que la recherche d'un savoir. Dans cette définition, la science ne se préoccupe donc nullement de son utilité. L'intervention clinique par contre ne peut se départir pour des raisons éthiques de se questionner quant à son utilité. L'intervention clinique procède, nous semble-t-il, d'une demande de soin de la part d'un sujet. Or toute l'intervention clinique se trouvera, questionnée dans son utilité, tournée vers ce but. En revanche, celui-ci peut devenir un frein au test de différentes hypothèses et nous semble constituer une limite propre à la recherche clinique que connaît moins la psychologie expérimentale. Deux modèles de construction théorique nous ont semblé pertinents dans notre réflexion : celui de la psychanalyse et celui de la neuropsychologie. Ces deux théories, l'une du fonctionnement psychique et l'autre du fonctionnement cognitif, se sont construites sur la clinique. Elles se sont fondées par observations et déductions successives sur un certain nombre de patients. Construisant sa théorie au fur et à mesure, établissant une première hypothèse, confirmée, infirmée ou modifiée par d'autres observations, ses écrits regorgent de contradictions (le plus souvent soulignées par l'auteur lui-même), de revirement de pensées, ou de remise en cause d'affirmations précédentes. Quant à la neuropsychologie, elle fonde ses théories sur l'observation clinique pour en déduire le fonctionnement cognitif humain. La théorie se trouve constamment remise au travail, redessinée, au fur et à mesure que les hypothèses se trouvent confirmées ou infirmées. Du côté de la scientificité d'une théorie, Karl Popper a introduit au début du XXe siècle un critère de démarcation entre sciences et non-science qu'il a nommé principe de réfutabilité (*falsification*) (Popper, 1933). Pour Popper, une théorie scientifique doit être réfutable, en ce sens qu'il doit exister des conditions dans lesquelles la théorie est vraie et des conditions opposées pour lesquelles elle se trouve fausse. Le problème posé par une telle vision de la science a été soulevé par Paul Feyerabend (1975) : la réfutabilité induit le fait que toute théorie scientifique doit être réfutable ; et une fois refutée, elle perd toute valeur. Or, plaide Feyerabend, aucune théorie ne sera jamais conforme à tous les faits. Il y aura toujours des falsificateurs potentiels et, ainsi, aucune démarche scientifique intéressante ne pourra émerger s'il faut que toute

théorie soit nécessairement en accord avec l'ensemble des faits connus. La position poppérienne nous semble, pour sa part, plus tenir au rapport que le chercheur entretient avec la théorie que de la théorie elle-même. Comme le souligne Feyerabend, il y aura finalement toujours des possibilités de réfuter une théorie par une autre théorie. L'irréfutabilité d'une théorie ne tient donc pas à ses qualités intrinsèques, mais au refus de la part de ceux que la soutiennent des preuves de cette réfutation. Feyerabend se place dans une approche plus pragmatique tant de la théorie que de la science : toute théorie peut-être bonne ; et il n'existe pas réellement de théorie scientifique au sens de Popper. Imre Lakatos (1984) oppose à Popper l'existence de stratégies d'immunisation chez la plupart des scientifiques. C'est-à-dire de résistance à la réfutation de leurs théories, surtout quand elles sont dominantes ; ce qui fondamentalement biaise le critère de réfutabilité posé par Popper. Lakatos décrit une acception excessive de la vérité-conformisme qui laisse totalement de côté le critère de cohérence. Feyerabend rappelait par ailleurs que toutes les nouvelles théories sont devenues dominantes, non pour avoir respecté une démarche scientifique, mais pour avoir eu les meilleurs défenseurs. Quitte, à ce que ceux-ci usent d'arguments rationnels, d'artifices rhétoriques ou de pure propagande. Il ajoutait que la notion d'incommensurabilité des théories rendrait vaine toute tentative de création de critères unifiés de la qualité scientifique. D'autant plus, qu'elle induirait l'existence permanente de controverses qu'il qualifie de « normales. » Là où il voit une limite entre science et non-science, c'est dans l'usage des théories comme vérité absolue ou prescriptions. Cependant, le critère de réfutabilité ne devrait pas, nous semble-t-il, s'appliquer aux théories elles-mêmes, mais à la position du chercheur ; rejoignant par conséquent la question du doute, défendue par Wittgenstein. La démarche scientifique demeure avant tout, nous semble-t-il, une démarche du doute et de la certitude. Nous formons certaines certitudes avec des degrés d'assurance, de doute, divers :

> « §66 – Je fais, concernant la réalité, des affirmations qui correspondent à des degrés différents d'assurance. »
>
> (Wittgenstein, 1976, p. 32)

Et nous tentons de réassurer nos certitudes et conjurer nos doutes par différentes méthodes de vérification. Le caractère scientifique d'un discours tient, dès lors, du positionnement de celui qui l'émet ; et le critère de réfutabilité devient alors un critère de la posture scientifique : accepter le doute et la possible réfutation par d'autres de nos certitudes. En sommes, l'acceptation de la controverse et du débat, un certain respect de la position et de la pensée de l'autre. Enfin, après ces quelques réflexions autour de la question de la vérité et de la scientificité, nous souhaitions

introduire quelques considérations et questionnements quant à la psychologie clinique. La pensée de Daniel Lagache telle qu'il l'a exposée dans sa leçon inaugurale à l'Association Psychanalytique de France (Lagache, 1949) s'est révélée centrale pour nous. Lagache tente de défendre l'unité de la psychologie. Pour lui, la psychologie clinique ne peut faire l'économie d'une information humaniste et scientifique extérieure à son domaine propre. Elle peut puiser dans ces autres disciplines des éléments d'élaboration théorique, ou méthodologique, ou des informations, propres à permettre la compréhension de ses propres problématiques. Si la psychologie a mis du temps à s'affranchir de la philosophie, elle reste néanmoins proche de cette discipline, tant elle ne peut tout à fait s'affranchir d'une réflexion autour de certains concepts fondamentaux. C'est ainsi que, lorsque nous avons considéré comme essentiel à notre travail des concepts, voire des méthodologies, issus d'autres disciplines, ceux-ci ont été intégrés. Lagache, dans ses propos, en vient à distinguer une clinique naturaliste et une humaniste tout en rappelant le caractère profondément mouvant de ces concepts et l'impossibilité pour un psychologue de tout à fait s'inscrire dans l'une ou dans l'autre. Ces considérations aboutissant dès lors à une distinction entre clinique et expérimentation. La clinique est vue par Lagache comme une approche molaire (c'est-à-dire totalisante) et humaniste : le comportement est appréhendé dans sa globalité et ses significations au travers des histoires de cas. Bien qu'en rapport avec le patient et sa pathologie, la psychologie clinique ne se confonde pas pour Lagache avec la psychopathologie ; mais elle réunit dans une même étude l'analyse d'une conduite et de ses désordres. Nous pourrions la résumer comme une approche de la question du normal et du pathologique. Cette question nous paraît fondamentale dans l'exercice de la clinique, car elle borne en définitive le travail du clinicien. Suivant les conceptions de Lagache, la psychologie clinique tire de l'art médical : la méthode clinique (« La psychologie clinique est caractérisée par l'investigation systématique et aussi complète que possible des cas individuels » [Lagache, 1949, p. 70)]), et son objectif : le diagnostic et le soin. Et de la psychologie : une conception de l'homme (point de vue humaniste). De la psychanalyse, elle tire des théories sur le fonctionnement psychique. Ainsi, avons-nous souhaité construire à la fois notre travail clinique et notre travail de recherche. Mais une difficulté propre à ce type de recherche se fait jour : si toute différence théorique débouche sur une différence pratique, la pratique se fondant sur la théorie ; comment dès lors pratiquer la clinique c'est-à-dire diagnostiquer et soigner tout en construisant la théorie qui permet cette pratique ? Deux réflexions ont orienté notre tentative pour trouver une solution à ce paradoxe : la clinique reste autant une science du normal que du pathologique (Lagache) et les théories classiques restent avant tout des hypothèses à tester (Dewey). Ainsi avons nous dans un premier temps tenté de comprendre

la conduite d'un joueur et ses motivations psychiques dans l'activité vidéoludique en la confrontant aux connaissances théoriques en notre possession et ceci hors de tout contexte psychopathologique. Dès lors, nous avons pu élaborer un cadre théorique selon les considérations que nous avons évoquées précédemment à l'aide d'entretiens et d'observations de joueurs. Ce cadre théorique a ensuite été testé cliniquement, auprès de patients consultants que nous avons laissés nous parler de leur pratique du jeu vidéo, sans que cela constitue un motif de consultation. Il a été surprenant de constater qu'à bien y prêter attention ce sujet pouvait facilement être abordé par le patient sans qu'il soit nécessaire de l'y inviter. Ce second temps a permis d'affiner notre construction théorique en élaborant nos questionnements et hypothèses psychopathologiques. Il s'est basé sur des entretiens non directifs – parfois semi-directifs — et des tests (principalement de personnalité, parfois neuropsychologiques). La clinique à main nue (sur laquelle nous avons basé notre travail) semble avantageusement laisser au patient le soin *de nous dire ;* et alors, d'orienter la réflexion du clinicien dans une clinique de fouille et de subjectivation. En cela, nous pensons que notre travail demeure avant tout la *vérité du sujet*. Du reste, l'inconvénient de cette méthode réside dans le fait que seul le patient maîtrise véritablement ce qu'il décide de dire ; et quand il décidera de le dire. Ce point tout à fait particulier de la clinique à main nue peut la rendre difficilement conciliable avec le temps de la recherche, au surplus, de la préparation d'un doctorat. Enfin, nous avons tenté de faire nôtres les propres de Wittgenstein en acceptant l'idée que fondamentalement il y a des choses que l'on ne peut ni vérifier ni comprendre et que nous nous sommes contentés d'accepter[2]. Dorénavant, demeurent au sein de nos réflexions, divers degrés d'assurance, afin de « [...] relever aussi fidèlement que possible la manière d'être et de réagir d'un être humain concret et complet aux prises avec des situations, chercher à en établir le sens, la structure et la genèse, déceler les conflits qui la motivent et les démarchent qui tendent à résoudre ces conflits » (Lagache, 1949). Nous avons fait le choix, dans le compte-rendu de notre travail qu'est la présente thèse, de rendre transparentes les différentes étapes de notre élaboration théorique pour restituer un contenu cohérent et construit. Le lecteur trouva de lui-même, nous l'espérons, de quoi le rattacher à une étape d'élaboration ; ou tout du moins d'élaborer sa propre opinion.

2 Nous avons tenté, à chaque fois que cela fut possible, d'avertir le lecteur sur ce point.

Introduction

> « L'entrée en matière est aisée ; nous admettons comme civilisées toutes les activités et valeurs utiles à l'homme pour assujettir la terre à son service et pour se protéger contre la puissance des forces de la nature : c'est l'aspect de la civilisation le moins douteux. »
> (Freud, 1929, p.34)

La civilisation occidentale, depuis la fin du XXe siècle, peut assurément prendre le qualificatif de « numérique » (du latin *numerus* : *qui se représente par le nombre*). C'est-à-dire qu'elle se constitue comme une société de la logique et de l'arithmétique des données ; lesquelles se trouvent traitées dans la machine emblématique de cette ère : l'ordinateur. La civilisation, nous explique Freud, c'est ce qui permet à l'homme « d'assujettir la terre à son service » ; dans une volonté toujours plus affirmée de se protéger, de vivre en paix. Elle prendrait alors l'aspect de ce qui maintient la paix et l'ordre chez l'Homme. Si notre civilisation se trouve toute entière tournée vers le numérique ; il nous paraît parfaitement légitime qu'une activité qui semble avoir toujours accompagnée la vie d'Homo Sapiens : le jeu ; se soit trouvée elle aussi numérisée. Le jeu vidéo, c'est-à-dire une activité qui donne à voir, porte pourtant un nom peu représentatif de son origine numérique ; et dès lors de sa filiation avec nos sociétés dont il demeure l'un des produits les plus emblématiques. Pour autant, ce produit de la civilisation ne cesse de s'accompagner d'un certain malaise, d'*un état de souffrance morale* (Littré) tant de la part du public ou des autorités publiques, que des joueurs eux-mêmes. Addiction, violence, désocialisation, voire inculturation ou décérébration constituent autant d'angoisses qui accompagnent la pratique vidéoludique. Un certain *malaise dans la civilisation technologique* pour reprendre le titre de l'ouvrage de Nestor Braunstein.

La psychologie clinique se trouve alors confrontée à de nouvelles demandes de prise en charge et en tire la légitimité de son intervention. Pour autant, peut-être conviendrait-il d'interroger l'origine de cette demande ; au-delà du postulat convenu qu'elle serait le fruit d'une mise au travail d'un savoir que le sujet-patient aurait sur lui-même ? C'est justement cette mise en doute, ce questionnement et les réponses que nous pourrions y apporter ; éléments que nous avons souhaité exposer dans la présente thèse. L'histoire de l'objet jeu vidéo démontre qu'il constitua en premier lieu un simple outil d'exemplification des capacités technologiques de l'informatique. De cette origine « d'exemple technologique », il conserve encore aujourd'hui l'idée d'être un objet à l'avant

garde technologique, et souvent moteur des progrès de l'informatique. Le jeu vidéo peut alors être considéré comme l'une des figures de proue de notre civilisation technologique. D'un autre côté, il tire des origines mêmes de l'informatique, l'image d'un objet lié à la marginalité, autour de la figure du hacker ; avant de devenir un objet ludique personnel. En quête d'une légitimée, la pratique vidéoludique va progressivement se construire autour d'une régulation des contenus. Ce qui lui permettra d'émerger comme système ludique principalement destiné aux enfants et aux loisirs familiaux. Nintendo (principale société vidéoludique à mettre en place un tel contrôle des contenus) va aussi se construire autour de l'idée d'offrir, à toute une génération d'enfants, un environnement ludique complet ; axé autour du jeu vidéo, de ses univers et de ses personnages. Cette manière d'envisager la pratique vidéoludique se retrouve aujourd'hui dans l'idée que les joueurs de jeux vidéo ne pratiqueraient que cette activité ludique ; avec l'idée qu'un remplacement massif du jeu dit « traditionnel » par le jeu numérique serait à l'origine d'un état de décadence de nos sociétés. Il s'agit là d'un étonnant paradoxe qui conduit à l'idée parfois émise selon laquelle nos sociétés numériques produiraient les éléments de leur propre destruction. Ce discours autour des méfaits du jeu vidéo prend pour origine historique la « guerre commerciale » entre Sega et Nintendo dont la frontière de démarcation fut la question de la représentation de la violence. L'idée que le jeu vidéo constitue aussi un objet *qui donne à voir* l'expose aux mêmes critiques que le cinéma et la télévision. Notamment la bataille entre deux acteurs majeurs de l'industrie vidéoludique, arrive au moment d'une polémique autour des *video nasty* et de théories quant aux effets de la violence visuelle sur la capacité d'un individu à la mettre lui-même en acte. Pour autant, ce discours demeure loin d'être récent. Néanmoins, alors qu'il était jusque là l'apanage de la morale et de la politique, il entre progressivement dans le champ scientifique. La mise à disposition, auprès du grand public, à l'orée du XXIe siècle, du réseau informatique mondial nommé Internet, va entrainer une profonde mutation de la pratique vidéoludique. Celle-ci va tirer pleinement tirer parti du formidable potentiel de ce réseau en terme de transmission de l'information ; créant des jeux capables de réunir des dizaines, voire des centaines, de milliers d'individus dans une même partie de jeu. D'un autre côté, le développement technologique offrira au jeu vidéo toujours plus de possibilités de générer des univers fictifs réalistes et riches en contenus. Les scientifiques, et particulièrement les cliniciens, inquiets de la question vidéoludique depuis les débats sur la violence, mettront en exergue de prétendus nouveaux dangers qui finiront par être agrégés au sein de l'opérateur conceptuel qu'est l'addiction. L'avènement, depuis le début des années 2010, de l'informatique ubiquitaire et la mise en jeu du corps dans le jeu vidéo vont ouvrir un nouveau débat autour de la question du

transhumanisme. La société se met alors à craindre l'émergence de cyborgs en permanence connectés, capables de se transmettre des informations à grande vitesse, créant des modes aussi rapidement dépassées qu'elles ont été créées ; et avant tout, en mesure de mettre fin à la civilisation telle que nous la connaissons actuellement. C'est-à-dire des êtres se trouvant, en capacité, de remettre en cause un certain ordre social.

Au-delà, il nous semble nécessaire de rappeler que le jeu vidéo tente en premier lieu de s'inscrire dans le champ du ludique. S'il apparaît nécessaire de mettre en question cette inscription de l'objet dans le jeu ; répondre à cette interrogation, c'est, nous semble-t-il, démontrer que le jeu vidéo tire ses principales caractéristiques du jeu. Notamment dans son rapport au sérieux ou à la réalité, autant que dans le cadre législatif ou temporo-spatial qui l'accompagne. De même, l'inscription du jeu vidéo dans le champ ludique met en interrogation son lien avec les notions de décision, de frivolité et de liberté, tout en développant un paradigme propre lié à l'usage d'images interactives. Ce paradigme, appelé *cybernalysation* par Étienne Pereny, entraine le jeu et le jeu vidéo du côté du symbolique et du langage. Le jeu devient alors avant tout un élément du langage. Entrer *in ludere,* c'est dire, d'une certaine manière, que *Je* entre en jeu. Cependant, cette entrée en jeu, surtout dans le paradigme vidéoludique, n'est pas sans produire d'affect chez le sujet que nous situons du côté de la prise de plaisir. Un affect que Freud pensa à l'origine et par principe indépassable, mais qu'il finit par mettre en doute de manière spéculative dans l'observation de manifestations cliniques qu'il pensait pouvoir se situer au-delà du principe de plaisir. Cet au-delà venant alors signer ce que d'aucuns appellent aujourd'hui addiction, en convoquant notamment la problématique de la répétition et au-delà de la compulsion. Pour autant, peut-on véritablement penser le jeu au-delà du principe de plaisir ? Répondre à cela, c'est aussi en venir à considérer l'inscription d'un certain discours autour du jeu dans la figure de l'excès et du narcissisme. Mais, n'y aurait-il pas aussi certaines particularités quant à la répétition dès lors que le jeu s'inscrit dans le numérique ? De même, la question du narcissisme nous pousse à interroger une possible distinction entre le jeu de l'adulte et le jeu de l'enfant, qui serait à même de permettre, aussi, de distinguer le jeu du non-jeu.

Dans les élaborations que nous faisons des caractéristiques propres au jeu vidéo ; nous en arrivons à l'idée que d'une certaine manière, jouer c'est décider. Décider d'entrer *in ludere* c'est-à-dire dans une activité de second degré aux caractéristiques spécifiques à la question du jeu.

Cette centration sur la décision tranche avec l'idée qu'un joueur pourrait se trouver esclave du jeu. Mais qu'est-ce qui motive cette décision ? À quel moment et pour quelle raison un sujet peut-il décider de devenir un joueur ? Il nous semble que la question de la prise de plaisir reste centrale quant à la réponse que nous pouvons apporter à cette question. Cependant, il s'avère aussi que la décision d'entrer *in ludere* peut avoir pour origine une tentative de suppléance ; dont il reste néanmoins à mettre en doute l'efficacité. L'élément central, rendu nécessaire par la cybernalisation, qu'est l'avatar numérique introduit également la motivation du jeu dans le champ du désir. Mais alors, le jeu vidéo ne s'inscrit-il pas comme un dispositif du discours capitaliste, et donc comme paradigme de notre ère ? En ce sens qu'il promet à celui qui manque-à-jouir un en-plus de jouissance, une réalisation, enfin de son désir. Cependant, de ce fait, ne deviens pas, alors, l'agent du malaise contemporain ? D'autant plus que le jeu vidéo et le numérique en général convoquent le narcissisme subjectif. Peut-être pourrions-nous alors envisager la question de la pratique vidéoludique du côté de la subjectivité et particulièrement de la notion de visagéification. Ainsi envisageons-nous que l'activité vidéoludique puisse se trouver motivée par le jeu autour de la subjectivité qu'elle propose. Ce que nous exposons autour de la question des motivations d'entrée dans l'activité ludique introduit aussi une réflexion quant aux investissements d'objet et leur devenir. Que signifie investir narcissiquement son visage numérique ou un investissement libidinal du visage numérique de l'autre ? De même, nous pourrions nous interroger à propos du rapport sensoriel que les joueurs entretiennent avec le jeu vidéo. Cette sensorialité au cœur de l'expérience des toxicomanes permet alors de tracer une frontière entre ce type d'expérience, tournée vers le pur « pensé », l'hallucination et le jeu ancré dans la réalité. Le canevas que nous dressons, des caractéristiques du jeu vidéo et du rapport entretenu par le joueur et son objet, tend à déconsidérer la pertinence de concepts cliniques, tels que l'addiction ou la désocialisation ; pour expliquer les demandes de soin que nous sommes amenés à rencontrer dans la pratique clinique.

Se pourrait-il, dès lors que cette demande résulte de l'effet sur le sujet d'un certain discours autour de la pratique vidéoludique ? Par discours nous entendons ce que Foucault en écrivait dans l'ouvrage *Dits et écrits* (notamment dans la reprise de sa leçon inaugurale au Collège de France : *l'Ordre du Discours*) : un ensemble de significations contraintes et contraignantes passant par les rapports sociaux. Le concept de cyberaddiction, ne nous semble pas se constituer comme tout à fait neutre d'un point de vue des vérités discursives adressées à ceux qui se trouvent alors qualifiés de cyber-addicts. Ce discours de la cyberaddiction structuré à l'origine comme discours universitaire

tend à s'inscrire dans la lignée d'un discours du maître tentant de maîtriser une crainte du déclin de notre civilisation. Ce discours se trouve alors relayé par les médias dont il paraît loisible d'interroger le rôle dans la fabrication de significations autour de la question vidéoludique. Notamment au travers de leur capacité à vouloir dire le vrai du faux. Une opposition dont Foucault disait qu'en tant que volonté de vérité, elle constitue un système d'exclusion discursif. Une caractéristique qui semble, comme il le souligne d'ailleurs, à la fois inaperçue et admise par ceux à qui le discours s'adresse. Ceci nous interpelant quant à la possibilité que puissent se trouver induites des représentations et des significations qui ne constitueraient pas un simple relais d'une vérité scientifique ; mais bien le relais d'une certaine idéologie. C'est toute une « société du discours », pour reprendre le concept de Foucault, qui se dessine autour de la question des impacts cliniques du jeu vidéo ; et l'information à leur propos se trouve mise en circulation. Alors, l'analyse du discours de joueurs pourrait nous permettre de montrer *ce qui se trouve réduit au silence* dans ce discours de la cyberaddiction. Le paradoxe résulte ici du rejet par la société de l'investissement des mondes virtuels qu'elle promeut de fait par ailleurs. Il semble là que ce soit une peur liée aux représentations originelles de l'informatique ; et la peur d'un espace socialement incontrôlable. C'est-à-dire d'un espace qui échapperait à l'ordre social, et se trouverait à même de remettre en cause la civilisation. Pour autant, le jeu vidéo donne à voir. Et ce qu'il donne à voir ne nous semble pas fondamentalement ou frontalement remettre en cause le modèle social qui l'a créé. En premier lieu, parce qu'en tant que jeu, il reste le produit des représentations des joueurs ; et en second lieu, parce qu'en tant qu'industrie, le jeu vidéo se doit de demeurer socialement dans une certaine norme. De même, les caractéristiques du jeu tendent à nuancer l'idée d'un espace hors contrôle, comme d'un espace capable de véhiculer des discours. En effet, du côté de la décision : si jouer s'est décider ; jouer à un jeu vidéo en particulier, avec toutes les représentations, les discours et les significations qu'il véhicule, c'est décider (au moins inconsciemment) de les accepter[3]. D'un autre côté, la notion de second degré permet d'évacuer toute nécessité d'adhésion en rappelant que fondamentalement tout ceci demeure simplement un jeu.

Par delà, ces significations contraignantes à propos du jeu vidéo, produites par le discours, ne semblent pas aussi tacitement acceptées que Foucault semblait le penser. Inconsciemment, les joueurs, parfois aidés de leurs jeux vidéo, mettent en question un certain savoir de maître. Cette mise en doute peut, nous semble-t-il, parfois conduire le sujet à massivement rejeter les

3 L'analyse des types de jeux aimés ou au contraire rejetés par un joueur peut, nous semble-t-il, nous apprendre beaucoup sur le sujet lui-même.

significations produites par les rapports sociaux. Se produit, alors, soit une demande de soin qui semble motivée par un malaise ressenti par le sujet vis-à-vis de sa propre place dans la société ; soit des manifestations pathologiques, dont il nous paraît possible d'interroger l'existence au travers de passage à l'acte parfois d'une extrême violence. Au contraire, le joueur peut pleinement intégrer les représentations issues du discours. Dans ce cas, la demande de soin nous semble plus relever d'un désir de conformisme social et fait alors de l'addiction un concept à même de maintenir un certain ordre social. La demande de soin ne se trouve plus dès lors motivée par un savoir que le sujet aurait sur lui-même et vient interroger la place et le rôle du clinicien lorsqu'il y répond. Reste enfin la question du discours des parents, des éducateurs. Pris entre ce qu'ils savent (ou prétendent savoir) de leurs enfants, et un discours culpabilisant quant à leur prétendue responsabilité dans la fabrication de nouveaux « barbares » à même de détruire la civilisation ; ils ne nous semblent plus pouvoir véritablement tenir de discours. Relayant le discours de la cyberaddiction, ils prennent le risque de se rompre toute interaction avec leurs enfants ; mais ils deviennent alors de « bons » parents, à même d'inscrire leurs enfants dans l'ordre social. Si au contraire, ils refusent ce discours, au moins partiellement, et se contentent d'être des parents « suffisamment bons », pour reprendre l'expression de Winnicott. Alors c'est la société qui leur tient un discours selon lequel ils « laisseraient trop leurs enfants devant les écrans ». Un discours porteur d'une vérité véhiculant, en réalité, des signifiant-maîtres à même de nommer, le bon et le mauvais, le vrai et le faux. Un discours à même de dire qui se trouve fou et qui se trouve sain, et qui finit par se muer en doctrine. Les parents se trouvent alors pris dans ce qui nous semble apparaître comme un impossible discours ; c'est-à-dire l'impossibilité de s'ériger comme sujet d'un discours qui leur soit propre. Ils laissent alors le soin au clinicien de tenir un discours à leurs enfants. C'est là, à notre avis, le sens des demandes de soin émanant des parents lorsqu'il s'agit de cyberaddiction. Mais, là encore, le clinicien se trouve pris dans une situation qui l'oblige à s'inscrire en tant qu'agent du maintien de l'ordre social ; ou cela le pousse, au contraire, à mettre en doute un savoir théorique qui lui est pourtant nécessaire. Cette mise en doute ne pouvant, *in fine*, qu'engendrer la mise au travail du sujet-joueur divisé par l'objet de son désir vis-à-vis de la société.

Nous avons souhaité terminer cette introduction par quelques réflexions autour de l'usage des cas cliniques et de la manière dont nous souhaiterions qu'ils soient compris. Ainsi, le lecteur voudra bien prendre en considération le fait que les vignettes cliniques telles que nous les exposons constituent une forme de traduction de la pensée et de la parole de nos patients. Si nous avons fait le

choix de restituer au plus prêt les mots, la syntaxe, la grammaire et le vocabulaire utilisé, en nous basant dans la majorité des cas sur des enregistrements audio[4] et sur nos propres notes ; la ponctuation, l'usage de guillemets, les élisions (toutes indiquées), le choix des passages retranscrits et utilisés constituent de fait une forme de romance. En effet, ces éléments introduisent une part de fictionnel par rapport à ce qui s'est « réellement dit » lors de ces séances, avec tout ce que cela comporte de sous-entendus et d'interprétations possibles. Ainsi, le lecteur voudra bien considérer ces vignettes cliniques comme des éléments d'illustration, un exemple de la manière dont ce que nous exposons peut se manifester cliniquement, un exposé de ce qui a construit et fait murir notre réflexion. En la matière il nous semble que la vérité réside dans cet espace co-habité, par le clinicien et son patient, durant la consultation : le fruit du cadre clinique, qu'il nous semble impossible de retranscrire totalement à l'écrit. Ainsi, une part de la vérité et de la preuve de ces cas appartient à la subjectivité de ceux qui en furent les acteurs et demeurera d'une certaine manière dans « le secret de notre cabinet » : ce lieu, à la fois, si intime et si étranger ; la part de nous même que nous donnons à voir au patient et l'empreinte qu'ils y laisseront.

4 Afin d'éviter que la possibilité d'un enregistrement de leur parole n'en modifie l'expression chez nos patients ; nous leur avons demandé l'autorisation d'enregistrer les séances de manière générale ; en les prévenant que nous n'enregistrerions pas l'ensemble des contenus. Les enregistrements n'ont commencé qu'après plusieurs semaines, le temps pour eux, d'intégrer ce nouvel élément dans l'environnement clinique. Conformément à l'engagement que nous avions pris vis-à-vis de nos patients, nous les avons détruits sans en conserver de copie après avoir retranscrit les éléments pertinents.

Chapitre 1 Contexte historique

L'idée d'inclure dans une thèse de psychologie clinique une partie sur l'histoire du jeu vidéo demeure incertaine quant à sa pertinence. Pour autant, cette référence historique nous est apparue tout à fait nécessaire dans notre travail de recherche sur les interactions entre sujet et jeu vidéo. En psychologie clinique, et particulièrement en psychopathologie, nous disposons de concepts et de théories pour rendre compte des interactions entre un sujet et un objet qui, nous semble-t-il, sont principalement modélisées autour des interactions intersubjectives. La psychologie clinique – particulièrement d'orientation analytique – s'est assez peu intéressée aux relations entre un sujet et u n objet technologique à l'exception notable des addictions et dans une moindre mesure de la question du fétichisme. Il nous semblait peu pertinent, cependant, d'entamer un travail de recherche sur le jeu vidéo en basant nos réflexions et raisonnements sur ces modèles de relation objectale. Ceux-ci nous semblent liés à des théories, qui ne pouvaient toujours s'accorder avec ce que nous observions à propos du vidéoludique. Il n'y avait pas, pour reprendre ce que nous avons développé précédemment, de vérité-cohérence dans ces théories-là. Notre problématique peut ainsi se résumer : le jeu vidéo ne constitue pas *stricto sensu* un concept ou un objet d'étude de la psychologie et encore moins de la psychopathologie. Il relève, à notre avis, des *game studies*, de la sociologie, des sciences de l'éducation ou des sciences de la communication et de l'information. La psychologie se trouve, à propos du jeu vidéo, à la marge. Son sujet d'étude n'est pas le jeu vidéo lui-même, mais le joueur. Néanmoins, peut-on réellement comprendre et appréhender toute la complexité de la relation entre un joueur et son jeu sans s'intéresser à ce dernier ? Tout au long de notre travail de recherche, nous avons souvent trouvé que dès lors que la réflexion s'inscrit dans un contexte psychopathologique, voire seulement clinique, le jeu vidéo tente systématiquement d'être lu et compris selon les modèles préexistants. Non qu'ils ne puissent se révéler pertinents, mais cela demande à être vérifié d'autant plus que certains d'entre eux s'excluent l'un l'autre ou connaissent un certain nombre d'incohérences. Pour reprendre la métaphore de Wittgenstein, l'analyse du jeu vidéo en psychologie clinique nous semble toujours tourner autour des mêmes gonds qui sont pourtant régulièrement remis en question, par exemple par les travaux de Yann Leroux ou Serge Tisseron en France. Sortir de ces gonds nous paraissait devoir passer par une réflexion plus globale autour du jeu vidéo et donc de son histoire ; d'autant plus qu'elle est régulièrement mise en avant par les joueurs — quel que soit le contexte — pour expliquer leur pratique personnelle, leur propre relation à l'objet. De plus, le terme *jeu vidéo c*orrespond à un objet conceptuel désunifié. Il s'agit de fait, d'un terme agrégeant une multitude de sous concepts, de sous objets et de parcelles de réalités.

Les conceptions et les rapports qu'entretient la société avec l'objet restent par ailleurs fortement ethnocentrés et le fruit de la manière dont il s'est construit dans l'espace social, et donc de son histoire. C'est cette histoire sur laquelle nos travaux s'appuient que nous avons souhaité restituer ici, afin que celui qui prendra connaissance de nos recherches puisse le faire avec les mêmes bases et jalons que ceux qui furent les nôtres. Cette première partie ne reprendra pas tous les éléments historiques concernant le jeu vidéo. Trois excellents ouvrages sur lesquels nous nous sommes basés : *Replay* de Tristan Donovan ; *Encyclopedia of Video Games : The culture, technology and Art of Gaming* de Mark Wolf et *La Saga des Jeux Vidéo : De Pong à Lara Croft,* de Daniel Ichbiah, les abordent déjà en détail. Nous avons souhaité restituer des jalons, comme autant d'éléments de compréhension sur la nature, la culture, les polémiques et controverses, la philosophie et la sociologie du jeu vidéo. De ce fait, nous avons préféré une élaboration plus thématique que chronologique et plus centré sur les points saillants de l'histoire du jeu vidéo intéressant notre réflexion que sur un compte-rendu exhaustif.

1.1 Des premiers ordinateurs aux consoles de salon : vers un système ludique personnel

« Pendant longtemps considéré comme un "épiphénomène", le jeu vidéo trouve aujourd'hui des supports et des publics de plus en plus divers. Son chiffre d'affaires aurait en effet dépassé celui du cinéma (en matière d'exploitation des films en salle), mais s'apprêterait également à dépasser celui des industries de la musique pour devenir l'un des premiers loisirs en Europe. Au-delà du poids économique considérable que représente le jeu vidéo dans le champ des industries culturelles [...]. [des] univers de jeux, tels que ceux de *Mario Bros.* ou de *Lara Croft*, sont devenus non seulement des univers "mondialisés" [...], mais ils ont également gagné au cours du temps une forme de "primauté culturelle" sur d'autres objets, s'affranchissant des autres médias pour développer et exporter les références, mots, symboles, codes, images et icônes spécifiques au jeu vidéo. » (Berry, 2009, p. 23). La question de la technologie n'est jamais très éloignée de celle du jeu vidéo. « [Elle] désignerait la façon dont les techniques sont utilisées […] dans un but particulier », estime Catherine Kellner (2000, p. 30). La technique en question, c'est l'informatique. Les jeux vidéo et l'informatique suivent une même trajectoire dans leur colonisation de l'espace social et personnel. « Le système informatique peut prendre plusieurs formes, mais il consiste toujours en un assemblage de composants électroniques dédiés au traitement des informations qui lui sont fournies par une interface d'entrée. » (Genvo, 2009, p. 26). L'informatique peut se définir comme une « […] technique de traitement automatique de l'information » (Steinbuch, 1958) apparue au début des années 1950 et basée comme le rappel Kellner sur une autre technique : l'électronique, ce qui nous fait d'ailleurs parfois qualifier le jeu vidéo de *jeu électronique*[5]. Le jeu vidéo devient suivant cette définition une activité ludique faisant appel à un traitement automatisé de l'information*[6]. Pour bien comprendre ce qu'est un jeu vidéo, il faut au préalable, nous semble-t-il, comprendre les caractéristiques de l'informatique et le fonctionnement de base d'un ordinateur. Ainsi, aborder l'histoire du jeu vidéo revient à explorer celle de l'informatique[7]. « Les ouvrages qui abordent l'histoire vidéoludique commencent généralement celle-ci par la conception de *Spacewar* » en 1962 (Donovan, 2010, p. 11 ; Genvo, 2009, p. 27). En réalité, le tout premier logiciel à pouvoir être véritablement qualifié de jeu vidéo semble être l'*OXO* d'A.S. Douglas.[8]

5 Définition néanmoins inappropriée, l'électronique étant formellement une technique utilisée dans le cadre de la technologie informatique.

6 Informatique étant par ailleurs la contraction d'INFORmation et d'autoMATIQUE. (Steinbuch, 1958)

7 Au moins pour les débuts du jeu vidéo.

8 La ludographie du livre de Donovan (2010) rappelle, à juste titre, que *Spacewar !* est le premier jeu vidéo développé *pour le divertissement*.

Celui-ci a développé un logiciel qui fonctionnait sur l'ordinateur EDSAC de Cambridge en 1952 dans le cadre de sa thèse de doctorat (Douglas, 1979 ; Winter, 1996). Le jeu *OXO* se définit comme un *tic-tac-toe*[9] qui tient plus du jeu électronique que de l'informatique à proprement parler, mais reste le premier traitement automatisé d'information à caractère ludique. Les calculs de l' ordinateur induits par la manipulation d'un cadran téléphonique par le joueur vont modifier la manière dont des lampes s'allument pour former les motifs du tic-tac-toe et ainsi permettre le jeu. Si *OXO* demeure bien un jeu informatique, ses caractéristiques en font plus un jeu électronique qu'un jeu vidéo ou plus précisément un jeu informatisé. En 1962, l'équipe de Steve Russell au Massachusetts Institute of Technology (MIT) développa un programme informatique nommé *Spacewar !* (Donovan, 2010, p. 11) (un jeu de combat spatial), pour démontrer les capacités d'un des premiers ordinateurs tels que nous les définirions aujourd'hui. Si la qualification de jeu vidéo appliquée au titre *OXO* peut prêter à discussion, il en va tout autrement pour le jeu *Spacewar !* Tout d'abord, parce qu'à la différence du jeu *OXO*, il fait véritablement appel à la vidéo. Et au surplus, parce que le périphérique d'entrée a été spécialement conçu pour une activité ludique : une boite en bois avec un bouton et une molette précurseur des manettes de consoles de jeu actuelles. Mais aussi et surtout parce qu'il n'est pas la transcription vidéoludique d'un jeu classique (Budziszewski, 2012). Là où nous venons d'établir une distinction d'un point de vue technologique entre deux périodes, l'une antérieure et l'autre postérieure à *Spacewar !* ; Genvo (2009, pp. 28-29) va établir de son côté une distinction à partir de la question du *game design — p*oint de vue également soutenu par Steve Kent (2001, p. 15) dans son *Histoire ultime des jeux vidéo*[10] — ; et qui se base pour partie sur les mêmes réflexions que Buziszewski. Pour Genvo, *OXO,* et d'autres jeux précurseurs, ne sont pas, à proprement parler, des jeux vidéo ; car ils sont issus d'une « [...] exemplification technologique » au contraire d'un *Spacewar !* créé dans une intention ludique ; et utilisé comme telle. Nous ne pouvons que nous opposer à l'idée que le jeu vidéo puisse se résumer à ce qui a été spécifiquement conçu comme un jeu vidéo[11]. Il y a chez Genvo comme chez Kent une forme de qualification de l' objet à partir d'un jugement qualitatif : un jeu vidéo prendrait ce nom parce qu'il a été conçu pour cela et « *bien conçu ».* Cette vision nous paraît très réductrice et impropre à donner une définition à un objet aussi complexe que le jeu vidéo ; celle-ci posant en définitive les mêmes questions que la définition du jeu lui-même[12]. Cette question renvoie à un vieux débat quant à la question du rapport du jeu au jouet. C'est-à-dire de l'activité ludique et de l' objet conçu pour susciter cette activité.

9 Jeu plus connu en France sous le nom de *morpion*.
10 Notre traduction.
11 Voir à ce sujet nos développements sur la question du jeu au chapitre 2.
12 Voir à ce sujet le chapitre 2.

Bien après *Spacewar !*, des logiciels ont été détournés dans un but ludique à l'instar d'*Excel.* Développé par Microsoft comme un tableur, ce logiciel contenait dans les années 1990 un *ester egg*[13] prenant la forme d'une course de voiture. Cette querelle d'historien du jeu vidéo pointe en réalité toute la problématique de définition du jeu vidéo ; et rend prégnante l'idée que fondamentalement la question devrait se situer non pour ce qui est de l'objet, mais en ce qui concerne le sujet. Kent et Genvo pointent néanmoins un élément frappant quant à l'histoire du jeu vidéo : son lien étroit avec l'innovation technologique et notamment militaire. *OXO* comme l'ensemble des jeux vidéo qui ont été développés à la même période, n'ont pas — dans un premier temps — été pensés dans un cadre vidéoludique, mais comme logiciels démonstratifs des performances techniques d'ordinateurs. Ce lien entre innovation technologique et jeu vidéo reste prégnant : « Les jeux vidéo sont alors le plus souvent des applications électroniques ou informatiques détournées par des étudiants, des *hackers*. Le terme de *hacking*, aujourd'hui à connotation délinquante, désignait à l'origine un ensemble de pratiques étudiantes qui consistaient à transformer des technologies de recherches universitaires ou militaires en d'autres applications, ludiques le plus souvent[14]. Les laboratoires encourageaient par ailleurs ces usages clandestins voyant là des formes tout à fait adaptées d'innovation, de création et de recherche. » (Berry, 2009, p. 24). *Spacewar !* reste le premier logiciel spécifiquement pensé et conçu dans un but ludique. En cela, nous pouvons donner raison à Genvo et Kent ; quant à l'idée selon laquelle le titre *Spacewar !* constitue le premier logiciel conçu en tant que jeu vidéo détaché des performances de la machine (c'est-à-dire comme un objet ludique). Ceci étant alors la marque du début de l'industrie vidéoludique, et non du jeu vidéo. Malgré les meilleures qualités de *Spacewar !,* par rapport au jeu *OXO*, il ne fut pas au départ un logiciel grand public au sens où, s'il a bien été pensé pour devenir un jeu, il n'a pas été pensé pour être vendu. C'est Ralph Baer qui développa à Sanders Associates [une société d'armement] le premier jeu vidéo à caractère clairement commercial : *Pong* en 1967. L'idée de Baer était de proposer « […] un appareil de jeu vidéo à 19.95 $ [de l'époque] qui pourrait directement se connecter à un téléviseur.[15] » (Donovan, 2010, p. 12). En d'autres termes, la première console de salon de l'histoire, basée sur le principe du tennis de table. Mais l'idée de Baer est rejetée par Sanders Associates et reste au stade du prototype. Entre temps, Nutting Associates va développer *Computer Quiz* et *IQ. Computer.*

13 Littéralement : *œuf de Pâques*. Il s'agit d'un contenu supplémentaire, généralement caché au sein du programme informatique.

14 *Hacker* vient du verbe *to hack* : *tailler, découper (en pièces)*. C'est-à-dire, *celui qui comprend, qui apprend, par le découpage* (le démontage).

15 Notre traduction.

Deux jeux de casse-têtes et de questions-réponses qui vont connaître un certain succès avec pas moins de 4 400 exemplaires vendus pour le premier et 3 600 pour le second. À cette époque, machines et jeux grands publics ne peuvent véritablement être distingués et se trouvent réunis dans un même objet : la borne d'arcade. L'ordinateur personnel et la console de salon[16] n'ont pas encore été inventés et le jeu vidéo reste une activité qui se joue dans des lieux dédiés (au même titre que le jeu de billard par exemple). À la fin 1971 (Donovan, 2010, p. 20) va se développer la première borne d'arcade payante : *Galaxy Game* telle que nous pouvons toujours en trouver dans certains cafés. C'est cette même année que Nolan Buschnell, fondateur de la société Atari, va s'intéresser à l'idée de Baer qui avait réussi à convaincre la société Magnavox de créer une version plus avancée du prototype de Baer (la *Brown Box[17])* : l'*Odyssey*. Buschnell va améliorer le concept de Baer en ce qui concerne le logiciel ; et en sortir une borne d'arcade : *Pong,* fin 1972. *P*uis, dés 1973, une version console de salon (l'*unité 1975)* qui fut la première console/jeu vidéo à connaître un succès planétaire (le jeu est resté en vente jusqu'en 1979 aux États-Unis, et jusqu'en 1983 en Europe). Atari va vendre 8000 de ses bornes d'arcade à 900 $ pièce en moins de 5 ans (Donovan, 2010, pp. 23-25) ; générant 7.200.000 $ de chiffre d'affaires aux États-Unis. À titre de comparaison, cela représenterait environ 30 millions d'euros actuels pour la seule arcade vendue par Atari. « En 1971 on estimait à 100 000 le nombre d'arcades payantes en service aux États-Unis rapportant aux alentours de 250.000.000 $ par an. » (Donovan, 2010, p. 26). Cette brève histoire des débuts du jeu vidéo tend à rappeler plusieurs éléments importants pour comprendre la manière dont se structure notre rapport à l'objet. Malgré l'impression laissée par un discours médiatique faisant de plus en plus de place aux pratiques vidéoludiques ; l'engouement pour les jeux vidéo ne date pas d'hier. Dès que l'objet et ses usages ne se trouvèrent plus réduits à la seule fin d'une exemplification technologique ; le public, comme la finance ou l'industrie s'emparèrent d'un phénomène alors voué à une expansion rapide (*ibid*). Laquelle expansion conduira le jeu vidéo, comme Berry le souligne, à devenir l'un des premiers objets de l'industrie du loisir. Néanmoins, au début des années 1970, le jeu vidéo n'a pas encore pénétré les foyers. Il reste un objet cantonné à des lieux ludiques (ou ludifiés) spécifiques. Ce qui va progressivement changer, c'est la démocratisation de l'objet c'est-à-dire à la fois sa diffusion dans toutes les couches sociales et son introduction dans les foyers comme objet du quotidien. En 1972 le revenu annuel moyen par habitant aux E.-U. était de 3.770 $ (United States Census Bureau, 2011) — à comparer aux 900 $ du coût d'une borne d'arcade. L'équipement nécessaire à l'usage des jeux vidéo coûte alors trop cher, pour que l'objet puisse véritablement

16 Le prototype de Baer n'ayant pas eu immédiatement de suite.

17 Littéralement l*a boite marron*, en référence à son matériau d'origine : le bois.

intégrer les foyers. En 1975, Atari sort la console *Pong*. Elle est alors vendue aux alentours de 100 $, pour un revenu annuel moyen de 4.818 $ par habitant à l'époque (*ibid*). Ces chiffres montrent, contrairement à une idée reçue tenace, que le jeu vidéo a toujours été une activité onéreuse, et que son coût pour l'utilisateur n'a que peu varié avec le temps (2,7 % du revenu moyen d'un américain en 1975 et 2,78 % en 2015). Ce n'est donc pas une question de prix, qui explique l'engouement des jeux vidéo. Nous verrons, notamment au chapitre 6, que cet engouement demeure surtout le résultat d'une massification et de l'évolution d'un discours, autour du vidéoludique. « Durant l'année 1976, environ 70 marques sont présentes sur le marché [des consoles de salon]. Tout comme le *Home Pong*, ces consoles ne proposent qu'un seul jeu intégré dans leurs circuits, le plus souvent dérivé de *Pong*. »[18] (Genvo, 2009, pp. 30-31). Ainsi, en un an à peine, l'industrie passe de quelques acteurs confidentiels à plusieurs dizaines de compagnies de jeu vidéo. Deux éléments expliquent cette fulgurante ascension du jeu vidéo dans les foyers. Un effet du discours : le jeu vidéo reste alors un objet nouveau, lié aux nouvelles technologies ; mais aussi élitiste et marginal (cf. chap 6). Ainsi qu'une certaine simplicité du *gameplay* des jeux vidéo de salon, notamment parce qu'ils dérivent des bornes d'arcade. « On ne verra […] jamais de jeux trop longs ou trop complexes dans une salle d'arcade. Pas de jeux d'échecs donc, mais des jeux d'actions, ne nécessitant que peu ou pas d'apprentissages des règles. » (Le Diberder et Le Diberder, 1998, p. 56).

Les prémices du système ludique personnel

Dans les faits, le jeu vidéo lui-même n'est pas à ce moment un objet de masse. Un seul jeu, Pong, se trouve produit et distribué à outrance. Tant et si bien, que la saturation du marché, en jeux clonés et de mauvaise qualité, a eu raison au début 1976 de la plupart des compagnies de jeu vidéo ; et même Atari finit par se trouver en difficulté et visée par un rachat de la Warner Bros. Cette restructuration permettra, autant qu'elle rendra nécessaire, l'évolution du jeu vidéo vers sa deuxième génération. Deux évolutions à la fois techniques et technologiques vont permettre la massification du jeu vidéo comme objet du quotidien. La première concerne directement le design des consoles de salon avec l'apparition d'un système de cartouche. Ce nouveau système permettait de jouer à plusieurs jeux sur la même console comme sur la Fairchild Channel F ou la VCS d'Atari vendue à partir de la fin 1976, début 1977. Parallèlement à cette modification du marché des consoles de salon, l'ordinateur va également évoluer avec l'arrivée des premiers ordinateurs personnels (ordinateurs de

18 Les italiques sont de l'auteur.

quatrième génération) qui vont profondément venir remettre en question les modèles et paradigmes de fonctionnement du jeu vidéo. (Genvo, 2009, p. 31). Jusque là cantonné aux entreprises et laboratoires de recherche en raison de son coût et de sa taille, l'ordinateur laisse place au micro-ordinateur. Il est né grâce à la miniaturisation des composants informatiques et à leur plus faible coût de production. L'élément le plus emblématique reste la commercialisation en 1969 du premier microprocesseur inventé par Intel : le 4004. Un microprocesseur capable d'intégrer des transistors miniaturisés sur circuit intégré. Le 4004 se présente comme une puce de quelques centimètres capable de traiter autant d'informations, qu'un ordinateur de première génération occupant une surface de 167 m2, et pesant 30 tonnes. À partir de 1976 apparaît l'Apple I, développé par Steve Jobs et Steve Wozniack – par ailleurs ancien employé d'Atari et fondateur d'Apple – ; et l'Altair 8 800 de MITS sur lequel Bill Gates et Paul Allen vont concevoir leur premier système d'opération[19]. À cette époque, les micro-ordinateurs ne disposent ni d'écran (l'affichage vidéo est assuré par un jeu de DEL) ni de disque dur. Nous sommes encore, à cette époque, dans l'ère des prototypes. C'est en réalité l'Apple II sorti en 1977 avec son écran et son clavier qui va venir installer l'ordinateur dans un usage domestique à grande échelle. À côté des évolutions matérielles, les langages de programmation évoluent également et l'on voit apparaître des systèmes d'opérations de plus en plus sophistiqués tel *MSDos* de Microsoft. Cette évolution logicielle permet de rendre plus accessibles la programmation informatique et son usage, ouvrant de nouvelles perspectives dans les usages vidéoludiques. « À l'inverse des consoles qui ne sont dédiées qu'à une seule fonction, faire tourner des jeux vidéo, les ordinateurs personnels permettent entre autres à l'utilisateur initié de programmer ses propres jeux vidéo [...]. Alors qu'il est nécessaire d'avoir l'autorisation du constructeur pour vendre un jeu sur la console d'Atari, la politique des fabricants d'ordinateurs est moins restrictive quant à l'offre logiciel. » (Genvo, 2009, p. 31). Cette question de la liberté reste fondamentale dans la construction historique et sociologique de notre rapport au jeu vidéo. Genvo rappelle très justement que les premiers programmeurs pouvaient diffuser le code de leur jeu dans des ouvrages spécialisés ; et ainsi ils pouvaient permettre à d'autres joueurs de les copier, voire les modifier :

> « Ces jeux [sur ordinateur personnel] ont commencé à s'infiltrer dans les foyers au travers de magazines et de livres qui contenaient des listes de programmes informatiques que les gens devaient taper ligne par ligne. »[20] (Donovan, 2010, p. 56)

19 Gates et Allen créèrent pour l'occasion la société Microsoft devenue 40 ans plus tard, l'une des plus grosses entreprises informatiques et un leader du marché du jeu vidéo au travers de la *Xbox*.

20 Notre Traduction.

Cela s'explique en partie par l'histoire des premiers concepteurs de jeu vidéo et d' ordinateurs (qui sont généralement les mêmes personnes). Baer, comme Wozniack par exemple, faisait partie de groupes de hackers : c'est-à-dire dans la définition qu'en a donné le Tech Model Railroad Club du MIT : une personne qui va apprendre l'informatique ; et le faire évoluer par l'expérimentation, le tâtonnement et le bricolage. À titre d'anecdote, c'est aussi à cette époque que l'on voit apparaître ce que l'on pourrait nommer le premier *serious game* : il s'agissait d'un programme informatique ludo-éducatif, *The Oregon Trail,* créé par trois enseignants. Il se donnait pour but d' apprendre aux enfants la vie des colons au moment de la conquête de l'Ouest américain (Donovan, 2010, p. 56). Deux concepteurs de logiciels vont incarner la liberté vidéoludique sur ordinateur personnel : Will Wright et Peter Molynieux, qui développèrent le jeu *Life.* Wright, influencé par la pédagogie Montessori (Donovan, 2010, p. 189), deviendra par la suite le créateur du jeu de gestion urbaine *Sim City* et de ses dérivés, notamment *Les Sims*. Cette construction à partir de deux supports distincts, l'ordinateur d'un côté et la console de salon de l'autre, explique un certain nombre de représentations, toujours d'actualité, autour du jeu vidéo. Le lien étroit qu'entretient l'informatique, à ses débuts, avec le milieu du hacking induit une représentation à la fois élitiste et marginale du jeu vidéo sur ordinateur ; contrairement à sa pratique sur console. Celle-ci demeurant vue comme une pratique massifiée, populaire, dite « *casual*[21] ». L'introduction du jeu vidéo sur ordinateur personnel permet également l'émergence d'un certain discours autour de l'image d'une activité de marginaux capables de comprendre le fonctionnement et manipuler des machines de haute technologie. Une personne désocialisée (qui travaille dans son garage[22]), à l'insanité d'esprit discutable (le mot *geek* ayant pour étymologie *geck* ou *gek* qui désigne *quelque chose de fou*). Un être défini comme un hybride entre les actuelles figures du *nerd* et du *geek*[23].

Les premières réglementations du contenu des jeux

L'arrivée d'un acteur, comme la Warner, dans l'industrie du jeu vidéo, après le rachat d' Atari ne demeure pas sans conséquence sur le contenu même de ces jeux. En 1930, en réponse à divers scandales qui vont éclabousser Hollywood (Donovan, 2010, p. 169), le sénateur américain Will Hays fait édicter un code de bonne morale applicable à l'industrie du cinéma.

21 *Occasionnelle*.
22 Si cela n'est pas tout à fait faux, les garages en question étaient souvent reconvertis en laboratoire d'électronique.
23 Si les deux termes peuvent désigner une personne passionnée par le jeu vidéo ou l'informatique ; le premier décrit une personne plus asociale que le second et demeure en conséquence plus péjoratif.

Le *Motion Picture Production Code,* plus connu sous le nom de *Code Hays*[24]*, est é*dicté dans la droite ligne des systèmes de censure instaurés pour contrôler les *nudies* du cinéma muet[25]. Ce code bannissait des films : le blasphème ; la nudité licencieuse ou suggestive ; la représentation du trafic de drogue ; les références aux perversions sexuelles ; à l'esclavage des blancs (*sic*) ; la représentation d'activités sexuelles entre personnes à la peau blanche ou noire ; l'hygiène sexuelle et les maladies vénériennes ; les scènes d'accouchement ; le fait de tourner en ridicule le clergé ; la représentation des organes sexuels des enfants ; les offenses aux nations et races ; etc. En plus de ces interdictions, le code demandait à l'industrie du cinéma de porter une attention particulière au traitement de certains sujets comme l'utilisation du drapeau ; les relations internationales ; l'incendie criminel ; l'usage des armes à feu ; le vol ; le vol qualifié ; le sabotage et la destruction de biens ; la brutalité ; la torture ; la contrebande ; la représentation d'exécutions par la chaise électrique ; l'attitude à l'égard des personnages et des institutions publiques ; la sédition ; l'apparente cruauté envers les enfants et les animaux ; la prostitution ; le viol ; la présence d'hommes et femmes dans le même lit ; le mariage ; la prise ou l'administration de médicaments ; etc. Le code invitait l'industrie à traiter ces sujets (et pas moins d'une dizaine d'autres) avec dignité, pudeur ; et de telle manière que les activités illégales ne suscitent pas l'adhésion du public ou des vocations. Ce code va rester en vigueur jusqu'en 1968 et va donner lieu à la création d'un autre code : le *Comic Code* (Donovan, 2010, pp. 169-170). Celui-ci va s'appliquer à l'industrie de la bande dessinée – grande source d'inspiration pour le jeu vidéo — ; et il sera mis en place en 1954. Il ne disparaîtra formellement qu'en 2011. Ce code, imposé par la Warner à toutes les productions d'Atari, va rapidement s'étendre à toute l'industrie du jeu vidéo sur console de salon. La moindre application du code Hays et du Comic Code, aux jeux développés sur ordinateur, finira de créer une dichotomie représentative entre pratique vidéoludique sur console et pratique vidéoludique sur ordinateur. Celle-ci demeurera d'autant plus importante que l'usage de l'ordinateur permet, à qui sait programmer la machine, de détourner ou modifier des jeux (le début de ce que l'on appellera les *mods*) soumis aux restrictions du code. Là encore, un aperçu historique tend à démontrer que les questionnements autour du jeu vidéo que nous pensons si contemporains sont en réalités apparus en même temps que l'objet lui-même ; et trouve leur ancrage dans des questionnements, des influences

24 Le texte du code est disponible sur http://www.artsreformation.com/a001/hays-code.html (eng.) (visité le 01/09/2014)

25 Le début du XXe siècle aux États-Unis connaîtra de nombreux systèmes de censure (le plus souvent d'autocensure) comme le *Board of Censorship*, parfois fondés par l'industrie elle-même – à l'initiative législative des états néanmoins — et le plus souvent sous la pression de lobbies catholiques puritains et surtout la Ligue de la vertu, soutenue par le pape Pie XI. Ce système aboutira à une décision de la Cour Suprême des États Unis : les films étant des activités mercantiles (comme les jeux vidéo), ils ne bénéficient pas de la protection du Premier Amendement de la Constitution des É.-U. (protection de la liberté d'expression).

liées par exemple au cinéma ou à la télévision. Pour autant, l'ordinateur, s'il offre une grande liberté à l'utilisateur demeure plus complexe à utiliser et beaucoup plus onéreux que la console de salon ; qui reste le support majeur du jeu vidéo à l'époque. De même, le monde informatique n'étant pas unifié (absence de comptabilité entre systèmes de différentes marques, ce qui demeure aussi valable pour les consoles) et moins bien organisé, le développement de l'activité vidéoludique s'y construit avec plus de retard. L'arrivée de titres tels *Pacman* ou *Space Invaders* entre 1978 et 1980 – toujours issus du jeu d'arcade et considéré comme des *best-sellers* — finira d'achever la domination de la console de salon, et notamment de la VCS d'Atari, dans le paysage vidéoludique. L'industrie vidéoludique jusque là exclusivement américaine voit l'arrivée des entreprises japonaises telles Namco sur le marché. La France reste quelque peu en retrait, y compris en Europe, où l'Italie va, par exemple, développer sa propre console de salon sur le modèle de celle de Baer qui ne connut pas le même succès – notamment international – que ses rivales américaines. En 1982, l'industrie du jeu vidéo se trouvait si florissante et rentable qu'elle générait plus de profit que l'industrie du jeu traditionnel (Ichbiah, 2004, p. 33). Kline, de Peuter et Dyer-Witheford estiment qu'il s'agit de la raison d'une des premières crises du jeu vidéo en 1983. « Le développement des jeux était soumis à la logique de croissance des entreprises de telle manière que cela dégradait leur relation avec les artistes rebelles du logiciel, qui étaient la base de l'industrie, et les jeux étaient commercialisés selon des modèles qui ne montraient que peu ou pas de compréhension de la nouvelle sous-culture numérique vers laquelle ils étaient dirigés[26] » (Kline, Dyer-Witheford et de Peuter, 2003, p. 108). À ce titre, le rapport de l'industrie aux créateurs de jeu vidéo reste assez parlant. Atari, comme d'autres sociétés à l'époque, interdisait formellement à ses créatifs d'avoir leur nom aux crédits du jeu. Warren Robinett passa outre cet interdit lorsqu'il transposa sur la console VCS l'un des premiers jeux d'aventure textuelle : *Adventure*. Il créa à l'intérieur de son jeu, une zone cachée, tout à fait déconnectée du scénario, que seuls certains joueurs – à force de chercher – pouvaient trouver et sur les murs virtuels de laquelle s'inscrivait son nom. Il mit ainsi en place la tradition des *ester eggs*. (Donovan, 2010, p. 91 ; Genvo, 2009, p. 33). Mais ce mouvement de « rébellion », également lié à une question de rémunération, va aussi voir la création de la société Activision (un temps associée à Blizzard et éditeur de la série *Call of Duty*). Mais Atari reste la référence dans le domaine du *hardware* avec sa VCS et c'est à propos du logiciel que la guerre s'engage. Pour reprendre le titre d'un des chapitres de l'ouvrage de Tristan Donovan : *Replay*, le jeu vidéo et les consoles de jeu sont à cette époque surtout vus comme « un outil pour vendre du logiciel »[27].

26 Notre traduction.
27 Notre traduction.

« Né dans le contexte de recherches subventionnées par des instituts militaires, initialement mis à disposition du grand public par l'intermédiaire des bars et salles de jeux puis diffusé et produit à grande échelle par les majors des médias, le jeu vidéo est une industrie qui, après une décennie d'existence, propose majoritairement des thématiques empruntes de "masculinité militarisée" […]. Toutefois l'échec en 1983 de corporations qui avaient pourtant de l'expérience dans les industries du loisir montre que des modèles de développement adaptés à l'industrie vidéoludique restaient encore à trouver, tant sur le plan technologique, marketing que culturel, d'autant que des pratiques de création et de distribution divergentes des modèles alors établis se structuraient peut à peu, comme en atteste l'avènement des jeux sur les premiers ordinateurs, qui rappelaient qu'à son origine le jeu vidéo était aussi issu du monde des *hackers*. » (Genvo, 2009, pp. 34-35). Genvo rappelle par ces mots une forme de dualité, de tiraillement qui a toujours été au cœur du jeu vidéo entre idées libertaires : bidouillage, modification, *ester eggs*, etc., et logiques commerciales. La question du *cheat* [28]paraît à ce stade de notre analyse intéressante. Ce que certains voient comme une transgression de la règle, notamment de la règle du jeu, connaît un statut tout à fait particulier dans le jeu vidéo. Elle demeure à l'origine issue de l'idéologie du hacking. Le jeu *Dungeon Keeper*, sorti sur PC en 1995, en constitue un bon exemple. Certains paramètres du jeu étaient inscrits sur un fichier .txt, c'est-à-dire un format basique de traitement de texte aisément lisible et dès lors facilement modifiable. Les concepteurs du jeu étaient tellement conscients de l'usage qui pouvait être fait de ce fichier (à savoir modifier les caractéristiques du jeu pour en tirer avantage, et donc pour tricher), qu'ils ont pris soin d'y inscrire les éléments à ne modifier sous aucun prétexte pour assurer la viabilité du jeu. L'autre nom de la tricherie est – et c'est loin d'être anodin — : trucs et astuces. Détourner les règles n'est pas vu – dans le cadre du jeu vidéo — comme une transgression, mais comme le fait d'être malin, astucieux. Cet exemple, que nous donnons, vient nous rappeler le lien très fort existant entre les premiers jeux vidéo et le hack : « […] une combinaison ingénieuse, une invention à laquelle personne n'avait encore songé, que personne ne croyait possible avec les moyens du bord, un raccourci qui permet de faire plus vite et plus élégamment » (Triclot, 2011, p. 104). C'est cette dualité qui va se trouver au cœur de la crise de 1983 tant au sein de l'industrie elle-même entre éditeurs et concepteurs qu'entre l'industrie et les joueurs. L'arrivée de l'ordinateur personnel, outil par excellence du hacker, va paradoxalement hâter la crise de la console de salon. Sans pour autant la remplacer en tant que support d'usage du jeu vidéo, mais en montrant qu'une autre voie, une autre philosophie, pourrait-on dire, était possible. La crise de 1983 peut dès lors se

28 La triche.

réinterpréter comme cette incapacité de l'industrie du jeu vidéo à prendre en compte la révolution quant aux usages de l'informatique que va constituer l'ordinateur personnel et s'y adapter. D'un autre côté, peut-être est-ce également le signe d'un rejet de la massification du jeu vidéo et de sa sortie progressive de l'image marginale et élitiste qu'il véhiculait. L'industrie étant incapable de s'adapter aux nouveaux usages des joueurs occasionnels, notamment sur ordinateur ; tout en s'étant progressivement coupée des passionnés.

1.2 L'époque des Nintendo Kids

Nintendo, une société de jouet japonaise fondée en 1889 ; qui a commencé par commercialiser des cartes à jouer (Donovan, 2010, p. 153) ; puis qui s'est diversifié en devenant « investisseur dans le riz, compagnie de taxi ou tenancier "d'hôtel d'amour" » (Genvo, 2009, p. 35) ; reste l'un des seuls exemples[29] de firme de jouet à s'être lancée avec succès dans le jeu vidéo. Au point d'en avoir abandonné son activité traditionnelle. Elle va se lancer au moment de cette période noire que connaît l'industrie vidéoludique en 1983. Elle va tout d'abord lancer une nouvelle console de salon : la NES (Nintendo Entertainment System). Elle se trouve très avancée du point de vue technologique (Troisième génération de console) comparativement à la VCS ou à toute autre console de jeu de l'époque. Plusieurs périphériques d'entrée se trouvent disponibles avec la console : une manette avec plusieurs boutons et la fameuse croix de déplacement – qui va rester un standard du contrôle de déplacement dans le jeu vidéo – ainsi qu'un pistolet[30] permettant notamment de jouer à un jeu resté célèbre : la chasse aux canards. Comme le nom même de la console l'indique, le but de Nintendo reste d'offrir aux utilisateurs un système de divertissements et, non plus, seulement du jeu vidéo. Pour cela, la firme va profondément modifier le modèle économique du jeu vidéo en adoptant la stratégie dite de la lame de rasoir en vendant sa console à prix coûtant. « L'objectif de Nintendo était de proposer une nouvelle expérience de jeu à travers un nombre limité de titres, mais de grande qualité. Afin de ne pas tomber dans le même piège qu' Atari [la multiplication de titres de piètre qualité], Nintendo ne sélectionne dans un premier temps que six éditeurs à qui l'on impose des conditions draconiennes. Avant d'être mis sur le marché, le jeu doit être approuvé par un comité d'experts. De plus, sur chaque cartouche vendue, l'éditeur doit verser 20 % de royalties à Nintendo. Enfin, seul Nintendo a le droit de fabriquer des cartouches.

29 Bandai, ou encore Epoch, s'y sont également essayées à l'époque des *Home Pong*, mais sans véritable succès ; et elles sont restées sur leur marché d'origine.

30 Arrivé plus tardivement.

S'ils veulent concevoir un jeu, les éditeurs doivent passer commande de 10 000 cartouches au minimum pour que la production puisse commencer. » (Genvo, 2009, p. 35). Paradoxalement, Nintendo va relancer l'industrie du jeu vidéo en instaurant des conditions de création draconiennes aux éditeurs de jeux : « Nintendo est une compagnie très paternaliste, cela ressemble beaucoup à une dictature. Nintendo dit : "ici vous êtes dans notre famille et vous devez obéir aux règles de la famille." C'est très strict et résolument japonais. » (Propos d'Alfred Milgrom cités par [Donovan, 2010, p. 169]). La société va introduire un véritable code quant au contenu des jeux vidéo. Si le code Hays, et le Comic Code ont influencé le contenu des jeux vidéo de manière latente ; Nintendo va formellement exiger que la nudité, la représentation de la mort, le cannibalisme, les zombies, la torture, etc. soient tout à fait absents des jeux disponibles sur ses consoles. Mais va surtout exiger le triomphe du bien sur le mal à la fin de chaque jeu (Donovan, 2010, p. 170). Cette censure ne sera pas du goût de tous les créateurs de jeu vidéo : « Le jeu a été édulcoré de telle manière que les niveaux sont devenus méconnaissables » dira Eugene Jarvis[31] à propos de la version développée par Nintendo de son jeu d'arcade : *Narc.* Ce choix de Nintendo, dans le contrôle des contenus, va encore accentuer la fracture entre les jeux vidéo sur console de salon, et ceux sur ordinateur. La puissance marketing de Nintendo, et sa main mise sur le marché vidéoludique vont ancrer dans les esprits l'image d'un objet familial et enfantin ; qui tranche avec son histoire et ses usages précédents. Mais là où Nintendo va encore innover, c'est dans sa stratégie dite de « l'expérience de jeu singulière » (Genvo, 2009, p. 35). La société va se doter d'une division consacrée au jeu vidéo dirigé par Shigeru Miyamoto et qui sera à l'origine du plus grand succès de Nintendo et probablement le plus grand succès de l'industrie vidéoludique : *Super Mario Bros.*, sorti en 1985. « Soyons directs ! 1000 fois copié jamais égalé, ce chef d'œuvre de Shigeru Miyamoto a révolutionné le monde du jeu vidéo comme Michael Jackson a révolutionné le monde de la musique pop. Véritable phénomène de société et bouleversement vidéoludique, Super Mario Bros. (SBM pour les intimes) posa dès le 13 septembre 1985 toutes les bases d'un genre amené à connaître un incroyable succès : les jeux de plateformes en 2D. Alors que 95 % des jeux disponibles […] à cette époque étaient composés de niveaux à tableaux uniques […], Mario réussit le tour de force de présenter aux joueurs 32 longs niveaux (avec un *scrolling* horizontal) variés, colorés […] Mario pouvait tout faire : lancer des boules de feu, sauter haut, courir très vite, écraser ses ennemis, se baisser, éclater des briques […], etc. » (Gorges, 2005). C'est, nous semble-t-il, ce changement de paradigme qui passe de l'exemplification à l'expérience de jeu, c'est-à-dire d'un paradigme fondé

31 Cité part (Donovan, 2010, p. 170)

sur l'idée que *nous le faisons parce que nous pouvons le faire d'un point de vue technologique* à un paradigme fondé sur l'idée que *nous le faisons parce que cela plaira aux joueurs* ; qui va permettre le renouveau du jeu vidéo. « […] avec Super Mario Bros., le jeu vidéo est consacré comme un espace à découvrir. » (Genvo, 2009, p. 36). Non seulement Nintendo va donner plus de liberté au joueur qu'il n'en avait jusque là ; mais il va également lui donner un monde à découvrir, voire à redécouvrir, au travers des parties de jeu. Le plaisir du joueur se trouve au centre de la stratégie de développement des titres vidéoludiques. De même, un certain changement dans la structuration du discours se fait jour. D'une structure définie comme contestataire ou tout du moins marginale, le discours se structure, alors, comme plus capitaliste. Le jeu vidéo peut, d'une certaine manière, assouvir tous les désirs dans un espace clos et protégé (voir le Chapitre 2). Il est intéressant de noter que ce changement de paradigme se réalise au détriment de la liberté créative des programmeurs. En réalité, Nintendo va transférer ce que nous pourrions nommer le *paradigme du hack* du créateur de jeu vidéo au joueur. Le cadre extrêmement strict que Nintendo impose, dans les codes, valeurs et représentations, aux créateurs de jeux n'est finalement pour elle qu'une manière de s'adresser à tous ; et d'offrir son expérience de jeu singulière au plus grand nombre, de permettre à tous de se retrouver dans l'univers proposé par le jeu. « En sommes, Nintendo apprend à tirer profit de la tradition hacker à l'origine de l'industrie vidéoludique » (Genvo, 2009, p. 37). Elle poussera ce « retour à la tradition » jusqu'à faire publier un magazine : *Nintendo Power,* qui permettait aux joueurs de trouver les codes, les astuces, et les ester eggs de ses jeux comme le faisaient déjà les magazines dédiés à l'informatique généraliste[32]. La stratégie de Nintendo, pour reprendre le terme utilisé par Genvo, reste de « coloniser » la cible de la firme, les enfants de 8 à 13 ans ; en leur proposant une expérience allant au-delà du simple fait de jouer à un jeu vidéo (clubs, ligne téléphonique dédiée aux joueurs, etc.). « Les esprits, les corps, et l'interaction sociale sont alors de plus en plus "occupés" par des activités et des achats liés à Nintendo[33] » (Kline *et al.*, 2003, p. 126) d'où l'expression *Nintendo Kids* pour désigner cette génération d'enfants. La massification du jeu vidéo comme objet du quotidien s'accompagne d'une certaine « normalisation » discursive autour de la pratique vidéoludique. Kline et coll. (2003) développent l'idée que Nintendo concevait ses jeux vidéo à partir de ce que la société percevait des désirs des enfants d'où le plaisir qu'ils tireraient de leur expérience de jeu. Nintendo développa dès lors ses jeux dans une série de narration, de *codes pour interpréter la vie* selon Kline et coll.

32 Si ces magazines ont pour la plupart disparu, la tradition demeure au travers de la publication de livres-guides ou l'apparition de sites Internet spécialisés.

33 Notre traduction.

À la fin des années 80, Nintendo reprend le monopole du jeu vidéo mondial (80 % des ventes mondiales et 90 % au Japon selon Genvo [2009]) détenu dans les années 70 par Atari. Cette situation monopolistique est à la fois due à la politique d'exclusivité de Nintendo (il n'y a pas de portabilité d'une console à une autre pour les titres développés par Nintendo) ; mais également au contenu même des jeux développés par et pour la firme. Nintendo va pousser sa politique jusqu'à adapter ses campagnes publicitaires et son marketing (jusqu'aux boitiers contenant les cartouches de ses jeux) aux différents marchés en le segmentant (notamment Japon, Europe et Amérique du Nord ; une distinction qui existe toujours aujourd'hui) et en tenant compte des différences culturelles. Si le contenu même des jeux reprend bien souvent des codes issus de la tradition culturelle des mangas japonnais (漫画 issu de *man* : *divertissant, sans but*, et *ga* : *dessin*, littéralement : *dessin divertissant*) connus depuis la fin du XVIIIe siècle. Il n'en intègre pas moins des codes et des références à la culture et la tradition occidentale. Dans *Super Mario Bros*., par exemple, le personnage part à la recherche d'une princesse enlevée par un terrible monstre ; et n'est pas sans rappeler le roman courtois du Moyen Âge. Mario peut grandir jusqu'à devenir un géant en mangeant un champignon comme le ferait la Alice de Lewis Caroll ; ou encore, il peut grimper à un haricot géant comme dans le conte populaire anglais du XVIIIe siècle : *Jack et le Haricot magique*. « En somme, Nintendo a compris que l'industrie vidéoludique tend à la globalisation, cet aspect étant à prendre en compte tant dans les stratégies commerciales que dans le contenu des produits. » (Genvo, 2009, p. 38).

Nintendo va remodeler l'industrie vidéoludique en jouant à la fois sur la globalisation et la massification des contenus. Une telle stratégie posera les bases d'une profonde modification des représentations populaires autour du jeu vidéo ; mais aussi des joueurs. Ces bases seront aussi celles de l'émergence progressive de contre-usages vidéoludiques ; tout comme de l'émergence de l'Eleet (voir au chapitre 1.4). Il nous semble également important de prendre en compte un élément d'analyse lié à l'origine même de Nintendo, afin de comprendre sa stratégie de développement. Le premier produit vendu par la société fut les *Hanafudas* (花札 littéralement : *le Jeu des Fleurs*). Il s'agit d'un jeu de cartes, très populaire au Japon, et en Corée, mais totalement inconnu en Occident ; que la société tente d'exporter, sans grand succès au départ. À partir de 1959, la société va s'allier au géant du divertissement : l'américain *Disney*. Comme toutes les entreprises américaines de divertissement, Disney reste fortement soumise au Code Hays ; et elle promeut un divertissement familial. Mais la compagnie américaine reste également un empire du divertissement

qui inspira beaucoup la stratégie d'entreprise de Nintendo. Ainsi, la compagnie japonaise va véritablement permettre au jeu vidéo d'émerger comme un objet de masse aux contenus globalisés en l'intégrant pleinement dans la *pop culture*. (Goldberg, 2013). Ce changement de statut n'est pas sans conséquence quant à la perception que nous pouvons concevoir autour de l'objet, aujourd'hui :

> « Le culte de la *culture populaire* n'est, bien souvent, qu'une inversion verbale et sans effet, donc faussement révolutionnaire, du racisme de classe qui réduit les pratiques populaires à la barbarie ou à la vulgarité : comme certaines célébrations de la féminité ne font que renforcer la domination masculine, cette manière en définitive très confortable de respecter le "peuple", qui, sous l'apparence de l'exalter, contribue à l'enfermer ou à l'enfoncer dans ce qu'il est en convertissant la privation en choix ou en accomplissement électif, procure tous les profits d'une ostentation de générosité subversive et paradoxale, tout en laissant les choses en l'état, les uns avec leur culture ou leur "langue" réellement cultivée et capable d'absorber sa propre subversion distinguée, les autres avec leur culture ou leur langue dépourvue de toute valeur sociale ou sujette à de brutales dévaluations que l'on réhabilite fictivement par un simple faux en écriture théorique. »
>
> (Bourdieu, 1997, pp. 91-92)

L'Empire commercial de Nintendo connaît un trou noir notable : l'Europe. Née aux États-Unis, révolutionnée au début des années 80 au Japon, la console de salon ne s'est jamais véritablement implantée en Europe avant le début des années 90. Cette situation à part de l'Europe perdure aujourd'hui dans le traitement commercial du vieux continent. Les jeux y sortent en général plus tardivement, par rapport aux États-Unis et au Japon ; et de nombreux titres, commercialisés dans ces deux zones, ne le sont pas en Europe. « [L]'absence de Nintendo fera la fortune éphémère des fabricants d'ordinateurs familiaux anglais (Oric, Sinclair, Amstrad) et américains (Atari, Commodore) » (Le Diberder et Le Diberder, 1998, p. 32). L'ordinateur personnel demeure, contrairement à la console de salon, un objet élitiste (plus cher et plus complexe, à l'usage, notamment). Les jeux vidéo qui s'y développent ne se trouvent pas affublés de cette image d'objet de masse ou d'*objet pop,* que les jeux vidéo peuvent avoir aux États-Unis et au Japon. Cette massification reste plus récente en Europe et s'est faite plus rapidement. Cette manière dont le jeu vidéo s'est diffusé en Europe, explique à notre avis une partie des représentations et discours spécifiques que l'on retrouve sur le vieux continent. Notamment, la question de la cyberaddiction, principalement liée aux jeux sur ordinateurs : celle-ci étant peu présente aux États-Unis, qui lui préfèrent la question de la violence ; comme au Japon, où la question demeure liée à la question de

l’isolement social (autour de la question des *Otaku,* voire des *Hikikomori*).

1.3 « L'agressivité comme vecteur de distinction »[34]

Un acteur japonais de l'industrie vidéoludique : Sega va tenter de tirer profit de la relative absence de Nintendo sur le marché européen en sortant en 1987 la console *Master System* qui sera un franc succès commercial. Forte de son succès en Europe, Sega va tenter de tirer profit de l'obsolescence technologique de la NES de Nintendo en sortant une nouvelle console, cette fois destinée au marché mondial : la *Megadrive* ; distribuée en 1988 au Japon, et en 1989 et 1990 respectivement, aux États-Unis et en Europe. Au Japon, la sortie de la *Megadrive* coïncide avec la sortie de *Super Mario Bros.* 3 sur la NES. Malgré l'indéniable avance de la console de Sega du point de vue technologique (Quatrième génération de console, basée sur un processeur 16bits capable d'un meilleur traitement graphique que les consoles précédentes 8bits) ; la société ne peut faire face à l'hégémonie de Nintendo en terme d'offre logicielle. Sega va concentrer ses efforts sur les États-Unis et surtout sur l'Europe. « Sega prend […] modèle sur Nintendo en proposant à partir de 1990 un titre phare pour son support [reposant] sur un personnage charismatique qui incarne l'image de la marque, *Sonic the hedgehog* » (Genvo, 2009, p. 39). Sega va aussi déployer une campagne marketing sans précédent dans le monde vidéoludique (Ichbiah, 2004, p. 105) basée sur son nouveau héraut. Tant la campagne que le héros de Sega dénotent avec les valeurs affichées par Nintendo. Le plombier italien en salopette, égérie de Nintendo, beigne dans un monde enfantin et doux là où Sonic se montre arrogant et nerveux. Les slogans utilisés par les deux compagnies demeurent tout à fait parlants. *Plus c'est intelligent, plus c'est amusant* pour Nintendo et pour l'éditeur de Sonic *: c'est plus fort que toi !* Chez Sega, « le contenu des messages véhiculés détonne du caractère enfantin jusqu'alors diffusé par Nintendo, la sexualité de l'adolescence et la rébellion étant les deux pôles de référence. De la sorte, le public cible est constitué de garçons de 14 à 17 ans, tranche d'âge qui avait jusqu'alors été délaissée par Nintendo. » (Genvo, 2009, p. 39). Le jeu fourni avec la console reste très emblématique de ce changement de style. Il s'agit d'*Altered Beast*, un jeu de type *beat them all* dans lequel le joueur contrôle un héros de la Grèce antique aux muscles saillants et à la virilité exacerbée. Il peut se transformer en loup-garou, en dragon ou en ours et va combattre des zombies, des hydres, et d'autres monstres, aux Enfers. Ce jeu n'entre évidemment pas dans le code édicté par Nintendo et Sega prend volontairement le contre-pied de sa concurrente nippone. Ainsi la compagnie commence à faire de l'ombre au géant tant en Europe qu'aux États-Unis. Nintendo réplique en sortant une nouvelle console : la *Super NES,* plus connue en Europe sous le nom de

34 Nous reprenons ici le titre d'un chapitre de l'ouvrage de Genvo (2009), celui-ci nous ayant paru particulièrement à propos.

Super Nintendo. Disposant de la même technologie 16bits que la console de Sega elle va rapidement devenir un succès commercial lançant ainsi une véritable guerre commerciale entre Nintendo et Sega. Le système de Nintendo est toujours très contrôlé par la société dans le domaine du logiciel. Il y a tout d'abord une *protection régionale* des cartouches de jeu. Le code instauré pour la NES et le comité d'approbation sont maintenus, Nintendo reste toujours le seul producteur des cartouches ; mais, une nouveauté apparaît : les développeurs tiers ne peuvent sortir qu'au maximum cinq jeux par an. Ils doivent en outre attendre deux ans pour pouvoir les porter sur une autre plateforme notamment sur la console de Sega. Cette guerre commerciale entre Sega et Nintendo prend un tour politique quand, en 1993, la Chambre des Communes du Royaume-Uni décide d'organiser un débat autour de la violence à la télévision (Lynne, Maclean et Stephen, 1993). Ce débat arrive quelques mois après le meurtre à Liverpool d'un enfant de 2 ans : James Bulger, assassiné par deux garçons de 11 ans Robert Thompson et Jon Venables. Le Royaume-Uni s'interroge sur les effets de la violence visuelle sur le comportement des enfants. Le jeu vidéo se trouve, brièvement, mis en cause notamment au travers du jeu *Night Trap* développé par Sega. Ce jeu mêle les graphismes classiques du jeu vidéo (images de synthèse) et la vidéo en utilisant de véritables acteurs. La controverse est liée à un article du *Sun* qui met en cause le film *Chucky 3* sorti en 1991 comme ayant inspiré le meurtre de James Bulger. Le Sun se réfère notamment aux positions dites « *video nasty*[35] » portées au Royaume-Uni par la *National Viewer's and Listener's Association* (NVLA). Une association de lobbyiste fondée par Constance M. Whitehouse, qui se réclamait du conservatisme social. Lors du débat au Parlement, le Secrétaire d'État de Sa Majesté pour les Affaires intérieures (Home Secretary) s'exprime clairement : « [...] diffuseurs, réalisateurs, éditeurs de jeux vidéo devraient faire preuve de prudence et considérer qu'il existe un lien entre ce qu'ils produisent et la manière dont certaines personnes se comportent. » (Lynne *et al.*, 1993, sect. 1399). Au même moment, aux États-Unis, c'est le jeu *Mortal Kombat* sorti en 1992 sur la *Megadrive* qui va soulever une controverse. *Time Magazine* (Dickerson, 1993) se fait l'écho du débat lancé au Congrès par les sénateurs Joseph Lieberman et Herb Kohl. Les deux sénateurs s'inquiètent du réalisme grandissant des jeux vidéo et la représentation plus réaliste des personnages et les pratiques marketing notamment de Sega. C'est la « Fatality », un des éléments du gameplay de *Mortal Kombat* qui se trouve au cœur de la polémique. Ces deux controverses politiques vont donner lieu au Royaume-Uni à un renforcement législatif au travers du *Criminal Justice and Public Order Act* de 1994 ; et aux États-Unis à la création de l'*Entertainment Software Rating Board*

35 Littéralement : *mauvaise, affreuse vidéo ;* et désigne une vidéo à caractère violent ou pornographique.

(ESRB), une organisation créée par l'industrie du jeu vidéo pour établir un système de classification de ses jeux. D'un côté, Sega est accusée d'inclure volontairement de la violence dans ses jeux vidéo pour susciter la polémique et Nintendo reste accusée d'avoir orchestré le débat du Congrès (Kent, 2001, pp. 461-480). Malgré ces polémiques, Sega commence à faire de l'ombre aux É.-U. et en Europe à Nintendo – qui reste en situation monopolistique au Japon —. Du fait des restrictions qu'elle impose sur le contenu de ses jeux (un même titre peut-être plus ou moins censuré en fonction de sa zone de commercialisation), Nintendo acquiert rapidement l'image d'une société éditant des jeux édulcorés pour enfants ; et ne parviens pas à prendre l'avantage sur Sega. *Mortal Kombat* en reste un bon exemple : Sega va diffuser la version non censurée du jeu ; alors que Nintendo va publier une version où le sang et la violence sont absents ou réduits. Le résultat demeure sans appel : Sega vendra trois fois plus de cartouches de *Mortal Kombat* que Nintendo (Kent, 2001, pp. 461-480). Les éditeurs historiques de Nintendo : Capcom (éditeur d'un concurrent direct à *Mortal Kombat* : *Street Fighter*) , Square, Enix ou encore Acclaim (éditeur de *Mortal Kombat*) vont de plus progressivement transgresser les règles posées par Nintendo en développant de plus en plus des jeux à la fois pour Nintendo et pour Sega, et ce, sans attendre deux ans. Nintendo va assouplir ses règles de diffusion (tout en censurant certains titres), mais réservera son marketing aux seuls jeux qui suivent la ligne d'édition la plus stricte. En 1994, pour faire suite à la mise en place de l'ESRB aux États-Unis, Nintendo mettra de côté son code de contenu pour ses jeux vidéo (Nintendo étant membre de l'*Interactive Digital Software Association* qui gère l'ESRB). Nintendo va, selon les propos de Pierre Bruno, se « viriliser en supprimant le motif jugé sans doute trop infantiles. » (1993, p. 79). D'après Genvo, c'est cette guerre entre Sega et Nintendo « […] qui va amplifier la présence de thématiques liées à la violence au sein des jeux vidéo. » (2009, p. 40). S'en suit une course à l'innovation technologique qui va en 1995 conduire à une nouvelle crise qui va mettre en difficulté jusqu'au géant Nintendo. La crise provient cette fois de la difficulté pour les studios d'édition de jeu vidéo – généralement de petites structures – à s'adapter aux changements technologiques qui induisent le recrutement de développeurs de plus en plus spécialisés : « […] des majors sont en train de se constituer. À la place de la cinquantaine de petites firmes des années quatre-vingt, il n'y aura bientôt plus qu'une douzaine de groupes ». (Le Diberder et Le Diberder, 1998, p. 84). Selon Genvo, le jeu vidéo entre dès lors dans une phase de globalisation. « *Stricto sensu*, la globalisation nomme le projet de construction d'un espace homogène de valorisation, d'unification des normes de compétitivité et de rentabilité à l'échelle planétaire. Elle devrait se borner à signifier le projet de capitalisme mondial intégré.

Mais la terminologie transgresse de la géoéconomie et de la géofinance pour irradier vers la société. […] Le lexique de l'économie globale se mue en vecteur d'uniformisation des façons de dire et de lire le destin du monde » (Mattelard, 2005, p. 62). Ce mouvement de globalisation transforme les éditeurs de jeux vidéo en multinationales qui basent leur catalogue sur une ou deux franchises : « un noyau dur » qui assure la reconnaissance de la marque et permet la vente d'autres produits selon Genvo.

Globalisation et mutation de l'univers vidéoludique

Deux compagnies vont se trouver à la pointe de cette globalisation qui voit se transformer les compagnies de jeu vidéo en empire du divertissement : Sony et Microsoft. La première se constitue comme un conglomérat nippon ; qui se trouve à l'origine de plusieurs innovations technologiques liées à l'informatique et au divertissement : la disquette 3,5 pouces (1984) qui va remplacer les anciennes disquettes souples 5,25 pouces, la cassette vidéo couleur (1971), mais surtout le *Walkman* (1979), premier lecteur de cassettes audio portable. Au milieu des années 1980, Sony collabore avec Nintendo pour remplacer la cartouche de jeu de la NES par son nouveau support 3,5 pouces (la disquette). Cette collaboration tourne court pour des raisons technologiques et ce n'est qu'en 1988 que la collaboration entre Sony et Nintendo reprend avec l'apparition du CD-Rom et un projet commun dénommé *PlayStation* toujours à destination de la NES. Il s'agit ici d'accentuer la possibilité d'user de la NES comme d'un véritable centre de divertissement en incluant la musique, les films, etc. La collaboration tournera à nouveau court – cette fois pour des raisons commerciales et juridiques – et Sony va réutiliser les éléments du projet avec Nintendo pour développer sa propre console qu'elle commercialise en décembre 1994 : La *PlayStation*, une console de cinquième génération. Du point de vue technologique, la console de Sony dépasse de très loin ses concurrentes en raison de son processeur (32 bits), la possibilité d'utiliser la 3D, une nouvelle manette plus ergonomique et la possibilité d'ajout d'un modchip[36]. La véritable innovation de la console de Sony reste surtout la possibilité d'utiliser une mémoire EEPROM — une *memory card* — permettant un stockage durable et amovible (donc transportable d'une console à une autre) des données utilisateurs d'un jeu. La *PlayStation* rapproche le gameplay des jeux de console de ceux des jeux sur PC, pour lesquels ces technologies étaient déjà disponibles. Mais elle va surtout tenter de faire de la console de salon un centre de divertissement ; en permettant par exemple la lecture de CD

36 Un élément matériel permettant de modifier certains paramètres du jeu, comme nous pourrions le faire sur un ordinateur.

audio comme sur une chaîne hifi et ainsi, casser l'image selon laquelle « les consoles ne servent qu'à jouer » (Le Diberder et Le Diberder, 1998, p. 27). La *PlayStation* va aussi bénéficier du développement, à partir de 1992, du réseau *Internet* et du *Web ; lesquels vont* permettre de diffuser les *cheats*, astuces, et autres *ester eggs* au sein d'une communauté de joueurs mondialisée. D'un autre côté, le développement d'Internet fera aussi de la console de Sony, la plus modifiée, piratée et copiée, les failles de sécurité et les possibilités de modification du hardware se diffusant très rapidement. Le support choisi par Sony, le CD-Rom se diffuse également sur les PC et l'apparition des premiers graveurs personnels permettra la copie massive et illégale des jeux vidéo disponibles sur la console. Ces très importantes modifications matérielles vont littéralement briser la frontière qui existait jusque là depuis les années 1970 entre l'activité vidéoludique sur ordinateur et celle sur console de salon. Par ailleurs, du point de vue des contenus, Sony va tenter de se démarquer de Sega et Nintendo en ciblant les 20-24 ans ; évitant ainsi le marché saturé des enfants et s'assurant de toucher un public aux revenus plus conséquents. (Genvo, 2009, p. 43). Sony dispose de moyens marketing considérables et Sega comme Nintendo peinent à sortir de nouvelles consoles. La *Nintendo 64* ne sortira que 2 ans après la console de Sony, laissant à cette dernière la possibilité de s'implanter durablement dans les foyers et la console *Saturn* de Sega pourtant sortie en même temps que la *PlayStation* — et malgré de bonnes ventes au Japon — peine à s'imposer pour des raisons techniques et de prix de vente. Le retard de Nintendo et les difficultés de Sega feront que plusieurs millions de *PlayStation* étaient déjà vendues lorsque la nouvelle console de Nintendo sort en 1996 (Genvo, 2009, p. 43). Sony s'impose non comme une société de jeu vidéo, mais de divertissement au sens large. Elle tente d'agréger autour d'elle toute une génération de *Sony boys* qu'elle fédère autour de la musique (Sony Music Entertainment, *Walkman*, *Discman*, *Minidisc*), de l'informatique (portable *VAIO*) et du jeu vidéo (*PlayStation*). Sony va développer plusieurs franchises toujours exploitées en 2014 (souvent en exclusivité et pour certaines anciennement détenues par Nintendo) : *Tomb Raider* (par ailleurs le premier jeu disponible sur la console), *Metal Gear Solid* (MGS), *Final Fantasy*, *Silent Hill* ou encore *Resident Evil*. Le jeu le plus vendu sur la console reste *Gran Turismo* (édité en 1997), un simulateur de courses automobiles. Sony va « [...] s'inspirer des stratégies marketing de Sega dans la mise en place d'une publicité plus agressive encore visant également les adolescents, mais franchissant un nouveau seuil, les jeunes adultes, avec le développement d'univers plus adultes, plus sexués et sexualisés. » (Berry, 2009, p. 30). L'arrivée de Sony sur le marché vidéoludique rebat les cartes et transforme la perception du grand public autour du jeu vidéo. D'une activité enfantine avec Nintendo, ou d'une activité de geek avec l'ordinateur ; il

devient un objet de masse et acquiert progressivement ses lettres de noblesse en tant qu'activité de divertissement. Il demeure intéressant de noter que malgré la suprématie qu'imposera Sony sur l'industrie du jeu vidéo, la rhétorique de l'activité vidéoludique comme jeu d'enfants demeure tenace en occident[37] (Sutton-Smith, 1997, p. 8). Du côté de l'ordinateur personnel, un standard s'est imposé depuis 1981 : le *Personnal Computer,* plus connu sous le terme de PC originellement développé par IBM et Microsoft. Ce partenariat entre IBM et Microsoft va permettre à cette dernière d'imposer ses systèmes d'opérations (*Windows*) comme standards. Commodore comme Atari et les autres leaders des années 1970 ont soit fait faillite ; soit ils se sont reconvertis dans le développement de logiciels. Apple n'a pas fait exception et peine depuis 1985 à imposer ses ordinateurs face à l'hégémonie du PC et de Microsoft. Du point de vue vidéoludique, ni le PC ni les produits Apple n'ont jusqu'ici réussi à s'imposer comme plateforme de jeu vidéo. Ces difficultés sont liées au système d'opérations utilisé. Du côté d'Apple, *Système 6* et surtout *Système 7* sont réputés instables. Du côté de Microsoft, *MSDos* puis *Windows3.1* sorti en 1990, sont réputés complexes et peu performants ce qui y limite le développement de jeux vidéo. La console de jeu vidéo confirme alors son hégémonie en tant que système vidéoludique. La pratique vidéoludique sur ordinateur acquiert dès lors de plus en plus l'image d'une pratique marginale. L'un des tout premiers jeux connaissant un certain succès sur ordinateur personnel reste *Castle Wolfenstein* sorti en 1981 sur l'*Apple II* puis rapidement adapté sur d'autres systèmes (notamment MSDos). *Castle Wolfenstein* a donné lieu à une suite développée en 1992 par John Romero et John et Adrian Carmack : *Wolfenstein 3D* sorti en 1992 sous *MSDos* – jeu qui a également connu un certain succès — (Donovan, 2010, p. 258). Forts de ce succès, les développeurs de *Wolfenstein 3D* vont développer un nouveau jeu : *DOOM* par l'intermédiaire de leur société Id Software. Il va, grâce à son succès mondial et sa médiatisation, consacrer le PC comme plateforme vidéoludique. Selon Genvo (2009, pp. 46–47) si *DOOM* « […] a acquis cette reconnaissance [c'est] parce qu'il a marqué une étape dans chacun des trois sous-circuits composant le marché des jeux vidéo, tout en jouant sur leur interpénétration. En premier lieu, *DOOM* a établi les fondements d'un nouveau genre de jeu, aujourd'hui couramment appelé "jeu de tir à la première personne", mais qui a longtemps été qualifié de "*Doom-like"* […]. Si cette vue en perspective n'est pas inédite […], l'avancée technique des derniers composants PC permet un rendu graphique conjugué à une rapidité de déplacement jusqu'alors inégalée […]. » Cette vue subjective et l'amélioration des performances techniques, alliées à l'usage intensif d'images multiples sont, selon Strickland (2002, p. 113),

37 Voir également le chapitre 6.3

utilisés pour susciter le plus possible une immersion du joueur dans le jeu vidéo. « *Doom* marque aussi une différence avec les modes de distribution “traditionnelle” des jeux vidéo. Jusqu’alors, les jeux […] étaient acheminés chez les revendeurs par des distributeurs […]. *Doom* […] est au départ gratuit et téléchargeable directement sur Internet. Cependant, seuls les premiers labyrinthes sont fournis. Si le joueur veut en voir plus, il doit passer commande directement chez l’éditeur [...]. » (Genvo, 2009, p. 47) Ce mode particulier de distribution a permis de générer des profits records (85 % contre 15 % habituellement) (Ichbiah, 2004, p. 192). *DOOM* va, compte tenu de la présence de nombreuses scènes de violences gores, ses références au satanisme et l’usage de la vue à la première personne, constituer rapidement la cible de groupes de pression ; comme *Wolfenstein 3D* (le jeu se situant durant la Seconde Guerre mondiale) l’avait été par l’ *Anti-Defamation League* (Donovan, 2010, p. 258) — et notamment du *Killology Research Group* fondé par David Grossman. Selon Grossman, psychologue militaire, *DOOM* n’est rien de moins qu’un « simulateur de meurtre de masse » (Chalmers, 2009, p. 75). Le KRG et son discours vont être violemment rejetés par les joueurs et l’industrie. Grossman va lui-même se trouver au cœur d’une controverse liée à la « science »[38] qu’il a inventée : la *killology*[39] ; ainsi qu’à plusieurs de ses prises de positions radicales ; ou les contradictions de son principal dirigeant (voulant bannir la violence à l’école, mais militant pour que les surveillants d’établissements scolaires soient armés et formés aux techniques militaires). Grossman, en tant que militaire retiré du service parlant de la violence, est très médiatique et interviendra à de nombreuses reprises aux États-Unis sur la question du jeu vidéo à la fin des années 1990. Ces controverses sur la violence des jeux vidéo et de *DOOM* en particulier connaîtront leur paroxysme en 1999 après qu’il eut été révélé que, Dylan Klebold et Éric Harris, les deux tueurs de Columbine (voir les chapitres 3.1 et 6.4) étaient des joueurs assidus de *DOOM* et *Wolfenstein 3D*. Au-delà de ces controverses, Id Software « laisse entrevoir la viabilité économique de son modèle de diffusion par Internet tout en montrant que le PC peut être considéré comme une machine de jeu » (Genvo, 2009, p. 48). De plus, « Id a changé le jeu vidéo de manière plus subtile, mais tout aussi révolutionnaire. La volonté d’Id de permettre à d’autres compagnies de jeu vidéo d’utiliser sa technologie a été le point de départ d’un changement culturel qui a permis l’échange généralisé de technologie entre développeurs d’Amérique du Nord et d’Europe. » (Donovan, 2010, p. 262). Ces éléments font de *DOOM* le premier jeu véritablement mondialisé tant du point de vue

38 Le recours aux guillemets est ici lié au fait que si Grossman revendique le caractère scientifique de la *Killology* il n’a publié aucun article dans une revue scientifique de psychologie (indexée sur Pubmed ou Medline ou non) et n’est cité et n’est repris par aucun auteur. De plus, les déclarations de Grossman varient d’un écrit à l’autre. Nous considérons dès lors Grossman comme un lobbyiste et la *killology* comme une pensée.

39 Qui serait au fait de tuer ce qu’est la sexologie pour la sexualité selon son auteur. Grossman décrit la *killology* comme l’étude des effets physiologiques et psychologiques sur le psychisme humain de l’action de tuer.

commercial que des pratiques ou du développement. Il reste aussi le premier jeu à faire véritablement l'objet d'une polémique, elle aussi mondialisée, dont s'emparent à la fois les milieux politiques et scientifiques. Il demeure le jeu qui consacra la rhétorique de la violence puis de la cyberaddiction, auprès du grand public ; alors même qu'il se trouve loin, comme nous l'avons vu, d'avoir été le premier jeu à susciter des questions. Il nous semble que c'est là, un effet de la globalisation et de la massification du monde vidéoludique. L'objet, sorti de sa marginalité, devient un objet du quotidien, infiltrant les foyers et suscitant alors la peur du déclin de la famille et de la société tout entière ; comme ce fut le cas avant lui pour la radio ou la télévision (voir Chapitre 6). L'autre aspect de la mutation du monde vidéoludique à la fin du XXe siècle tient dans la capacité de l'objet à s'imposer dans toutes les cultures et non plus seulement dans la culture occidentale. Un exemple reste particulièrement frappant : *Tetris* (*Tempuc*). Développé par le chercheur soviétique Alexeï Pajitnov à l'Institut soviétique des Sciences de Moscou à partir de 1984 et commercialisé à partir de 1985 (1988 à l'Ouest). Tetris est probablement le jeu le plus vendu de l'histoire vidéoludique. Il s'agit d'un dérivé du Pentominos de Golomb, un jeu qui consiste à couvrir le plus efficacement possible une surface donnée avec des pièces de différentes formes toutes composées de cinq (πέντε *penta* en grec) segments. Tetris a donné son nom à un genre particulier de jeu : le casse-brique. Le succès phénoménal de ce jeu n'était pourtant pas acquis à l'origine : conçu en Union soviétique, il a été développé sur l'Elektronika 60, un ordinateur soviétique, dont l'architecture, diffère totalement de ce que l'on pouvait trouver à l'Ouest à l'époque ; il est commercialisé à l'aide d'une société d'État : l'ELORG et il reste culturellement connoté : les musiques sont issues du folklore musical russe — le thème principal de Tetris devenu particulièrement célèbre est le Коробейники *(Korobeiniki)* — et le jeu est parfois écrit TETЯIS[40] et sous-titré : *The Soviet Mind Game* (*le casse-tête soviétique*) ou encore *From Russia With Fun*[41]. En 1985 quand le jeu commence à sortir d'URSS, cela ne fait que quatre ans que les É.-U. ont levé un embargo qui portait notamment sur les produits technologiques (Labbé, 1986) ; et la méfiance envers les produits technologiques soviétiques était à son paroxysme (Mauget, 2012). Certes, Tetris va bénéficier de la politique de perestroïka instaurée en Union soviétique et qui visait à favoriser l'exportation de produits informatiques ; mais c'est surtout un partenariat avec Nintendo qui souhaitait adapter le jeu sur sa nouvelle console portable : la *GameBoy* qui va véritablement diffuser

40 Cette lettre, issue de l'alphabet cyrillique (*я [ya]* qui ne connaît pas d'équivalent dans l'alphabet latin), se trouve souvent utilisée en remplacement du R latin pour styliser la culture russe (alors que le R latin correspond au П cyrillique).

41 Qui pourrait se traduire par : b*on jeu de Russie,* un jeu de mot de l'anglais : *From Russia With Love* : *bon baiser de Russie* tiré d'une des aventures du personnage de fiction : James Bond qui le met aux prises avec les services secrets soviétiques des années 60.

et rendre célèbre le jeu. Henk Rogers, l'un de ceux qui a permis la diffusion du jeu hors d'URSS dira : « Tetris a fait la GameBoy et la GameBoy a fait Tetris »[42] (Hoad, 2014). La console et le jeu sont intimement liés à tel point que l'on en oublierait presque les versions développées par Atari ou encore Sega. Ce qui fait ici la spécificité de *Tetris* et montre comment à la fin des années 80 et au début des années 90 le jeu vidéo se modifie c'est la commercialisation par une multinationale japonaise d'un jeu soviétique. Les jeux vidéo ne sont plus le seul apanage des Américains ni même de l'Occident et se développent à un niveau mondial. De même, bien que culturellement marqué par son lieu de création, *Tetris* n'est pas, aujourd'hui, assimilé à la société russe, mais plus à Nintendo. Gonzalo Frasca (2001) pointe le rôle du caractère non représentatif du jeu dans cette diffusion mondialisée qui fera dire à Janet Murray (1998) que *Tetris* reste « la parfaite traduction de la vie surchargée des Américains des années 1990 »[43] ; qui peut « s'interpréter comme la poursuite des intérêts humains dans une situation concrète »[44] Marie-Laure Ryan (2001). Ce jeu est par ailleurs l'un de ceux qui furent le plus et le plus rapidement l'objet d'études, notamment en psychologie[45] (Mauget, 2012) ; sur son effet sur le cerveau (Haier, Karama, Leyba, & Jung, 2009) ; ou encore en architecture (Salen, 2007) ; et en thermodynamique (Barnes, Siderius, & Gelb, 2009). Tetris préfigure une certaine mondialisation de la culture et du ludique, la capacité du jeu vidéo à faire écho aux problématiques et questionnements sociaux auxquels les joueurs se pensent confrontés ; malgré un contenu parfois culturellement marqué.

1.4 Les années 2000 : La révolution Internet et l'Eleet

À partir des années 1980 l'Internet, qui se caractérise comme un réseau informatique mondial qui a commencé à se développer se tourne vers le grand public au travers de son aspect le plus connu : le Web apparu à partir de 1992. En tant que réseau informatique, il facilite la connexion de plusieurs ordinateurs entre eux pour permettre à plusieurs utilisateurs de se servir du même programme informatique. Cette possibilité existait bien avant l'arrivée du réseau mondial au moyen de la technologie des LAN (*Local Area Network*). Celles-ci présentent cependant, comme leur nom l'indique, le défaut de ne pouvoir connecter des joueurs que dans une zone délimitée (classiquement une pièce voire un bâtiment ou un campus par exemple). Internet supporte au contraire la connexion d'ordinateurs du point de vue mondial ; et ce de manière standardisée au

42 Notre traduction
43 Notre traduction
44 Notre traduction
45 Au travers des travaux du psychologue soviétique Vladimir Pokhilko.

travers de différents protocoles de communication utilisables et compréhensibles par toutes les machines, quelle que soit leur architecture (ce qui n'est pas toujours le cas dans une architecture LAN). Internet va continuer avec *DOOM* ce que les LAN ont permis à la fin des années 1970 avec les MUD (Multi-User Dungeon), ou « r*ogue-like* », dérivés du jeu *Rogue* (1980). Les MUD, tout comme *Rogue,* sont des jeux basés sur le jeu de plateau *Donjons et Dragons,* un jeu de rôle (JDR). Un JDR (jeu multijoueurs par essence), et les MUD tirent parti des fonctionnalités offertes par les réseaux informatiques LAN pour offrir une version informatisée de *Donjons et Dragons*. Ce déploiement du système multijoueurs va également permettre à Id Software de mondialiser et de massifier un phénomène précédemment amorcé par Nintendo dans les années 80 : « […] les développeurs diffusent pour les utilisateurs des outils de conception de niveaux pour leur logiciel. [cela] contribuent à augmenter la durée de vie du jeu tout en répondant à nouveau aux impératifs du *design* qui est de placer l'utilisateur au cœur du processus de production. En effet, avec le logiciel de création de niveaux fourni pour *DOOM*, de nombreux joueurs peuvent proposer leurs propres créations et "arènes" de combats. » (Genvo, 2009, p. 48). *DOO M* va fédérer une importante communauté de joueurs qui au-delà des parties de jeu vont concevoir et s'échanger de nouvelles cartes créées par leur soin. À la différence de la stratégie de Nintendo basée sur ses clubs pour *Nintendo Kids ;* l'essentiel des rencontres et des échanges, autour de DOOM, se déroulent sur le réseau Internet et non plus sur des lieux physiques ou par courrier ou téléphone. Id Software forte de la réussite commerciale de *DOOM* sort en 1996 *Duke Nukem 3D.* Durant la seconde moitié des années 1990, la bataille technologique prend corps dans la conception de graphismes en 3D – particulièrement sollicités dans les FPS — nécessitant un matériel informatique évolué qui donne un avantage à l'ordinateur personnel sur la console dans ce domaine. Mais cette différence technologique tend à se réduire avec la sortie en 2000 de la nouvelle console de Sony : la *PlayStation 2*, console de sixième génération, intègre un lecteur de DVD, une possibilité de disque dur et un port réseau. Ces éléments la caractérisent en tant que console proche d'un ordinateur personnel tourné vers le vidéoludique (Genvo, 2009, p. 49). Du côté de l'ordinateur personnel, Microsoft a tenté avec *Windows* — et ses différentes versions (*95*, *98*, *ME*) — de faire de l'ordinateur un véritable centre de divertissement ; et va répondre au lancement de la *PlayStation 2* non une innovation liée à l'ordinateur personnel, mais par une nouvelle console de jeu : la *Xbox*. « [Fin] mars 2000, soit un peu plus d'une semaine après le lancement de la PlayStation 2 au Japon, Bill Gates annonçait que Microsoft préparait sa propre console de salon dénommée Xbox. L'annonce est à la fois considérée avec intérêt et circonspection par les acteurs de l'industrie, du

fait de la taille financière que représente la firme, mais aussi parce qu'aucun constructeur américain n'a réussi à refaire surface dans ce secteur depuis la chute d'Atari en 1982. » (Genvo, 2009, p. 49). L'arrivée de Microsoft installe un environnement toujours en vigueur aujourd'hui, avec trois acteurs majeurs de l'industrie vidéoludique : Sony, Microsoft et Nintendo. Cette dernière avait instauré une tradition suivie depuis lors par Sega et Sony : tout nouveau lancement de console s'accompagnait de la promotion d'un jeu de plateforme (utilisant la mascotte de la marque : *Mario*, *Sonic* ou *Crash Bandicoot*) ; mais Microsoft choisira *Halo* pour la promotion de sa console. Ce jeu se présente comme un FPS qui succède à *DOOM*, *Duke Nukem 3D,* mais surtout à *Half Life*. Par la rupture consommée avec la tradition instaurée par Nintendo et la référence assumée au genre qui a consacré le jeu vidéo dans le monde PC, Microsoft va définitivement rapprocher le monde PC de la console de salon ; mais surtout, le géant de Redmond va consacrer le genre FPS comme emblématique du jeu vidéo. De même, le jeu en ligne trouve alors sa place dans un paysage vidéoludique jusque là dominé par une pratique de salon. Le taux d'accroissement des évolutions technologiques du début du XXIe siècle tend à ralentir tout comme les différences matérielles entre les différentes compagnies tendent à s'estomper ; tant et si bien que la course à la technologie qui avait prévalu jusqu'à la fin des années 1970 puis repris au début des années 1990 est à nouveau remplacée par une guerre liée aux contenus et aux usages ; dans le cadre de la croissance exponentielle des capacités d'Internet. La nouvelle ligne de fracture se situera à présent du côté de l'exploitation des capacités d'Internet. Les FPS et notamment *Counter-Strike* — un dérivé de *Half Life* — vont connaître un succès fulgurant et jusqu'à 90 000 personnes vont se trouver connectées en même temps à *Counter-Strike* au plus fort du phénomène. (King & Borland, 2003, p. 211). Présentant peu d'éléments narratifs, les FPS vont parfaitement s'adapter au nouveau phénomène du début des années 2000 : les cybercafés. Les connexions à l'Internet restent onéreuses ; des salles de connexions publiques et payantes vont se développer sur le modèle des salles d'arcades : des joueurs s'y retrouvent pour jouer ensemble et nouveauté apportée par Internet, avec des joueurs qui se trouvent à l'autre bout de la planète. D'une certaine manière, l'arrivée d'Internet au début du XXIe siècle renvoie le jeu vidéo à ses débuts. Ce retour en arrière s'accompagne aussi d'un retour discursif autour de la question de la marginalité et de la désocialisation ; ce qui va préfigurer la question de la cyberaddiction. Le concept de jeu multijoueurs en ligne (MMO – Massively Multiplayer Online) connaît un accroissement fulgurant et à côté des FPS, les STR (jeux de stratégie temps réel) et JDR (jeux de rôle) deviendront les genres narratifs principaux des MMO. Un nouvel éditeur va se distinguer dans la mise au point de jeux en ligne : Blizzard Entertainment

qui va développer, dés 1998, le best-seller *Starcraft.* Ce jeu se présente comme un STR qui développe une possibilité de multijoueurs en ligne. Nouveauté apportée par *Starcraft*, l'éditeur lui-même va proposer une plateforme (Battle.net) permettant de faciliter les connexions entre joueurs du monde entier. *Starcraft* n'est pas à proprement parler un MMO puisque la majeure partie du jeu ne fait pas appel au multijoueurs ni à une connexion à Internet. Mais c'est néanmoins pour celui-ci que le jeu reste célèbre et devint l'un des plus utilisés notamment dans le cadre du E.sport. Les premiers véritables MMO à émerger à côté des FPS vont naturellement être les successeurs des MUD, dont le premier en date[46] sera *Meridian 59* en 1996, suivi du jeu *Ultima Online*, développé en 1997 par Richard Garriott (à qui l'on prête généralement la paternité du terme MMORPG) (Safko & Brake, 2012). Les jeux tels qu'*Ultima Online* poussent à leur paroxysme les concepts des MUD en offrant aux joueurs un monde virtuel – le *game design* parle de monde persistant. Blizzard va également, sur ce terrain, se trouver le promoteur du MMORPG le plus joué : *World of Warcraft* (WOW) sorti en 2004. Le genre MMORPG va développer tout un *gameplay* tourné autour du social et des communautés de joueurs – généralement appelées guildes – que l'on retrouve comme un standard dans la plupart des MMO modernes. La recette des MMORPG tient à leur usage d'univers (*Le Seigneur des Anneaux*, *Starwars*, *Warhammer*) ou de genre littéraires issus de la culture populaire (heroic fantasy notamment), et parfois même du jeu vidéo lui-même ; ainsi que de l'élaboration d'un univers immersif et foisonnant. Les MMORPG ne vont plus réunir des dizaines de milliers, mais des centaines voire des millions de joueurs[47] et vont constituer, du point de vue industriel, l'origine du développement d'un nouveau modèle économique. Jusque là, les jeux étaient commercialisés sous licence c'est-à-dire que le joueur achetait le droit d'utiliser le jeu, droit qu'il payait en une seule fois au moment de l'achat du jeu. Dans le cadre de certains MMORPG, ce droit de licence va se coupler à un abonnement mensuel permettant au joueur de se connecter au monde persistant géré par l'éditeur. Ce modèle économique demeure une véritable manne financière pour l'industrie du jeu vidéo. En vendant un peu plus de 10 millions de jeux, Blizzard aurait généré jusqu'à 10 milliards de dollars ; soit environ 1000 $ par jeu vendu. Un chiffre à comparer aux 65 $ par jeu vendu pour *Call of Duty : Black Ops* l'un des jeux les plus vendus au monde. Mais ce modèle économique n'est pas non plus sans conséquence pour l'éditeur ; qui se trouve dans l'obligation d'innover et de proposer toujours plus de contenus et de nouveautés à ses joueurs pour continuer à générer des abonnements. Tous les MMORPG n'ont pas fait le choix de

46 Le premier MUD graphique qui va donner le genre MMORPG est *Nevewinter Nights* sorti en 1991. Il n'est néanmoins pas considéré comme un jeu massivement multijoueurs.

47 Blizzard revendiquera en 2012 plus de 12 millions de comptes utilisateurs actifs.

l'abonnement (c'est le cas, par exemple, de *Guild Wars* ou du très populaire *Dark Age of Camelot*, l'un des plus anciens MMORPG, sorti en 2001). Pourtant, malgré cette contrainte financière, *World of Warcraft* reste l'un des jeux en ligne les plus populaires. Les MMO, et surtout les MMORPG, se trouvent au cœur d'une controverse sur leur possible effet addictogène (Griffiths et Meredit, 2009)[48]. Mais ils sont également un objet d'étude sur les émotions et l'identité (Turkle, 1995) ou bien encore sur les interactions sociales à l'heure du Web (Turkle, Taggart, Kidd, & Dasté, 2006). Berry résume ainsi la situation :

> « Avec l'émergence et le développement du réseau Internet au milieu des années 90 est apparu un ensemble de préoccupations sociales, économiques, éducatives aussi bien optimistes que catastrophistes : on annonce la fin du livre, de la création musicale, la mort du droit d'auteur, la mise à mal de l'orthographe et des savoirs scolaires au profit de l'écriture SMS et du "copier/coller" de *Wikipédia*, tandis que des "futurologues" plus enthousiastes voient au contraire dans l'Internet l'émergence d'un village mondial, de co-constructions de savoirs universels, de nouvelles façons d'apprendre, la victoire du gratuit sur le marchand... Au début des années 2000, de nouveaux discours font jour avec l'apparition des "mondes virtuels". Tantôt appelés MMORPG, tantôt "mondes virtuels" ou encore "jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs", ces jeux vidéo proposent aujourd'hui de "vivre une seconde vie" dans des univers de fiction. »
>
> (Berry, 2009, p. 13)

En réalité, l'arrivée d'Internet constitue bien une révolution au sens où il s'agit d'une forme de retour aux fondamentaux vidéoludiques ; avec, néanmoins, quelques changements. « Les salles d'arcades du passé n'étaient pas seulement des lieux d'amusement où l'on jouait à des jeux – elles permettaient une interaction sociale entre les joueurs et leurs amis. Cet aspect social a été balayé par l'accès instantané à Internet. Les sites Web sociaux couvrent bien plus de besoins que ne pouvaient le faire les salles d'arcades du passé. »[49] (Propos de Howell Ivy, vice-président de Sega cité par Donovan [2010, p. 283]). En renvoyant le jeu vidéo à ses origines, Internet permet aussi à un certain discours de refaire surface. L'avènement de l'Internet domestique à grande vitesse (ADSL et fibre) et à grande échelle, ainsi que la démocratisation de l'informatique, va déplacer l'espace du jeu du salon, de la salle d'arcade ou du cybercafé à l'ordinateur personnel. « Je suis devenu vraiment passionné par le multijoueurs. […] Si vous regardez les anciens anciens jeux, il y avait une véritable

48 Nous ne donnons pas ici une liste détaillée des travaux sur la question, le sujet étant traité au chapitre
49 Notre traduction

interaction sociale et le jeu pouvait fournir un cadre pour des expériences sociales. Internet était juste au commencement et c'était vraiment la nouvelle frontière – c'était comme "Hey ! Les gens n'ont plus besoin d'être physiquement dans le même espace à présent, ils peuvent avoir des expériences sociales à travers Internet" ». (Propos de Starr Long, l'un des développeurs d'*Ultima Online*, cité par Donovan [2010, p. 302]). Même les consoles de jeu s'y mettent : les *PlayStation* 3 et Xbox 360 intègrent massivement l'Internet dans leur fonctionnement. Celui-ci va transformer les usages en permettant une distribution totalement dématérialisée des jeux. Le joueur ne se déplace plus nécessairement en magasin ; il peut acheter un jeu dans un catalogue en ligne. Il peut aussi s'intégrer à des communautés de joueurs qui lui permettent d'obtenir des trucs et astuces, des tests, des évaluations des jeux ; lesquels sont disponibles gratuitement et instantanément au travers du Web. De même l'Internet va permettre un développement du chat qui n'utilise plus uniquement le texte, mais aussi le son et plus récemment la vidéo et bien entendu les pratiques multijoueurs. Les éditeurs développent des plateformes de téléchargement, de jeux multijoueurs, rééditent leurs anciens succès et tout cela depuis son canapé ou son fauteuil dans les secrets d'alcôve d'un réseau unifié mondial et virtuel que l'on arpente le plus généralement physiquement seul. C'est là finalement le profond bouleversement apporté par Internet : il permet de communiquer mieux, plus et plus vite, mais sépare physiquement chacun de ceux qui l'empruntent. De plus, le réseau et le Web, avec leur complexification accrue, deviennent de moins en moins simples à utiliser ; tout du moins si l'on ne suit pas les sentiers balisés par les grands acteurs d'Internet. Le réseau voit se développer toute une série de nouveaux codes (chatiquette), un argot qui lui est propre (*AFK*, *ASAP*, être *Kick*, *noob*, *fake*, etc.[50]) ; et qui peut se décliner en sous-argots comme dans les jeux vidéo, ainsi qu'un sociolecte : le *Leet Speak* (Langage d'élite) parfois écrit *Eleet*. Ces nouveaux codes et leur maîtrise devenant autant d'éléments d'identifications et de contre-identifications ; tout comme ils vont venir permettre la construction de l'identité numérique du sujet. Le langage *Leet*, par exemple, utilise l'alphabet 1337 (1337 étant l'écriture en *Leet* du mot : *leet*) – c'est-à-dire des caractères du langage ASCII – pour transposer des mots dans une écriture difficilement compréhensible par l'utilisateur non-initié et défi les systèmes de reconnaissance automatique de mots à la base des moteurs de recherche (développant ainsi le *Darknet*). Il n'y a pas dans le *Leet* d'allographes comme dans le langage SMS, mais certaines règles de correspondance entre les lettres de l'alphabet latin et l'alphabet 1337. Le Leet possède cette particularité d'être un sociolecte de sécurité[51] et dispose de 5

50 *AFK* : *Away from the keybord* (non présent devant l'écran) : *ASAP* : *As Soon As Possible* (le plus rapidement possible), *Kick* : être déconnecté par un modérateur d'un forum. *Noob* : qui n'a pas de connaissance, de technique en informatique/jeu vidéo (déformation de nouveau-né [*Newbe]*). *Fake* : Faux.

51 Difficilement déchiffrable, sans une attention soutenue, le *Leet* ne permet pas les recherches automatiques ou les

niveaux de complexité :

— basique (le *Leet Speak* originel) : seules certaines lettres sont remplacées par leur équivalent en chiffre lorsque ce remplacement permet une lecture rapide et simple comme dans L33T (Leet).

— léger : la plupart des lettres sont remplacées par leur équivalent en chiffre comme dans 1337.

— moyen : les lettres sont remplacées par des chiffres et certains signes informatiques dans une correspondance graphique évidente comme dans 33 £‡.

— classique : les lettres sont remplacées par des chiffres et quand cela est impossible par des signes propres au langage informatique (en général *,/, < et >) comme dans 1337 5|*34|< (Leet Speak).

— élevé : les lettres sont remplacées par des chiffres et par des signes plus arbitraires comme dans |_ 33¯|¯ _/¯|° 3/— \|< (Leet Speak).

Le *Leet* dispose également de sa propre morphologie (qui se base sur l'anglais) : le suffixe — xor se trouve utilisé pour créer un substantif à partir d'un verbe d'action (et désigne *alors celui qui fait*) tout comme son dérivé — zorz, par exemple (Illustration 1). L'usage du Leet demeure également une réponse apportée par certains à la massification et la démocratisation de l'informatique ; comme une volonté de conserver « la pureté », l'esprit d'origine des hackers. Comme souvent sur Internet, le *Leet* a en partie largement dépassé son cadre d'origine pour infiltrer l'ensemble du réseau, et particulièrement le jeu vidéo (dans l'écriture des pseudonymes de joueurs par exemple). Il constitue alors une forme de démarcation, de signe identitaire distinguant ceux qui maîtrisent le *Leet,* et qui se désignent (ou se trouvent reconnus) comme les « vrais » joueurs, de ceux qui le pratiquent de manière occasionnelle.

indexations de contenus ; aujourd'hui massivement utilisées pour l'analyse de données sur Internet.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
4	6	¢	|)	3	]=	6	/-/	1	_|	|X	1	|v|	||	0	|*	(_,)	2	5	7	M	\/	\/\/	%	j	2
Λ	8	<	|o	&	ph	&	[-]	!	_/	|<	£	em	^/	()	|o	()_	12	$	+	|_|	√	vv	><	`/	~/_
@	13	(	∂	€	}	(_+	]-[	|	]	|{	1_	]V[	//\\//	oh	|°	0_	|?	z	-|-	Y3W	\\//	'//	Ж	`(	%
/-\	I3	{	])	£	|=	9	)-(	eye	¿	ƺ	|	(T)	/\/	[]	|^(o)	<|	/2	§	1	L|		\\'	}{	-/	>_
^	|3	(c)	[)	ë	(=	C-	(-)	3y3	</		|_	[V]	[\]	p	|>	cue	I2	ehs	']['	µ		\^/	ecks	'/	ʒ
aye	ß	sea	I>	[-	I=	gee	:-:	ai	(/		lJ	nn	<\>	¤	|"	9	|^	es	†	[_]		(n)	×	Ψ	7_
∂	P>		|>	|=-		(γ,	|~|	¡	_7		¬	//\\//\\	{\}	Ω	?	O,	|~	ez		_/		\V/	*	φ	
ci	|:		?	ə		(_-	|-|	][	_)			|\/|	[]\		9	(,)	lz			_\		\X/	)(	λ	
λ	!3		T)			cj	]~[	:	ʝ			/\/\	// []		[]D	(),	(r)			/_/		\\\|/	ex	Ч	
Z	(3		0				}{	]				(u)	/V		|°	¶	|2			(_)		_|_/		¥	
	/3		ð				?					(V)	ш		|7		[z					\\//\\//			
	)3		cl				}-{					(\/)	[]\[]		q		|`					_:_/			
	]3						#					/|\	]\[		þ		l2					(/\)			
							aych					^^	~		¶		Я					]I[			
												/|/|			®		|2					LL1			
												//.			|D		.-					UU			
												.\\					в					Ш			
												/^^\										щ			
												/V\													
												[]\/[]													
												|^^|													

Illustration 1: L'alphabet 1337 dans ses différents niveaux de complexité.

Dans *Les Héritiers*, Bourdieu et Passeron (1964) donnent au rapport à la langue, aux codes, et aux normes socioculturelles implicites, un grand rôle dans le maintien d'un certain élitisme. Il nous semble que le même phénomène peut s'observer à propos d'Internet ou l'élite du réseau utilise un langage et des codes inaccessibles aux néophytes. Celui-ci étant, de fait, en incapacité d'entrer naturellement dans le même cercle (c'est-à-dire sans cooptation) ; quand bien même ils accéderaient aux mêmes sites, forums, chats, et outils que l'élite numérique. Là où il nous semble y avoir un paradoxe, c'est lorsque l'on constate que l'Eleet se pose en modèle contre-dominant par rapport à une certaine élite, en se constituant elle-même comme élite numérique[52]. Par ailleurs, l'Eleet fonctionne par esprit de corps et dans une certaine culture du secret et comme toute élite perçue comme telle, elle suscite fantasme, théorie du complot et méfiance. Néanmoins, dans l'Eleet seule la maîtrise du réseau et de ses codes compte, cette maîtrise pouvant s'acquérir selon l'idéologie du hack de manière autodidacte. Elle a de plus une certaine tendance à se poser en, contre, élite par rapport aux élites classiques notamment françaises qui pour la plupart maîtrisent difficilement ce qui est perçu comme un objet de masse. Ainsi peut-elle être parfois perçue comme la promesse d'une certaine forme d'ascension sociale, certes numérique, mais dans le discours et l'idéologie plus accessible qu'une autre. Il n'y a pas encore de reproduction de l'Eleet au sens courant du terme, c'est-à-dire de reproduction générationnelle liée à la famille, et ce probablement en lien avec la jeunesse d'Internet. On constate néanmoins une forme de protectionnisme : quand le *Leet* a commencé à se diffuser, les codages classiques et élevés sont devenus l'apanage des puristes. Chaque fois qu'un concept, un code ou une norme s'est démocratisé, une nouvelle plus élitiste a tendance à apparaître. En France, le système scolaire nous semble pour l'instant dans l'incapacité de pallier cette véritable fracture numérique. L'idée récemment développée de faire apprendre aux enfants le codage informatique ne leur donnera que quelques clés techniques de compréhension du fonctionnement de l'informatique ; mais elle ne leur transmettra pas les codes et normes du réseau – leur évolution reste par ailleurs constante – la maîtrise technique de l'informatique et du numérique n'étant qu'une infime part de ce qui forme l'Eleet. Berry (2009, p. 53) rappelle très justement l'évolution sensible du discours autour du jeu vidéo, notamment en France. Passé d'une ignorance totale dans les 1980, puis vers une condamnation plus radicale dans les années 1990 et le début des années 2000, une certaine forme de normalisation rhétorique tend à apparaître depuis 2005. Une valorisation partielle, nous dit Vincent Berry :

52 Cette question peut renvoyer à l'idée d'une hystérisation du discours des joueurs, sujet que nous abordons au chapitre 6.4.

« On ne dénonce plus le jeu vidéo en général, mais seulement certains titres ; on précise que tous les jeux vidéo ne sont pas “mauvais”, et l’on en présente même certains comme “bons”, voire éducatifs. De toute évidence, la littérature, les discours et les regards sur les jeux vidéo ont changé en l’espace de 30 ans. Ils tendent à avoir meilleure presse qu’à leurs débuts et, sous la forme de sélections, de guides ou d’essais, ils sont l’ objet de critiques et d’intérêts en dehors d’une presse spécialisée tenue par des joueurs passionnés. […] [L]'émergence des MMO semble en revanche avoir ravivé les craintes d’autrefois ; mais aussi généré avec lui de nouvelles suspicions et des légendes urbaines : addiction, dépendance, désocialisation, isolement voire même, à en croire le journal télévisé de France 2 du 21 novembre 2004, le suicide. »

(Berry, 2009, p. 53)

Certains, voyant un danger dans le développement croissant du réseau, et notamment ses capacités génératives, vont même jusqu’à proposer l’organisation de la stagnation du réseau. (Zittrain, 2009). C’est tout le paradoxe, finalement, de l’évolution du jeu vidéo. Celle-ci reste faite d’évolution puis de retour aux origines, fortement liées aux évolutions technologiques et d’usages d’Internet ; et elle s’accompagne d’une rhétorique qui oscille elle-même entre désintérêt, normalisation et condamnation, au gré de l’évolution des perceptions.

1.5 Informatique ubiquitaire et corps ludique : les nouveaux défis du monde vidéoludique

Internet n'a pas seulement révolutionné l'informatique et le jeu vidéo, il a également profondément modifié les usages de la téléphonie mobile. En 1992, IBM va proposer à la vente le *Simon*, un téléphone mobile doté d'un écran tactile – que l'on activait avec un stylet – ; qui, en plus de la téléphonie et des SMS (apparus quelques années auparavant), pouvait servir d'assistant personnel (service de PDA). Le *Simon* est le premier téléphone portable à utiliser massivement des logiciels applicatifs. Ces applications sont principalement destinées à un usage professionnel et le Simon ne connaîtra pas de commercialisation grand public ; mais il constituera néanmoins un succès commercial bientôt imité par les grands fabricants de l'époque, Nokia et LG notamment. En 1999 la société Research In Motion (RIM) va sortir le premier téléphone « intelligent » grand public : le BlackBerry avec son système d'opération Symbian. Rapidement les grands éditeurs de logiciels s'intéressent au mobile. Notamment, Microsoft, le leader mondial des systèmes d'opération et un acteur majeur du jeu vidéo. La compagnie de Gates voit dans le smartphone un nouveau moyen de vendre du logiciel et développe Windows Mobile, un OS spécialement conçu pour le mobile et basé sur le logiciel phare de la firme : Windows. Dans le même temps, le mobile voit l'émergence d'un acteur du Web : Google, sur le marché des systèmes d'opération. Google rachète Android, un système d'opération basé sur Linux et qui va devenir à partir des années 2010 un standard sur smartphone. On assiste au début de l'ère du téléphone intelligent à une redéfinition géographique des innovations technologiques. Alors qu'en informatique comme dans le jeu vidéo, les trois aires commerciales mondiales sont généralement approvisionnées de manière peu ou prou similaire, le smartphone demeure au début des années 2000 un produit surtout courant au Japon. Aux États-Unis, BlackBerry et les téléphones intégrant Windows Phone vont devenir particulièrement populaires auprès des professionnels, mais ne s'implanteront que très peu en Europe, marché principalement dominé par Nokia. Autour de ces trois grands acteurs gravitent tout une série de firmes qui vont développer leur propre appareil et parfois leur propre système d'opération tel Samsung. En 2007, un autre acteur de l'informatique, Apple, lance un nouveau smartphone : l'*iPhone*. Il se trouve alors comme l'un des premiers téléphones à utiliser un écran tactile multipoint – ne nécessitant plus l'usage du stylet —, mais surtout le premier en 2008 à développer une plateforme de distribution numérique : l'Apple Store. L'Apple Store permet depuis son téléphone de télécharger des applications spécialement conçues pour l'appareil d'Apple, certaines restent gratuites, d'autres payantes.

Ce système – qui va permettre entre autres la constitution de la fortune d' Apple, devenue depuis et grâce à d'autres innovations, la première capitalisation boursière mondiale – permet de démocratiser le smartphone auprès d'un public plus large et plus occasionnel (*casual user*). L'iPhone reste un succès mondial et vient se tailler la part du lion sur le marché du smartphone. En 2008, Google introduit Android Market (devenu depuis Google Play) comme plateforme de distribution d'application pour son système et RIM développe App World pour BlackBerry. En 2009, Symbian et Nokia se positionnent comme les leaders[53] du marché suivi par BlackBerry puis Apple, Microsoft et Google fermant la marche. En 2013, Android se trouve grand leader en équipant presque six fois plus d'appareils que son concurrent direct IOS d' Apple. Symbian a disparu des téléphones depuis 2011, Microsoft est bon troisième avec cinq fois moins d'appareils équipés et BlackBerry totalement en perte de vitesse ferme la marche avec à peine 19 millions de téléphones équipés (contre 760 millions pour Android). En 2014, 90 % des smartphones utilisent soit Android, soit IOS. La guerre commerciale qui a été fatale en moins de cinq ans à BlackBerry comme Nokia et a mis à mal l'hégémonie de Microsoft demeure avant tout une guerre de plateforme de distribution largement remportée[54] par Apple. C'est notamment sur le terrain de la disponibilité en jeux vidéo sur smartphone que la marque à la pomme va se distinguer. À partir de 2010, les smartphones deviennent majoritaires par rapport aux téléphones mobiles classiques qui tendent à disparaître. L'explosion de la présence de ces téléphones intelligents induit également la conception de nouveaux jeux vidéo. Ceux-ci deviennent, comme l'étaient les jeux vidéo des années 1960-70, des promoteurs des technologies de téléphonie mobile ainsi qu'un moteur d'innovation (notamment en ce qui concerne la taille des écrans de smartphone qui vont en s'agrandissant depuis 2007). Le tactile change le *game design* des jeux vidéo, lesquels n'ont, dès lors, plus besoin de périphériques de contrôle. La taille de l'écran, réduite par rapport à un écran d'ordinateur ou de télévision, et certaines fonctionnalités propres aux smartphones – GPS, gyroscopes, etc. – couplés à la puissance réduite – mais en constante augmentation — de ces appareils vont se trouver à l'origine d'un genre nouveau de jeu vidéo : les jeux mobiles. Les premiers d'entre eux constituaient des clones de jeux vidéo classiques tels que *Doom*, *Tetris* ou *Lemmings* adaptés aux petits écrans et aux faibles performances des appareils. Mais la mise au point de nouvelles technologies mobiles va permettre de faire émerger le jeu mobile comme genre à part entière. L'Apple Store va permettre le premier véritable succès de ce nouveau genre : *Angry Birds,* inspiré d'une série de jeux vidéo à succès. Le jeu introduit aussi durablement un nouveau

53 Chiffres et données issues de www.gartner.com. Un site considéré comme une référence en la matière.
54 En 2010, IOS équipe 40 % d'appareils en moins qu'Android, mais génère dix fois plus de revenus.

modèle économique dans le jeu vidéo : le *freemium*. Le *freemium* est directement inspiré de l'idéologie Linux du *software as a service*. Contrairement à l'achat de licence ou au système d'abonnement des MMORPG, le jeu peut-être, installé et utilisé gratuitement. Néanmoins certaines fonctionnalités (comme les *virtual goods*[55], ou la propriété sur la création de contenus) se trouvent soumises à un paiement (Hayes, 2008). Le *freemium* use également de la publicité (parfois intensive) dans les jeux vidéo. Ce modèle reste courant dans les services Internet (notamment les réseaux sociaux) ; et il vise principalement un public *casual* qui n'est pas nécessairement prêt à payer pour utiliser un service ou un logiciel, mais qui peut occasionnellement effectuer certains achats et ainsi devenir source de revenus. Pour Hayes, le *freemium* constitue le nouvel eldorado numérique. Non seulement il permet de lutter efficacement contre le piratage (puisqu'il se trouve gratuit à installer, et à utiliser). Mais il peut également constituer une source de revenus considérable ; à tel point que des sociétés comme King Digital Entertainment créatrice de *Candy Crush Saga* ou Zynga créatrice de *Farmville,* vont générer plusieurs milliards de dollars sur leur jeu phare et se faire coter en bourse. Pourtant, ce modèle économique se trouve au cœur d'une polémique sur la viabilité financière des entreprises cotées : Facebook ; Zynga ; mais surtout King Digital ; ont vu leur cours de bourse s'effondrer après des introductions « bruyantes » faisant craindre une nouvelle bulle spéculative. Du côté des joueurs, c'est la nature même des jeux *free-to-Play, q*ui se trouve remise en question. Théoriquement, les jeux *freemium* devraient pouvoir être joués gratuitement. Néanmoins dans les faits, beaucoup de jeux ne peuvent réellement être jouables qu'avec l'usage des éléments monétisés par l'éditeur. C'est ce qui a donné lieu à l'expression *pay-to-win* pour désigner ce type de jeu. *Candy Crush Saga* par exemple dispose de plus de 800 niveaux de complexité croissante qu'il est très improbable de pouvoir terminer sans l'aide des éléments payants du jeu. D'autres se rapprochent plus de la notion de *Shareware* (c'est-à-dire de logiciel de démonstration), destinés à convaincre l'utilisateur d'acheter une licence complète. La première critique faite par les joueurs tient presque dans une question philosophique : payer pour obtenir un avantage concurrentiel dans le jeu par rapport à ceux qui ne paieraient pas est parfois considéré comme une forme de tricherie ou de détournement de l'esprit du jeu. La réponse apportée à cette critique par le *game design* se formalise dans la promotion d'un type de jeu pour lequel le paiement n'affecte pas directement le *gameplay ;* mais, seulement par exemple, la rapidité avec laquelle on termine le jeu sans que cela constitue nécessairement un avantage par rapport aux autres joueurs.

55 Littéralement : *marchandises virtuelles*. Nous conservons le terme anglais qui renvoie au concept marketing de *Goodies* (produits dérivés d'un film et plus récemment d'un jeu vidéo).

Cette manière de concevoir les jeux vidéo découle directement de la place grandissante prise par Internet ; tout comme de l'idée de mettre au point des jeux facilement utilisable et à tout moment pour s'adapter au caractère nomade du téléphone mobile. Mark Griffiths, qui s'est spécialisé sur les questions d'addiction au jeu voit dans le mécanisme des *freemium* un parallèle direct avec le jeu d'argent et de hasard. (Griffiths, 2002 ; Griffiths & Meyer, 2009). Le parallèle fait par Griffiths pose de nombreuses questions[56] tant il semble difficile de considérer des mécanismes similaires entre jeu d'argent et de hasard (*Gambling*[57]) et mécanisme du *freemium*. Il convient tout d'abord de rappeler que si Griffiths décrit un parallèle entre le *freemium* et le *gambling*, il serait plus juste de parler de certains *freemium*. En effet, le débat ne porte pas sur le concept lui-même, mais sur une forme particulière de celui-ci : le *pay-to-win,* c'est-à-dire ces jeux qu'il est en réalité impossible de terminer sans payer. Cette première affirmation doit aussi être nuancée : dire qu'il est « impossible » de terminer un jeu conçu sur un mode *pay-to-win* reste quelque peu excessif. Cette impossibilité se trouve plus subjective qu'objective et tient plus dans la difficulté et le temps nécessaire pour terminer le jeu que dans une impossibilité à proprement parler. De plus, encore faudrait-il qu'il y ait une fin. Un grand nombre de jeux mobile n'en dispose pas à proprement parler. On n'y retrouve pas d'objectifs comme dans les jeux vidéo classiques (par exemple arriver au dernier niveau), l'objectif du jeu demeure simplement de jouer et le jeu peut ainsi durer indéfiniment. Ce type de jeu n'est pas nouveau. Tétris, Lemmings, et d'autres casse-briques, ou jeux de plateforme restent sans « fin » à proprement parler. C'est là une différence fondamentale avec le *gambling. Da*ns ce type de jeu, le casino comme le joueur « g*ambles »*, c'est-à-dire : *ils prennent un risque dans l'espoir d'un gain futur*. Le risque du *gambling,* c'est la perte d'argent ; et le gain futur demeure un gain d'argent. Finalement chacun parie sur la perte de l'autre en s'en remettant au hasard. Sauf que la partie se trouve effectivement biaisée du côté du casino, qui, dirions-nous, « organise sa chance ». Par ailleurs, une victoire reste possible : soit « faire sauter la banque » pour le joueur soit « ratisser le joueur » pour le casino. Dans le *pay-to-win*, plusieurs mécanismes se trouvent absents : tout d'abord il n'y a pas d'appel au hasard. Les éléments sont tous prédéterminés dans leurs effets sur le jeu et leur détermination. Ensuite, il n'y a pas de pari sur la perte de l'autre : l'éditeur n'a aucun intérêt à voir son joueur « perdre » — si tenté que cela soit possible – au contraire. Plus le joueur reste dans le jeu, plus il se trouve susceptible d'acheter des *virtual goods*. C'est que l'économie d'un jeu vidéo, dit « p*ay-to-win »,* n'a rien à voir avec le *gambling.* Dans le

56 Voir à ce sujet l'analyse que nous en faisons au chapitre 5.4.

57 De *to gamble* : parier (de l'argent). Nous conservons le terme anglais, le français n'ayant pas tout à fait d'équivalent. Un dictionnaire courant le traduit par : jeu d'argent. Alors même que l'anglais le définit comme signifiant : *to play games of chance for money* ; soit *jouer à des jeux de hasard pour de l'argent*.

jeu vidéo, l'éditeur ne perd pas d'argent lorsque le joueur gagne, il n'a donc aucun intérêt à le voir perdre, ce qui n'est pas le cas du casino. Dès lors, pourquoi certains joueurs utilisent-ils les *virtual goods* ? Ce sont les joueurs eux-mêmes qui peuvent nous donner une réponse : « *Si vous voulez juste jouer et vous amusez, il est parfaitement possible de jouer sans payer... par contre c'est clair que si vous voulez être dans les 10 premiers mondiaux, il faudra payer.* » C'est que dans leur quasi-totalité les *freemium* restent des jeux qui organisent une compétition entre leurs joueurs. Participer à cette compétition n'est pas obligatoire et n'apporte rien en soi si ce n'est la satisfaction d'être le premier, le meilleur, et non de « gagner » au sens strict du terme. Ce classement se trouve par ailleurs mouvant et évolue chaque jour. Le parallèle qui se trouve le plus souvent établit par les joueurs n'est pas avec le *gambling,* mais avec le sport. Tout comme il existe une pratique *casual* du sport et une pratique compétitive, il est possible d'appréhender un *freemium* de manière *casual* — c'est d'ailleurs à partir de ce concept qu'ils sont conçus, et à destination de ce public — et d'une manière plus compétitive, voire professionnelle. Ces deux points nous semblent fondamentaux ; Griffiths reprochant aux jeux mobiles d'organiser sciemment une impossibilité de gagner la partie sans payer, ce qui demeure quelque peu trompeur : il est possible de gagner sans payer et le caractère *casual* de ces jeux demeure antinomique avec l'idée d'un système organisé pour une monétisation massive des joueurs : le *casual gamer* n'est pas un joueur prêt à dépenser de l'argent pour un jeu. L'espoir de l'éditeur reste que son jeu soit un succès ; et que beaucoup de joueurs s'y connectent. Car il y a toujours parmi cette masse de joueurs une infime proportion qui abordera le jeu comme une compétition et qui sera prête à payer pour être la meilleure. Les éditeurs ne s'y sont d'ailleurs pas trompés. Les *freemium* incluent quasi systématiquement de la publicité, la première source de revenus sur un jeu mobile ; là où les revenus des *virtual goods* restent en retrait. C'est justement la présence de *hardcore gamers, dont les éditeurs peuvent tirer profit,* qui concentre les critiques. L'éditeur leur vend un moyen de contourner les règles classiques du jeu pour leur permettre d'améliorer leur classement. Pour que l'achat de *virtual goods* soit rentable pour le joueur, il faut qu'il modifie l'économie de la partie de manière substantielle ; ou dit autrement qu'il soit suffisamment difficile de monter au classement sans cette aide pour qu'elle demeure attractive. Dès lors, la monétisation des *hardcores gamers* se fait au détriment de l'expérience de jeu des *casual gamer*. C'est ce que dénoncent les joueurs dans l'expression *pay-to-win* : une forme de dopage numérique généralisé et organisé par l'éditeur qui en tire profit. En d'autres termes ils dénoncent une forme de tricherie, de contournement des règles. L'éditeur gagne de l'argent et le joueur obtient ce qu'il souhaite, au détriment de ceux qui ne rentreraient pas dans

le système ; ce que certains assimilent à une forme de corruption organisée, corruption par l'échange de service et corruption de l'essence même du jeu (voir le chapitre 2.4). Mais c'est aussi que les *hardcores gamers* demeurent essentiels pour les éditeurs : leur présence constitue la meilleure forme de publicité qu'ils puissent espérer. Le parallèle de Griffiths induit l'idée que l'éditeur organiserait sciemment l'impossibilité de gagner son jeu tout en laissant au joueur un espoir de gain, dont l'éditeur tirerait profit. Nous l'avons montré, il n'y a pas d'espoir de gain dans le *freemium,* mais de plus il n'a jamais été démontré que l'augmentation de la difficulté du jeu – en somme l'organisation d'une « impossibilité » de gagner — augmentait les profits ou le nombre de joueurs monétisés. Au contraire, plus un jeu s'enfonce dans le *pay-to-win,* plus son déclin se trouve en général rapide. Comme tout jeu multijoueurs, le nombre de participants demeure particulièrement important pour l'économie du jeu. Or, la base des joueurs étant des *casual gamers,* plus la difficulté augmente, et donc le besoin de monétisation, moins ils se trouvent présents. La stratégie des éditeurs repose sur un équilibre fragile entre maximisations des profits par l'achat de *virtual goods* et préservation de l'expérience de jeu des *casual gamers*. *En* somme, la préservation l'essence même du concept de *freemium ; et de fait, d'une certaine frivolité, d'un certain cadre ludique.* Nous nous trouvons loin de l'économie du *gambling* et les éditeurs n'ont aucun intérêt à voir leur jeu être qualifié de *pay-to-win.* Par ailleurs, les jeux vidéo coûtent de plus en plus chers à produire ; et, dans le cas des jeux en ligne, de plus en plus chers à maintenir en ligne. Les MMO mobiles ne sont pas aussi populaires que leurs aînés sur console ou ordinateurs et obtenir un grand nombre de joueurs — donc proportionnellement un grand nombre de *hardcores gamers* monétisables — prend du temps, les dépenses des joueurs étant de plus des microdépenses — un *virtual good* coûte en moyenne quelques euros ou centimes d'euro. L'éditeur, s'il veut rentabiliser son jeu, est dès lors dans l'obligation de le commercialiser le plus longtemps possible et donc doit éviter qu'il ne soit vu comme un *pay-to-win*. Loin de ces controverses, le jeu mobile réintroduit, nous semble-t-il, le jeu vidéo dans la sphère publique et fait renaître dans l'espace physique une interaction sociale déplacée depuis le milieu des années 1990 vers Internet. Que ce soit du fait du regard interrogateur, ou amusé, voire réprobateur, de l'autre, le jeu mobile laisse rarement indifférent. Il n'est pas rare de voir dans les transports en commun un voyageur regarder et suivre l'écran d'un joueur qui ne tente rien pour l'en empêcher. Le jeu mobile modifie et permet la coexistence de différents espaces – c'est d'ailleurs peut-être l'une des raisons du rejet qu'il peut parfois susciter — ; par rapport à une activité vidéoludique qui était jusque là strictement cantonnée à un espace délimité du jeu comme le salon ou la salle d'arcade. Le plus souvent un

espace privé ou tout du moins d'accès restreint. Il semble dès lors y avoir non seulement redéfinition des espaces physiques, mais également temporels : tout moment libre – comme le temps de trajets dans les transports en commun – peut devenir un temps de jeu. Ces possibilités étaient déjà offertes par les consoles de jeu portable, mais contrairement aux smartphones ces dernières n'ont qu'une seule fonctionnalité. Elles se trouvent par ailleurs nettement plus grosses et lourdes, elles n'embarquent pas directement – tout du moins couramment – des jeux en interne et il faut dès lors prendre avec soi les jeux à utiliser. Le multijoueurs y reste par ailleurs nettement plus difficile (compatibilité matérielle, absence de connexion au réseau Internet sans borne WiFi). Le smartphone en tant qu'objet téléphonique reste par ailleurs un objet plus courant qu'une console de jeu portable. Ainsi le smartphone fait entrer le jeu vidéo dans l'ère de l'informatique ubiquitaire (voir notamment le chapitre 2.3).

Wii et Kinect : le corps ludique

Le terme d'informatique ubiquitaire[58] prend un sens à partir du concept d'ordinateur ubiquitaire de Mark Weiser, développé à partir de 1988 (Krumm, 2009). Dans l'idée de Weiser, après les *mainframe* – c'est-à-dire les ordinateurs des années 1960-70 – et les ordinateurs personnels des années 1980 à 2000, l'ordinateur serait amené à se démultiplier dans de nombreux petits objets « intelligents » interconnectés. Ceux-ci permettraient à l'utilisateur d'obtenir des données et de les traiter n'importe où et n'importe quand. Ce que Weiser n'avait pas prédit, c'est non seulement que l'informatique ubiquitaire ne supplanterait pas totalement l'ordinateur personnel, comme il le prédisait, mais que celui-ci n'en serait pas non plus le centre névralgique ; ce rôle étant actuellement tenu par les smartphones[59]. Hiroshi Ishii du MIT utilise le terme de *Things that Think* : *les choses qui pensent* pour désigner cette multitude de petits objets aux fonctionnalités informatiques qui peuplent aujourd'hui notre quotidien. Ce qui se trouve remis en cause, c'est l'informatique comme *métaphore du bureau* ; métaphore que l'on retrouve dans le bureau des systèmes d'opération. Cette dissémination du numérique dans des objets tangibles et préhensiles du quotidien (Jacques, 2011, p. 11) passe par une simplification de l'usage et de la manipulation des ordinateurs. Microsoft sera le premier – et non sans mal – à développer un système d'opération qui rompe en partie avec cette logique du bureau en développant *Windows 8* commercialisé à partir de 2013.

58 La Commission européenne recommande l'usage du terme : *Intelligence ambiante* qui nous semble pourtant impropre à caractériser l'informatique ubiquitaire, par essence mobile.

59 Qui sont eux-mêmes des objets intelligents au sens de Weiser, mais qui peuvent être autonome d'un ordinateur personnel.

D'un autre côté, la métaphore du bureau se trouve rompue selon les propositions de Brenda Laurel (Jacques, 2011, p. 11) par la *métaphore de la mimésis*, c'est-à-dire par le fait de rendre les interfaces informatiques les plus semblables possible à l'objet tangible qu'elles tentent de copier ou de remplacer. Selon Laurel ce changement de paradigme passe par une présentation en vue à la première personne, plus à même de proposer un réalisme et une immersion. Ce paradigme se trouve particulièrement à l'œuvre dans les FPS pour lesquels des interfaces et des univers les plus réalistes possible – les game designers parlent de décors hyperréalistes – sont créés et présentés par une vue à la première personne. Dans l'informatique ubiquitaire, ce n'est pas l'utilisateur ou le joueur qui va vers le numérique ; mais c'est le numérique qui vient à lui : « Ainsi les univers ne sont plus pensés en trois dimensions immersives, mais deviennent distribués dans notre environnement. Pour s'ancrer dans le quotidien, ces interfaces utilisent des métaphores, des affordances d'objets usuels ainsi que l'espace physique et s'inscrivent dans un mode mineur de la réalité. » (Jacques, 2011, p. 11). C'est donc tout un pan de notre société qui se trouve modifié par l'immersion de l'informatique dans chaque strate de la vie quotidienne. Une telle diffusion pose de nombreuses questions quant aux usages numériques ; mais aussi dans les rapports sociaux qui en découlent (chapitre 6.4). Pour Jacques, c'est dans ce rapport au quotidien que peut s'expliquer ce phénomène du *casual gaming* ; lequel est apparu dans le cadre des smartphones et s'est accru par la sortie d'une console de septième génération développée par Nintendo et commercialisée à partir de 2006 : la Wii (ウィ). La stratégie de Nintendo tente clairement de se positionner sur le *casual gaming,* et ainsi de se démarquer de ses concurrents Sony avec sa PlayStation 3 et Microsoft avec la Xbox 360. Nintendo entend également renouer avec son image de console familiale peu à peu remise en question dans les années 80 et surtout 90 et sa lutte commerciale et marketing avec Sega. Sony et Microsoft rivalisent d'innovation sur le plan technologique en proposant toujours plus de graphismes et de réalisme poussés et en s'adressant à des joueurs initiés. La stratégie de Nintendo tournée vers le *casual gaming* et non vers la course à la technologie se trouve payante et sa console se vend mieux au plus fort de son succès que la PlayStation 3, et la Xbox 360, réunies. La stratégie du *casual gaming* tend à faire du jeu vidéo un loisir *pour tous de 7 à 77 ans*. Pour l'anecdote, l'édition du 6 janvier 2008 du journal britannique *The People* ira même jusqu'à dire que la reine Élisabeth II avait déjà joué avec ses petits enfants à la console de Nintendo. L'innovation de la Wii réside dans sa manette nommée Télécommande Wii (ou *Wiimote*). Celle-ci peut détecter tous les mouvements effectués par le bras et la main dans laquelle elle se trouve (haut/bas, droite/gauche, torsion/rotation, avant/arrière notamment). Ainsi jouer au tennis avec la Wii ne nécessite plus

d'utiliser une combinaison de touches, mais simplement de mimer les gestes : services, revers, e*tc.* avec la manette en main. Plus besoin de connaître les combinaisons de touches triangle, rond, croix comme sur la PlayStation. Si vous savez à peu près à quoi ressemble le tennis ou le bowling ou tout ce que la console propose, vous savez jouer et si vous ne savez pas la Wii vous l'apprend. Cet avènement de l'informatique ubiquitaire fait prédire à certains l'avènement de l'*homo numericus* (Doueihi, 2008). « La Wii concrétise aujourd'hui un mouvement initié par le concept de manipulation directe et offre au grand public l'expérience d'interfaces de plus en plus tangibles et ubiquitaires. Les objets sortent des interfaces graphiques pour se dédoubler dans de quasi-objets. La préhension semble simple et la prise en main rapide et conviviale. En même temps, il semble y avoir fusion des espaces d'interaction entre l'espace graphique et l'espace physique ; les interfaces graphiques se dédoublent en drôles d'objets et viennent augmenter notre environnement d'éléments technologiques. » (Jacques, 2011, p. 12). C'est là la force et la révolution que représente la Wii de Nintendo : mimétique, ubiquitaire et simple ce qui la rend accessible même au plus néophyte des joueurs. La Wii s'installe alors durablement dans les salons et l'on peut la sortir lors d'une soirée entre amis – même s'ils n'ont jamais utilisé de jeu vidéo auparavant – et obtenir un moment convivial. Il n'en fallait pas moins pour que la Wii redonne au jeu vidéo quelques lettres de noblesse. Son usage du corps et du mouvement va naturellement la prédisposer à se constituer comme un sujet d'étude en rééducation et médecine du sport. Elle va être tour à tour proposée comme support pour la réhabilitation des paralysies cérébrales de l'adolescent (Deutsch, Borbely, Filler, Huhn, & Guarrera-Bowlby, 2008), la sclérose en plaques (Thomas *et al.*, 2014), en gériatrie (Clark et Kraemer, 2009), ou pour l'éducation comme pour la réhabilitation d'enfants atteints de troubles « dys — » (Kwon, 2012) et bien entendu pour l'obésité et les troubles associés (Rizzo, Lange, Suma et Bolas, 2011). L'*American Hearth Association* ira même jusqu'à conseiller la Wii et autoriser l'usage de son logo sur la console et certains jeux. Ce traitement tranche totalement avec celui réservé aux autres consoles de même génération et aux jeux en ligne. Concernant ces derniers, si des logos étaient à apposer par des sociétés savantes, ce seraient ceux des mises en garde contre les risques de troubles du comportement et d'addiction. Pourtant la Wii, son système de manette mis à part, reste une console qui offre les mêmes services que ses concurrentes. Elle est hautement connectée, elle permet le jeu en ligne, et elle commercialise nombre de jeux qui sont des titres phares – et décriés – de ses concurrentes : des titres de la série des *Resident Evil (*un survival horror) tout comme *Alone in the Dark ;* des titres de la série de jeux *freemium Angry Birds ;* des jeux de guerre, des jeux de la série *Sims* ; le fameux et décrié *Call of Duty (3* et *4 : Modern Warfare*, *Black*

Ops et *World at War*) ; des jeux types *Mortal Kombat* (comme la série des *Dragon Ball Z*) ; *Goldeneye 007* (qui utilise une vue type FPS) ; *etc.* L'usage d'interfaces mimétiques et ubiquitaires devrait rendre plus prégnantes encore les critiques qui s'exerçaient déjà sur les FPS – qualifiés de simulateurs de meurtres – ; ou sur les jeux de combats pour lesquels on n'inflige plus des coups à son adversaire virtuel en appuyant sur des touches, mais bien en mimant le geste. Pourtant il n'en est rien. De plus, les vertus prétendues de la Wii, pour la santé, demeurent largement remises en question par une étude. Celle-ci a démontré que si effectivement la dépense énergétique des joueurs de Wii était supérieure à celle des autres jeux vidéo – elle-même supérieur à la consommation d'énergie purement sédentaire — elle était très loin d'être équivalant à celle de sports tels que le football, le hockey, le rugby ou même le tennis. Nintendo a par ailleurs renoué avec sa stratégie marketing d'avant son affrontement avec Sega en mettant en avant sa série phare : *Super Mario Bros.* et ses dérivés, en montrant des campagnes de publicité avec des enfants sages jouant à des jeux d'énigmes ou bien encore montrant une belle blonde, au physique parfait, faire du sport avec la console. Toutes ces campagnes sont axées sur la convivialité, sur le retour de la console et du jeu vidéo dans le salon, dans la famille ; contrairement aux consoles et jeux de ses concurrentes vues comme destinées au *hardcore gaming* et à l'Internet. Cette stratégie se trouve là aussi payante : tout comme le grand public, les chercheurs, intellectuels et politiques qui s'étaient élevés contre le jeu vidéo encensent la console de Nintendo et lui accorde légitimité et crédit. C'est que le jeu vidéo reste une industrie en quête d'une légitimité qu'elle va seulement commencer à acquérir avec la Wii. Le succès de Nintendo va pousser Microsoft et Sony à se pencher sur la question de l'informatique ubiquitaire. Sony va rapidement abandonner la question en ne sortant qu'une *Playstation Eye* capable de gérer quelques mouvements et le son, mais Microsoft va répliquer en sortant l'ambitieux Kinect pour sa Xbox 360 en 2010. Kinect diffère largement du système Wii notamment parce qu'il ne s'agit pas du contrôleur principal de la console de Microsoft — seulement d'un accessoire — ensuite parce qu'il se trouve nettement moins abouti que le système de Nintendo. Pourtant il offre la vision d'une certaine ambition de la part de Microsoft : capable de gérer le mouvement comme le ferait la Wii, il peut aussi gérer la reconnaissance des couleurs la reconnaissance vocale et faciale, la capture du mouvement en 3D. À sa sortie, 18 jeux sont disponibles pour fonctionner avec Kinect (contre plus d'une centaine pour la Wii) dont 3 jeux directement destinés au sport et au fitness. La Xbox 360 reste néanmoins une console de joueur expérimenté et ne rencontre pas le public *casual* de Nintendo ; principalement à cause des difficultés de prise en main de l'appareil – lié à son ambition technologique –, mais aussi à cause de

l'image quelque peu sulfureuse de la Xbox. La Wii et le Kinect surfent quelque peu sur la vague du *serious gaming* : l'idée que des jeux vidéo pourraient avoir un objectif « sérieux », c'est-à-dire éducatif, voire thérapeutique. L'expérience de la Wii montre que cette idée doit être maniée avec précaution et que le fait d'inclure un jeu de sport dans une console qui utilise les mouvements du corps ne fait pas nécessairement faire du sport. Beaucoup de *serious games* que nous avons pu observer sont par ailleurs des *gamifications* d'activités thérapeutiques et éducatives éprouvées. La question, qui devrait selon nous se poser, tient dans l'apport du jeu par rapport aux activités classiques. Et, il n'est pas certain que cet apport constitue toujours une amélioration par rapport à l'activité ludifiée. Par ailleurs, Laurent Trémel (2003) a déjà souligné un paradoxe courant dans le jeu vidéo. La série des *Civilization*, un jeu de stratégie et de gestion au tour par tour dans lequel le joueur incarne un chef d'État chargé de conquérir le monde (soit par une domination militaire, économique, culturelle ou scientifique), reste très souvent citée comme un exemple de « bon jeu » éducatif et non violent. Pourtant, comme Trémel le souligne, *Civilization* véhicule des logiques tout aussi discutables que le jeu *GTA IV*. On y déclare la guerre ; on y impose des conditions de paix exorbitantes ; on rompt ses engagements ; on pille ; on conquiert ; on vole de l'argent et des technologies ; on espionne ; on sabote ; on tente d'y imposer son modèle de développement (forcément un peu capitaliste et militariste) ; et *in fine* on impose son modèle de civilisation quitte à faire disparaître les autres. Mais, il est vrai que *Civilization* demeure plus dans l'air du temps des XXe et XXIe siècles ; et peut-être plus « mimétique » (quant aux codes et valeurs que le jeu véhicule) que *GTA IV*. Pourtant, Tremel le souligne non sans malice, il est possible de trouver quelques vertus éducatives à *GTA IV* si on les cherche (Tremel, 2008). Ce que Tremel souligne avant tout c'est le poids et la force du marketing voire des stéréotypes qui accompagnent souvent l'analyse des jeux vidéo. D'une certaine manière, nous pouvons observer le poids de la rhétorique autour du jeu vidéo ; que cela soit dans l'analyse que nous en faisons, le marketing ou le traitement médiatique. Seulement, l'arrivée de l'informatique ubiquitaire dans le quotidien des sociétés occidentales demeure à notre avis, au cœur de la compréhension que nous pouvons élaborer autour des peurs, des craintes et autres inquiétudes liées aux jeux vidéo.

Chapitre 2 Théories, cadres et caractéristiques du jeu et de l'activité vidéoludique

La question du caractère ludique, du jeu vidéo, peut paraître saugrenue, voire inutile ; tant le nom même de l'objet induit l'idée de ludique. Pourtant comme le rappel Brougère à la suite de Wittgenstein (1986) : « […] le langage n'implique pas une essence préalable, un noyau commun entre tout ce qui va être dénommé de façon identique. […] Il suffit qu'il y ait quelque chose de commun avec un autre et cet autre avec un troisième, sans qu'il y ait nécessairement quoi que ce soit de commun entre le premier et le troisième. Il suffit que s'entremêlent les ressemblances sur le modèle de l'air de famille. » (Brougère, 2005, p. 6). Comme ces « vieilles tantes », nous dit Brougère, qui scrutent chez les enfants quelques points de ressemblance physique avec leurs parents pour en déduire une parenté génétique ; nous utiliserions le mot « jeu » sans, véritablement, remettre en cause la légitimité de cet usage, et ce tant que l'objet ainsi qualifié présenterait « un air de famille » avec un autre jeu. Cette « logique de dénomination » pour reprendre les termes de Brougère s'applique parfaitement aux jeux vidéo. Si les premiers, qui sont nés de l'informatisation de jeux classiques, ont acquis leur dénomination parce qu'ils avaient un « air de famille » avec des jeux ; les jeux vidéo actuels la conservent parce qu'ils présentent eux-mêmes un air de famille avec ces premiers jeux vidéo. Sans, nécessairement, avoir quoi que ce soit en commun avec eux. James Gibson (1950, 1977) a introduit le concept d'affordance[60] à la suite des travaux en psychologie du développement de Heinz Werner. Selon Gibson, par ce que nous percevons des objets, nous serions capables de déduire quelque chose de leur usage ; ou, plus précisément, de ce qu'ils ont à nous offrir. Ainsi nous agissons avec l'objet en fonction de ce que nous avons perçu de ses affordances. Nous pourrions dire que le degré ou la capacité d'affordance ludique du jeu vidéo[61] tend à décroître avec le temps, principalement en lien avec sa dématérialisation ainsi qu'avec l'avènement de l'informatique ubiquitaire. Si certains éléments des premiers jeux vidéo types *OXO* demeurent suffisants pour générer une affordance ludique, ce fait semble plus discutable avec un logiciel utilisé sur téléphone portable, en tous les cas pour la majorité des utilisateurs de téléphone portable[62]. Difficile, alors, de trouver dans ce type de jeu vidéo le moindre lien, tout du moins dans la forme ou dans les mécanismes, avec le *tic-tac-toe* informatisé qu'est *OXO*. Pourtant tous sont classés sous le même vocable : *jeu vidéo* et sont considérés de manière générale comme des jeux.

60 De l'anglais *to afford* : *être en mesure de* ou *offrir* selon le contexte.

61 Dès qu'il est question d'affordance, il nous semble important de distinguer précisément le jeu vidéo de ses supports techniques liés à son usage (console, ordinateurs), même si le support participe parfois de l'affordance ludique.

62 L'affordance étant aussi une affaire de perception et de représentation il nous semble y avoir une composante tout à fait subjective dans cette notion. Voir à ce sujet le paragraphe 2.4 du présent chapitre.

Ces quelques réflexions permettent de comprendre en partie la difficulté qu'il y a à parler du jeu vidéo comme d'un objet unifié. En réalité le terme recouvre des objets qui peuvent ne rien avoir en commun les uns avec les autres, mais qui forment une chaîne logique de dénomination, sans qu'il soit toujours possible de leur trouver de véritables dénominateurs communs. Ce débat renvoie également à celui que nous avions ouvert au chapitre précédent quant à la classification comme jeu vidéo des précurseurs de *Spacewar!*. Par ailleurs, il semble très difficile de pouvoir donner une définition précise de ce qu'est un jeu vidéo, de ce qui en constituerait l'essence, de telle manière qu'il soit possible de définir précisément ce qui relève de la notion ou non. D'aucuns objecteront qu'un jeu vidéo reste un jeu basé sur la technologie informatique. Nous ne pouvons qu'accepter cette définition que nous avons nous-mêmes développée précédemment. Mais dès lors cette définition nous renvoie à une autre tout aussi insoluble : qu'est-ce que le jeu ? Sans capacité de circonscrire clairement l'objet d'étude, il nous semble que l'on prend le risque de ne pas tenir compte de l'ensemble des usages et champ d'activité et par delà de biaiser les réflexions autour du jeu vidéo. Brian Sutton-Smith souligne de manière quelque peu provocante cette problématique ; qui, nous semble-t-il, s'applique aussi bien au jeu qu'à l'informatique et en définitive au jeu vidéo : « Nous jouons tous occasionnellement, et nous savons tous ce que jouer semble vouloir dire. Mais dès qu'il est question de construction théorique autour de ce qu'est le jeu, nous racontons des niaiseries. »[63] (Sutton-Smith, 1997, p. 1). De la même manière, nous savons tous ce que jouer à un jeu vidéo semble vouloir dire. Mais dès qu'il est question de construction théorique autour de ce qu'est le jeu vidéo, sommes-nous toujours pertinents ? Brougère souligne (2005, p. 39) à la suite de Sutton-Smith la difficulté de donner une définition théorique du jeu : « Il faut donc refuser l'idée même de définition autre que la description d'emplois du mot. Si l'on s'intéresse, au-delà du mot à l'activité et aux activités qu'il désigne, il faut accepter la limite de l'exercice. Il est alors possible non pas de délimiter le jeu par distinction, mais de proposer des points de repère afin de disposer de caractéristiques du jeu, en concédant qu'elles puissent être plus ou moins présentes. » (Brougère, 2005, p. 42). Un des premiers[64] auteurs à tenter de donner quelques caractéristiques du jeu reste Johan Huizinga (1938) qui publia en 1938 : *Homo Ludens*. Comme le sous-titre de l'ouvrage le suggère : *Essai sur la fonction sociale du jeu*, Huizinga se place dans une approche sociologique et particulièrement culturelle du jeu. Huizinga commence par rappeler que le jeu semble antérieur à la

63 Notre traduction.

64 Les écrits de Sigmund Freud relatif au jeu sont antérieurs à ceux de Huizinga tout comme certains travaux de biologie et de psychologie du développement. Néanmoins, il nous semble que ces travaux ne se sont pas donné comme objectif de discuter des caractéristiques précises concernant le jeu, mais seulement, pour reprendre les mots de Gilles Brougère, d'en donner une analyse pragmatique de son usage par l'individu, sa signification, quelle soit subjective ou générale à l'espèce.

culture et à la société humaine (Huizinga, 1938, p. 15) . Et en cela, il nous paraît se placer dans la lignée des travaux des biologistes et notamment des éthologues ou encore psychologues de son époque qui voient dans le jeu quelque chose au-delà de l'humain ; c'est-à-dire qui n'est pas propre à *homo sapiens*. Mais plus encore il va faire du jeu chez l'homme un élément de la culture. Huizinga dit à propos de son travail : « […] notre sujet, le rapport du jeu avec la culture, nous favorise : il nous autorise à ne pas traiter de toutes les formes existantes de jeu. Nous pouvons, en principe, nous limiter aux jeux à caractère social. On peut, si l'on veut, les nommer les formes supérieures du jeu. » (Huizinga, 1951, p. 23). C'est là, nous semble-t-il, que les travaux de Huinzinga prêtent le flanc à la critique. Tout d'abord, il semble établir une forme de hiérarchie entre différents jeux (considérés comme primitifs ou supérieurs). Ceci s'explique, à notre avis, par le lien qu'il établit entre jeu et culture ; mais peut aussi induire un biais dans son analyse par l'exclusion de certaines activités, de certains usages – ce qu'assume Huizinga – dès lors qu'il s'agirait de donner des caractéristiques générales à l'objet dénommé « jeu ». Roger Caillois va en 1958 publier : Le*s Jeux et les Hommes : le masque et le vertige*. Dans cet ouvrage, l'auteur va critiquer la définition donnée par Huizinga au fil de son ouvrage en pointant notamment certaines contradictions : « Pareille définition, où pourtant tous les mots sont précieux et pleins de sens, est à la fois trop large et trop étroite. Il est méritoire et fécond d'avoir compris l'affinité qui existe entre le jeu et le secret ou le mystère, mais cette connivence ne saurait toutefois rentrer dans une définition du jeu, lequel est presque toujours spectaculaire, sinon ostentatoire. Sans doute, le secret, le mystère, le travesti enfin, se prêtent à une activité de jeu, mais il convient d'ajouter aussitôt que cette activité s'exerce nécessairement au détriment du secret et du mystère. » (Caillois, 1958, p. 33). Il va, ainsi, tenter de questionner et de redéfinir les contours des caractéristiques du jeu telles que Huizinga les a posées. Cependant, comme Vincent Berry le souligne : « La principale différence entre les travaux de Huizinga et de Caillois tient en ce que ce dernier accorde une plus grande importance aux jeux de hasard et de déguisement. » (Berry, 2009, p. 71 note de page de page n° 4). Plus récemment, Brian Sutton-Smith (1997) et Gilles Brougère (2005) se sont également intéressés aux caractéristiques du jeu en venant discuter et travailler les travaux existants. L'un s'est intéressé à l'ambiguïté du jeu, de la polysémie du terme et le foisonnement des activités que l'on peut réunir sous ce vocable et l'autre aux notions de second degré, de décision et aux questions d'apprentissage. Du point de vue de la psychologie, de nombreux auteurs ont abordé la question du jeu, mais, nous semble-t-il, non pour en donner les caractéristiques, mais une analyse de l'usage. Nous devons néanmoins à Donald W. Winnicott (1971) l'une des théorisations les plus abouties sur les caractéristiques psychologiques du

jeu ; tout comme à Freud d'avoir discuté certaines idées reçues (1908) et d'avoir élaboré une certaine idée des caractéristiques psychiques du jeu, d'un point de vue psychique (1920) ; pour ne citer que les théorisations les plus fondatrices de la question dans le champ psychanalytique.[65] Au lieu de détailler chaque considération théorique et chaque point de vue, auteur par auteur, nous avons préféré tenter de trouver les caractéristiques et traits communs à tous ces auteurs et toutes ces théories sur le jeu ; en apportant à chaque fois les nuances, questionnements et parfois contradictions que nous avons pu relever ; dessinant ainsi progressivement les contours et les caractéristiques de l'activité vidéoludique. Nous le verrons, ces caractéristiques permettront progressivement de mieux comprendre les enjeux et les impasses de la réflexion actuelle autour des jeux vidéo d'un point de vue de la clinique.

65 Nous n'oublions pas les travaux de Mélanie Klein, mais pour reprendre les propos de Winnicott : « […] pour autant qu'elle se soit occupée du jeu, elle s'est presque uniquement intéressée à son utilisation. […] ce n'est pas là une critique de M. Klein ni de ceux qui ont décrit l'utilisation du jeu dans la psychanalyse des enfants. Je voudrais simplement dire que, soucieux de donner une théorie complète de la personnalité, le psychanalyste a été trop occupé à décrire le contenu du jeu pour regarder l'enfant qui joue et pour écrire quelque chose sur le jeu en tant que tel. » (Winnicott, 1971, p. 87). (Winnicott, 1971, p. 87)

2.1 Le jeu : du sérieux à la réalité

« Nous pouvons dire : le jeu est le non-sérieux. Mais, outre que ce jugement ne dit rien au sujet des caractères positifs du jeu, il est fort instable. Aussitôt que nous modifions la proposition précédente pour dire : le jeu n'est pas sérieux, déjà l'antithèse nous trahit, car le jeu peut fort bien être sérieux. » (Huizinga, 1938, p. 21). Huinzinga donne l'exemple des joueurs d'échecs qui « […] jouent avec le plus grand sérieux, sans la moindre velléité de rire. » (Huizinga, 1938, p. 21). Il établit justement un lien entre le rire et le comique (qu'il considère comme non sérieux), et entre comique et sottise pour en conclure que le jeu, résolument, n'est pas sot ; et qu'il appartient au sérieux[66]. C'est là une remarque que Freud avait précédemment établie, dés 1908 dans *la Création littéraire et le rêve éveillé* :

> « L'occupation préférée et la plus intensive de l'enfant est le jeu. Peut-être sommes — nous en droit de dire que tout enfant qui joue se comporte en poète, en tant qu'il se crée un monde à lui, ou plus exactement, qu'il transpose les choses du monde où il vit dans un ordre nouveau tout à sa convenance. Il serait alors injuste de dire qu'il ne prend pas ce monde au sérieux ; tout au contraire, il prend très au sérieux son jeu, il y emploie de grandes quantités d'affects ».

Nous retrouvons une idée similaire, dans le récit d'Yasunari Kawabata *Le Maître ou le tournoi de Go,* publié en 1954. Il s'agit d'un ouvrage qui narre – de manière parfois romancée — le tournoi de go qui opposa en 1938 le Maître Honinbō Shūsai et Kitani Minoru (Otaké). Dans l'œuvre de Kawabata, le match, qui dura six mois, reste l'occasion d'un affrontement aussi tactique que psychologique ; qui sera fatal – au propre comme au figuré — au vieux maître de go. Colas Duflo (1997, p. 87). Dès le début du livre, Kawabata commence par rappeler l'issue fatale du tournoi pour l'un des joueurs. C'est là finalement l'un des ressorts de cette partie et de son récit, ce qui permettrait aussi, et en partie, de comprendre ce qu'est le jeu ; notamment dans ses effets sur le joueur. Le jeu deviendrait alors si sérieux, ou tout du moins si sérieusement exécuté par le joueur, qu'il pourrait le conduire à la mort : « le Maître "jouait sans doute, à Ito, sa vie même" » (1997, p. 88) citant Kawabata). Il y a néanmoins, nous semble-t-il, dans la démonstration de Huizinga, un paradoxe, une forme d'incohérence.

66 Le point de vue de Huizinga sur le comique est discutable en ce sens qu'il exclut tous les jeux de mot, pitreries, jeux de mime et autres activités ludiques qui font appel à un ressort comique ou suscite le rire.

Dans *le Mot d'esprit et sa relation à l'inconscient* (1905a, pp. 44, 51-52), Freud reprend les propos de Kuno Fischer (1889)[67] sur le lien entre les jeux de mots et le comique. Or, considérer le comique comme quelque chose de non sérieux revient tout simplement à exclure du champ du ludique tout ce qui a un lien avec la comédie. Nous ne développerons pas à ce stade ce pour quoi le mot d'esprit est bien un jeu et attendrons d'avoir établi plus de caractéristiques du jeu pour se faire. Néanmoins, il est difficile de considérer que le comique soit de toute manière opposable au sérieux. La *Commedia dell'arte,* par exemple, avec ses codes, ses règles et la rigueur que l'improvisation théâtrale requiert ; si elle demeure incontestablement un objet du comique, elle ne peut certes pas demeurer opposée à la notion de sérieux. En cela nous reprenons l'argumentation que Freud a déjà développée à propos du jeu en soulignant le fait que Huizinga semble émettre un jugement de valeur sur le comique – comme d'autres à-propos, du jeu – pour l'opposer au sérieux ; là où, à la suite de Freud, il nous paraît plus juste de poser la question du sérieux *avec lequel* est faite l'activité ; ce que Brougère (2005) résume dans l'idée qu'en matière de jeu l'important n'est pas tant ce qui est fait que la manière dont cela est fait, une idée proche des propos de Winnicott :

> « Ce n'est pas tant le contenu qui compte, mais cet état proche du retrait qu'on retrouve dans la *concentration*[68] des enfants plus grands et des adultes. »
>
> (1971, p. 105)

Or, le mot sérieux, s'il peut prendre la définition de *ce qui ne se laisse pas aller facilement à la distraction* ou *s'applique fortement à son objet*, nous dit Littré, peut aussi désigner *ce qui est important ou de grandes conséquences*. En d'autres termes, le concept de *sérieux* constitue un terme qui décrit ou valorise selon que l'on se situera dans la description ou le jugement de valeur. Dans cette dernière acception, il nous semble que l'on se situe dans la question de la *frivolité* du jeu que nous aborderons plus loin. Dans le débat sur l'opposition jeu/sérieux Freud va plus loin que Huizinga en introduisant l'idée que non seulement, le jeu ne s'oppose pas au sérieux ; mais qu'il s'oppose de fait à la réalité :

> « Le contraire du jeu n'est pas le sérieux, mais la réalité. En dépit de tout investissement d'affect, l'enfant distingue fort bien de la réalité le monde de ses jeux, il cherche volontiers un point d'appui aux objets et aux situations qu'il imagine dans les choses palpables et visibles du monde réel. » (S. Freud, 1908)

67 Une version numérisée de cet ouvrage est consultable sur https://archive.org/details/ueberdenwitz00fisc (consulté le 12 juillet 2014)

68 En italique dans le texte.

Les propos de Freud nécessitent, nous semble-t-il, une certaine explication tant ils peuvent, ainsi posés, induire de nombreux questionnements :

> « Peut-être convient-il ici de saisir en quel sens il envisage cette opposition dans le texte de 1908, qui, à notre connaissance, n'est pas contredit par le reste de l'œuvre, et de replacer notre citation dans son contexte. Si le jeu s'oppose à la réalité, c'est dans le même sens que s'y opposent une création de l'imagination, le roman du créateur littéraire, ou bien simplement la "fantaisie" (*die Phantasie*) de tout un chacun. »
>
> (Duflo, 1997, p. 217)

Colas Duflo souligne très justement que Freud fait dans son texte un parallèle étroit entre la création littéraire et le jeu, notamment de l'enfant. Mais le terme *die Phantasie* qui est utilisé à plusieurs reprises connaît quelques difficultés de traduction. La tradition psychanalytique le traduit en général par *fantasme,* c'est-à-dire une formation inconsciente ; mais Daniel Lagache (1984) rappelle qu'il peut aussi désigner un processus conscient ou préconscient, la rêverie diurne, le rêve éveillé. Cependant, Freud explique très clairement que, le jeu, au moins chez l'enfant, « cherche volontiers un point d'appui aux objets et aux situations qu'il imagine dans les choses palpables et visibles du monde réel. Rien d'autre que cet appui ne différencie le jeu de l'enfant du "rêve éveillé" »[69] (S. Freud, 1908). Pour Freud, le fait que le jeu d'enfant s'inspire — traduction littérale de *Anlehnung* — de la réalité, le distingue du rêve éveillé. Il est à noter que la phrase allemande d'origine utilise le mot *noch* qui n'est pas traduit. Celui-ci, dans ce contexte, pourrait se traduire par : *vraiment*. Ce terme rajouté, la phrase de Freud devient : « Rien d'autre que cet appui ne vient véritablement différencier le jeu d'enfant du rêve éveillé. » Dès lors, Freud distingue *die Phantasie* du jeu par le lien qu'entretiendrait ce dernier avec la réalité, certes, mais sans pour autant exclure tout lien entre *die Phantasie* et le jeu. Il nous faut tout d'abord rappeler que quand Freud parle de réalité, il utilise dans son texte le mot *Wirklichkeit* que l'on traduit en français par réalité, mais qui désigne en allemand la réalité matérielle, tangible, existante. Duflo (1997, p. 218), à la suite de Jacques Henriot (1989, pp. 207–214) note une apparente contradiction dans les propos de Freud. Pour Henriot, le jeu ne peut s'opposer à la réalité matérielle tant il y est ancré par une multitude d'objets, ce que Freud d'ailleurs ne renie pas. Dès lors, comment expliquer qu'il oppose jeu et réalité ? Freud oppose jeu et réalité... en français. Le terme utilisé et traduit par *contraire* est *der Gegensatz*. Or l'allemand connaît un autre mot pour exprimer l'opposition : *das Gegenteil*.

69 La phrase précise en allemand est « *Nichts anderes als diese Anlehnung unterscheidet das Spielen des Kindes noch vom Phantasieren.* »

Si les deux possèdent une racine commune : *gegen* (qui désigne *la contradiction*) ; l'un désigne *deux parties opposées* (*das Gegenteil* : de *gegen* et *teil, la partie, la pièce*) soit *une impossible réconciliation*, *les contraires opposés*, *ce qui est strictement séparé.* Et l'autre se traduit en français par le mot *contraste*[70] ou parfois *différence* (*der Gegensatz* de *gegen* et *satz, l'ensemble*) ; et nous le retrouvons dans cette acception autant chez Fichte que chez Hegel. Le dictionnaire allemand *Duden* conseille par ailleurs de traduire le français *contraire* par *Gegenteil*. Nous pouvons constater cette erreur de traduction dans l'ouvrage *Traduire Freud* (Bourguignon, Cotet, Laplanche et François, 1989, p. 208) ; et elle nous semble avoir imprégné toute la pensée psychanalytique française autour du jeu. Or, la différence fondamentale entre *Gegenteil* et *Gegenzatz* en allemand – différence liée à leur étymologie même — reste que l'un désigne *deux parties opposées* et l'autre, *ce qui différencie deux éléments d'un même ensemble*. Ainsi Freud ne nous semble pas opposer frontalement jeu et réalité ; mais note simplement qu'il existe un contraste entre la réalité matérielle – qui contraste elle même avec la réalité psychique — et le jeu ; tout en estimant que ces éléments appartiennent au même ensemble. De plus, Freud ayant tenu l'ensemble de ces propos dans un même paragraphe, il est difficile de penser qu'il y ait pu y avoir contradiction. De même, citons les travaux de Sigmund Pfeifer (1919) sur lesquels Freud (1920) s'appuie pour sa construction théorique du jeu :

> « Analysant de nombreux jeux d'enfants, il met en évidence des similarités[71] entre ces derniers et d'autres productions de l'inconscient comme les fantasmes et les rêves, les lapsus, suppressions, déplacements, condensations, symbolisations , identifications et rationalisations qui tous contribuent à la forme éventuelle[72] du jeu. »[73]
>
> (Maclean & Rappen, 1991, pp. 192–193)

Ainsi pourrions-nous résumer la position freudienne telle que nous l'acceptons : *le jeu contraste avec la réalité matérielle tout en pouvant s'étayer sur elle et cet étayage le distingue du rêve éveillé tout en partageant avec lui un certain rapport avec l'inconscient*. De même, chez Winnicott on retrouve ces propos :

70 L'allemand connaît également le mot *das Kontrast* qui constitue la germanisation du mot italien *contrasto* et qui, comme le mot d'origine, est plus utilisé dans le cadre de la peinture, de l'image.
71 *The similarity* dans le texte original.
72 *All contribute to the eventual form of* dans le texte original.
73 Notre traduction.

> « […] lorsque nous voyons un jeu, nous avons tendance à nous demander quelle excitation physique est reliée au type de jeu auquel nous assistons. Mais le jeu doit être étudié en tant que sujet en soi, que ne recouvre pas le concept de sublimation des pulsions. »
>
> (Winnicott, 1971, p. 86)

Ce que nous comprenons des propos de Winnicott ; c'est que si le jeu entretient des liens avec la réalité physique et avec la réalité psychique, celui-ci doit néanmoins être étudié et entendu comme un phénomène distinct :

> « Cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne. Elle est en dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur. »
>
> (Winnicott, 1971, p. 105).

Nous retrouvons chez lui cette idée que le jeu emprunte à la réalité extérieure (1971, p. 105) qu'il demeure au service du rêve, mais dans rêve potentiel, sans hallucination ; le jeu confère la signification et le sentiment du rêve nous dit il (Winnicott, 1971, p. 105) Huizinga ne nous semble pas dire tout à fait autre chose quand il écrit que le jeu se constitue comme un « [élément] indépendant de "la vie courante" […] comme un intermède dans la vie quotidienne, comme une occupation de détente. Mais déjà à ce titre d'alternance régulière, il constitue un accompagnement, un complément, voire une partie de la vie en générale. » (Huizinga, 1938, pp. 25-26). Le jeu se situe ainsi à la fois dans la réalité et en dehors, fait un lien entre la vie en générale et les moments qui la suspende et c'est encore Donald W. Winnicott qui en parle le mieux lorsqu'il inscrit le jeu dans le cadre des phénomènes transitionnels :

> « […] je donne une forme concrète à l'idée que je me fais du jeu en affirmant [qu'il] n'est pas au dedans, quel que soit le sens du mot […]. Il ne se situe pas non plus au-dehors, c'est-à-dire qu'il n'est pas une partie répudiée du monde »
>
> (Winnicott, 1971, p. 89)

Winnicott (1971, p. 90) parle d'espace potentiel. Ni tout à fait dedans ni tout à fait dehors : le jeu devient le lien, la transition entre deux mondes ; entre la réalité psychique et la réalité externe, entre la vie courante et ses césures. Ainsi le jeu n'est pas tout à fait la réalité, certes, mais il n'y est pas tout à fait étranger :

> « […] il [le jeu] créé, dans la réalité, et en partie avec les moyens que la réalité lui fournit, de même que le cancer n'utilise jamais que les moyens propres du corps qu'il gangrène pour le soumettre à une loi autre […], parce qu'il produit, donc, dans notre réalité, une réalité autre. »
>
> (Duflo, 1997, p. 218)

Est-il aussi besoin de préciser qu'il y a dans ce terme de « r*éalité »* une forme d'incompréhension entre Freud, Henriot et Duflo ? Ce dernier parle de la réalité au sens de ce qui nous est un commun à tous. Il devient alors difficile de dire que le jeu, mais aussi l'individu tout entier comme sa pensée lorsqu'il joue, ne s'inscrivent pas dans cette réalité commune. Mais chez Freud la question ne se pose pas, nous semble-t-il, de la même manière : ce qui est opposé, c'est la réalité externe, matérielle, commune au sens où elle est à tous, et la réalité psychique profondément subjective. Aulagnier (1979, p. 142) place la question de la réalité dans l'œuvre freudienne sous la distinction entre « une perception correcte de la "chose" existante et l'hallucination ». C'est-à-dire littéralement entre ce que l'on pourrait dénommer l'existant au sens matériel et ce qui n'est que pure activité de pensée. Il s'agit d'une distinction fondée en premier lieu et de manière primitive entre la perception d'un objet[74] « sur la scène du monde » pour reprendre les mots d'Aulagnier, et entre la représentation psychique de ce même objet. Elle rappelle que l'*épreuve de réalité* demeure ce par quoi le sujet acquiert la connaissance des qualités nécessaires à la distinction entre ce qui relève de la réalité et ce qui s'en trouve exclu ; c'est le renoncement du sujet à toute croyance de l'omnipotence magique de la pensée (Aulagnier, 1979, p. 143). Cette *épreuve de réalité*, qui se présente comme défaillante dans les processus psychotiques, nous semble faire largement appel à la question de la symbolisation[75] ; tout comme elle ne nous semble pas tout à fait étrangère aux conceptions de Winnicott sur la question dehors/dedans. Or, justement, l'une des particularités du jeu demeure d'exister dans une forme d'entre-deux — l'espace potentiel — entre réalité et non-réalité. En d'autres termes, il nous semble qu'il met justement en jeu la question de l'*épreuve de réalité*. Pour autant, le jeu ne nous semble pas pouvoir se définir comme pure hallucination. Ainsi nous paraît-il évident que des éléments, des dispositifs propres aux caractéristiques de ce que nous nommons jeu, sont à même de protéger le sujet de toute forme de confusion, voire de fusion des espaces, dehors et dedans ; et ainsi de maintenir en place l'espace potentiel du jeu. Ce sont là des

74 Au sens que la psychologie donne à ce terme. C'est-à-dire non seulement les objets au sens usuel ; mais aussi les êtres animés et plus généralement toute chose représentable.

75 Ce que nous tenterons de démontrer dans la suite de notre travail et qui constitue pour nous l'un des piliers essentiels de la compréhension du ludique et donc du vidéoludique.

manières différentes d'appréhender certaines questions dans la tradition des disciplines de chacun, sans pour autant qu'il n'y ait de franche contradiction ou d'opposition :

> « Une des choses que Kant nous a apprises, lorsque nous sommes confrontés à ce genre d'antinomie, c'est à tâcher de comprendre par où les adversaires ne se comprennent pas, et par où leur débat est un faux débat. Et c'est bien ici le cas. »
>
> (Duflo, 1997, p. 218)

Le jeu vidéo s'inscrit-il dans ce que nous venons de décrire ? Il nous semble que oui, indiscutablement :

> *« Quand je joue, je m'imagine tout ce qu'il y a autour. Le jeu va déjà t'offrir pas mal de choses, des décors, des personnages, une histoire, tout un univers, c'est génial, mais y a encore plein plein de trucs à imaginer quand tu es dans la partie, c'est ça que j'aime... me plonger dans un autre univers. »*
>
> Claire, 19 ans.

> *« J'aime beaucoup la poésie et il y a quelque chose de très poétique dans beaucoup de jeux vidéo même ceux qui au premier abord ne se prêtent pas à quelque chose de poétique. Quand on regarde* GTA *ou d'autres jeux, c'est vraiment qu'il n'y a pas forcément de la poésie au premier coup d'œil – parfois il peut y en avoir –, mais d'autres jeux sont limites : oniriques. »*
>
> Paul, 35 ans.

> *« Quand je joue, je me sens "ailleurs", je suis là, je joue, mais je suis transporté par le jeu. […] De toute façon, les jeux dans lesquels je n'arrive pas à entrer ne me plaisent pas. »*
>
> Simon, 20 ans.

De ces trois cas nous ne livrerons rien d'une analyse psychopathologique à ce stade, mais le cas de Paul[76] nous paraît intéressant, parce qu'assez parlant. Paul, âgé de 35 ans, marié et père de famille est employé dans une société de service. Il est depuis l'adolescence féru de poésie, de littérature, du bon mot. Tout dans son comportement et sa manière de se vêtir se teinte de cette excentricité poétique que l'on retrouve parfois chez certains amoureux de la littérature. Il nous a souvent surpris, nous, le chercheur qui pensait plutôt bien connaître le jeu vidéo ; tant il a eu cette capacité à nous parler des jeux vidéo les plus inconnus, voire improbables, existants. Paul recherche toujours l'esthétique dans le jeu vidéo, une esthétique poétique ; qui, dit-il, reste la seule chose qui lui permet de s'évader dans le jeu, de faire le lien entre le jeu vidéo et ce qu'il est, ce qu'il aime, ce qui lui fait plaisir. Ceci illustre bien cette capacité du jeu vidéo à s'inscrire dans les considérations que nous avons décrites. Il convient néanmoins de bien rappeler, et ce cas le démontre, que ces questions soient avant tout une affaire de subjectivité. Tous les jeux vidéo ne sont pas à même, pour lui, de contraster avec la réalité comme il nous l'a souligné : certains jeux, notamment *GTA,* étaient impropres à le faire. Il restait dès lors ancré dans la réalité sans entrer *in ludere ;* et il abandonnait très rapidement le jeu, allant le revendre.

> « […] le jeu est un "autre monde" dans lequel le joueur est entièrement plongé. Quand on dit d'un joueur qu'il est distrait, il faut l'entendre au sens premier du terme, il est distrait du monde, séparé de la vie courante, "absorbé dans la partie". Dans cet "état second", c'est de son être physique même qu'il est distrait comme s'il devenait pur esprit. »
>
> (Duflo, 1997, p. 89)

Au-delà de l'opposition entre réalité matérielle et pensée, Freud a aussi développé une autre vision de la question de la réalité ; plus éloignée d'une certaine tradition philosophique tirée de l'*allégorie de la caverne* de Platon. Ainsi, la question du permis et du défendu, comme celle du licite et de l'interdit serait autant de manières d'appréhender la question de la réalité (Aulagnier, 1979, p. 143). Ces conceptions s'inscrivent néanmoins plus dans le cadre des *exigences de la réalité* que dans une *épreuve de réalité*. Le distinguo se fonde ici sur l'idée que, non seulement, le sujet, pour survivre, doit se trouver capable de distinguer ce qui se trouve perçu de ce qui demeure pensé. Mais qu'il doit aussi pouvoir renoncer à ce que le corps social dans lequel il s'inscrit interdit ou rend défendu. Ce sont, nous dit Aulagnier, les caractéristiques de la névrose et de la perversion qui illustrent, s'agissant du permis pour la première et de l'interdit pour la seconde, les difficultés que certains

76 Que le lecteur ne cherche aucune signification latente dans le nom des cas, une recherche informatique aléatoire (sur les noms communs et adjectifs) dans un dictionnaire en est à l'origine.

sujets peuvent rencontrer à propos de la question de la réalité. Ces exigences demeurent avant tout des exigences sociales et là aussi, le jeu et singulièrement le jeu vidéo peuvent venir brouiller les frontières de la réalité envisagée selon ces conceptions. Pour autant, il nous semble que le jeu comme le jeu vidéo viennent, au travers de la notion d'espace potentiel, comme de celle de second degré que nous verrons plus loin, créer un espace spécifique : l'espace ludique ; dans lequel les *exigences de la réalité* diffèrent de celles propres aux espaces non ludiques. Les *exigences de la réalité ludique,* que nous aborderons sous la question de la règle, demeurent par définition construites, définies et acceptées par le (ou les) sujet joueur. Et il nous semble que c'est bien la question de l'épreuve de réalité, au sens d'une capacité du sujet à entrer *in ludere* (c'est-à-dire à considérer l'activité alors définie comme ludique), qui se trouve alors primordiale. Ainsi, c'est bien la question de l'*épreuve de réalité* qui se trouve à notre avis au cœur de la question du rapport entre le ludique et la réalité. Si nous considérons que le caractère ludique d'une activité, ne peut advenir qui si l'épreuve de réalité se trouve réussie, alors nous devons en conclure que la structuration psychotique de la personnalité exclut toute notion de jeu. Pour autant, deux éléments nous obligent à nuancer cette affirmation. Le premier tient dans la manière dont le corps social va analyser et percevoir le jeu lui-même et ainsi juger et analyser l'adéquation entre les exigences qu'il pose et celles posées par le jeu lui-même. Ainsi la société peut dénier d'une certaine manière le caractère ludique d'une activité en considérant que, ses caractéristiques propres, ce qu'il met en place se trouve dans une opposition radicale avec les exigences qu'elle-même impose au sujet[77]. Néanmoins, accepter que ce soit le corps social qui définisse ce qui relève du jeu et ce qui n'en relève pas, au lieu d'une analyse scientifique[78] rigoureuse de la question, semble constituer précisément le nœud de la problématique qui nous occupe ; et qui nous a poussés à entreprendre un travail de thèse. Cela revient également à accepter une approche conformiste de la vérité par le fait majoritaire. Or, nous avons dans nos avant-propos déjà rejeté cette approche de toute démarche scientifique. Pour autant, il nous semble indispensable d'étudier[79] la manière dont le corps social perçoit le jeu afin de mieux appréhender le rapport que le sujet entretiendrait avec des objets ludiques devenus, par les exigences de la réalité, interdits ou simplement défendus. De fait, nous ne souhaitons pas à ce stade que la réflexion autour du jeu et de ses caractéristiques porte sur les exigences de réalité portées par le corps social. D'une certaine manière, nous la souhaitons plus subjective et plus neutre socialement, en recentrant la question sur la seule capacité du sujet à entreprendre ou non une

77 Il nous semble que c'est dans ce contexte que se pose le débat à propos de la violence de certains jeux vidéo par exemple.

78 Au sens des propos que nous avons tenus dans l'avant-propos.

79 Voir le Avant-proposchapitre 6.

activité caractérisée comme ludique. Le second élément venant tempérer l'idée que seule la structuration psychotique serait exclue du jeu, se réfère justement à la question de la vérité subjective.

> « Pour nous résumer on peut dire que si l'épreuve de réalité doit rendre possible de différencier perception et hallucination, objet réel et simple mémorisation psychique de l'objet, les exigences de la réalité sont supposée permettre de différencier parmi les objets existants sur la scène de la réalité et susceptibles de répondre au désir et d'être source de plaisir, ceux qui sont licites et ceux qui sont défendus. Mais deux autres qualificatifs viennent compliquer les choses : le vrai et le faux des interprétations que le sujet va se donner de ce qui est cause du phénomène perçu et de l'exigence attendue. Et c'est pourquoi le terme de vérité devient synonyme, pour Freud, de celui de réalité. »
>
> (Aulagnier, 1979, pp. 143-144)

Ce que dit Aulagnier, c'est que la réalité s'appréhende aussi à partir de la propre véracité des interprétations que le sujet fait de son éprouvé, de ses expériences. Or, nous avons déjà souligné toute la polysémie et tout le débat philosophique qui entoure la notion de vérité. Comment juger de la véracité des interprétations du sujet ou plus précisément, à quelle réalité confronter l'interprétation du sujet pour en juger la fausseté ? C'est finalement tout le débat à propos du discours de certains sujets psychotiques. Nous pensons là particulièrement aux formes de psychoses structurées et en secteur telles les paranoïas.

> « *On m'a appelé un soir, on a demandé à parler* à Damien. *En tous les cas c'est ce que j'ai compris au début. Puis en suite j'ai compris qu'en réalité la personne demandait à parler* adamien[80]. »
>
> Une patiente de 32 ans présentant une personnalité sensitive avec épisodes de décompensation délirante.

Dans le contexte précis de l'interprétation que fait cette patiente de la demande de ce contact téléphonique, comment pouvons-nous la qualifier de « fausse » ?

80 Forme en réalité fautive d'*adamique* (littéralement *qui se réfère à Adam*). La patiente fait référence, comme elle nous l'expliquera par la suite, au protolangage qui selon la tradition chrétienne prévalait pour Adam, Ève et leurs descendants (donc l'Homme) avant la dispersion des langages (Genèse 11:1-9)

Non seulement elle peut être qualifiée de fausse interprétation, mais, dans ce cas précis, elle peut également être qualifiée de délirante. Or, pourquoi, après tout, une personne ne téléphonerait-elle pas à une autre pour demander à parler une hypothétique proto langue biblique ? Parce qu'une telle demande confine à l'absurde ? Certainement. Mais le terme *absurde*, venant du latin *absurdus* (c'est-à-dire *ce qui se constitue comme dissonant*), c'est parce qu'une telle demande entre en contradiction avec l'expérience que nous nous faisons, et que le corps social se fait, d'une telle situation ; que nous pouvons dire qu'elle se trouve dissonante. Nous sommes donc toujours dans un abord de la vérité, et donc de la réalité, par la perception subjective, et même intersubjective lorsqu'elle est partagée par le groupe. Mais comme chacun (ou le groupe) n'aura jamais d'expérience exhaustive suffisante de tous les faits et de toutes les situations suffisante pour avoir un jugement objectif, nombre de nos jugements seront en fait basés sur une croyance, collective ou individuelle, plus ou moins proche de la vérité ; et au mieux dans la connaissance que nous nous faisons des choses (Illustration 9).

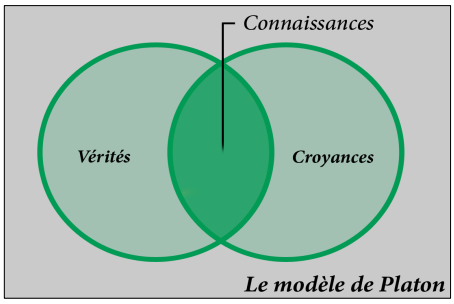


Illustration 2: Le modèle de Platon. Licence Wikimédia Commons

Cette conception de Freud à propos de la réalité-vérité de l'interprétation, si elle demeure fondamentale dans la question de la psychose, nous paraît plus délicate à manier en ce qui concerne les autres structurations de la personnalité. Elle laisse une place trop importante à la propre subjectivité du clinicien par rapport à celle du sujet. D'ailleurs, Aulagnier n'est pas sans critique envers ce qu'elle appelle certains aveuglements interprétatifs de Freud à propos notamment du cas Schreber (1979, p. 139). Le clinicien demeure lui-même membre du corps social, il en a une certaine représentation, en a parfois intégré les lois et les règles, a parfois transgressé l'interdit ou fait ce qui était défendu. Il se constitue comme un sujet du corps social parmi d'autres et il paraît tout à fait illusoire qu'un clinicien, même le plus alerte puisse tout à fait s'en détacher.

« […] toute organisation sociale, tout champ culturel, feront appel à une série de lois et de règles, appliquées autoritairement ou intériorisées, qui visent deux buts :

— permettre que se préserve la possibilité même *d'un*[81] champ social, c'est-à-dire la vie d'un groupe (nous sommes ici du côté de la loi) ;

— préserver ce champ spécifique *tel qu'il est*[82]. Si on ajoute que la préservation de ce champ présuppose qu'un certain nombre de sujets, soit importants par leur nombre, soit importants par le pouvoir qu'ils peuvent exercer, défendent son, et leur, *statu quo,* on dira que tout changement de l'organisation sociale est un accident rencontré par cette même organisation soit sous la forme d'une révolution, soit sous la forme d'une colonisation ou d'une acculturation. Aucune organisation sociale ne peut viser sa propre disparition, elle peut la provoquer malgré elle, elle peut la rendre plus ou moins difficile, mais ce but ne peut jamais faire partie de ses propres visées. *»*

(Aulagnier, 1979, pp. 145-146)

Ainsi le corps social vise avant tout son autopréservation et le *statu quo*. Cette préservation étant garantie par la partie du corps social qui exerce le pouvoir. Toute la question ici demeure de savoir où se situe le clinicien. Cette question, nous l'abordons aussi au Chapitre 6, du côté de la question du discours tenu à propos du jeu vidéo. Comme nous l'avions déjà souligné, le jeu vidéo reste généralement qualifié d'objet de la « pop culture », ce qui tend à laisser dire qu'il serait un objet de la masse ; et non de l'élite telle que Bourdieu et Passeron ont pu le conceptualiser. Or, c'est bien cette élite qui détient le pouvoir et qui en France demeure habituée à la reproduction endogène notamment au travers de son système d'enseignement supérieur[83] (Hartmann, 2006). Et justement les professionnels du champ de la santé mentale, les « psys » sont issus du système d'enseignement supérieur : le plus souvent passés par les études de médecine ou de psychologie[84], parfois docteurs, les « psys » appartiennent plus à l'élite qu'à la masse[85]. Toute la question reste, alors, de savoir, si en donnant au clinicien le rôle de dire ce qui est vrai ou non dans l'interprétation qu'un sujet fait de son propre vécu, nous ne prenons pas le risque d'être confrontés aux mêmes difficultés qu'avec la

81 En italique dans le texte.
82 En italique dans le texte.
83 Voir l'analyse que nous faisons du discours des cyberaddictologues (chapitre 6.2).
84 Les psychanalystes non-psychologues, ou non-médecins, sont de plus en plus rares selon les propres statistiques des sociétés psychanalytiques (moins de 10 % selon la SPP) et les psychothérapeutes non diplômés tendent à disparaître depuis le décret n° 2010-534 du 20 mai 2010 relatif à l'usage du titre de psychothérapeute.
85 Si la figure de l'étudiant ne se résume plus à celle de l'héritier de Bourdieu (Gruel et Galland, 2009), les études démontrent que les enfants de professionnels libéraux, de cadres supérieurs sont surreprésentés en doctorat et en médecine et dans une moindre mesure en master (Observatoire français des Inégalités, 2013), ce qui tend à démontrer la persistance d'une endogamie dans les grades les plus élevés de l'enseignement supérieur.

question des *exigences de la réalité* ? C'est une question qui nous a occupée, tout au long de notre travail. C'est aussi elle qui nous a donné l'envie de redonner aux sujets joueurs la parole et d'y croire, de partir sur une *présomption d'innocence* pour reprendre ce qu'Aulagnier développe (1979, pp. 93-106). C'est-à-dire sans véritables éléments préconçus sur le jeu vidéo ou sur le ludique ; sans assimilation et intériorisation des exigences du corps social[86]. Et c'est pourquoi il nous semble que, par rapport à la réalité dans le champ du ludique, la seule question qui vaille demeure celle de l'*épreuve de réalité ludique.* La question du maintien (ou non) des caractéristiques propres à l'activité ludique. Caractéristiques qu'il nous reste alors à exposer.

2.2 De la liberté à la décision dans le monde vidéoludique

La liberté nous dit Huizinga (1938, p. 29), est indispensable pour qu'il y ait jeu, toute activité contrainte ne pouvant être qu'un simulacre de jeu. Il balaye par ailleurs la question des théories déterministes du jeu – l'enfant *n'aurait pas* le choix de jouer puisque cette activité serait déterminée par la biologie, l'instinct – en rappelant qu'elles se basent sur une inconnue ; et donc « […] une pétition de principe. » (Huizinga, 1938, p. 24). Il finit par donner pour cadre à la liberté du jeu la prise de plaisir. Colas Duflo souligne une possible difficulté posée par la notion de liberté utilisée par Huizinga : la question de la liberté réglée prise négativement. Ce qu'explique Duflo c'est la possible contradiction entre règle du jeu et liberté qui pourrait être opposée à la définition de Huizinga :

> « [...] je ne peux faire autre chose que ce que la règle me donne la liberté de faire. »
>
> (Duflo, 1997, p. 68)

Or « […] il a été dit plus haut, avec l'étude de Huizinga […], que le jeu était une activité volontaire ; [...] en insistant sur ce point, il était clair qu'on ne songeait pas tant à la liberté qui s'exerce dans le jeu, de façon interne au système de règle, mais au fait que le joueur doit toujours être libre de choisir de jouer ou non. C'est le joueur qui décide de jouer et qui prend cette décision librement. Il y a donc bien dira-t-on, une liberté *avant* le jeu. » (Duflo, 1997, p. 69). Et Duflo, de résumer ainsi les éléments de cette argumentation : L'homme est libre par principe métaphysique, il est donc libre au moment où il choisit ou non de jouer, la légalité du jeu ne crée donc pas la liberté

86 Non sans difficulté. Seule l'injonction : « faites de la clinique ! », de notre directeur de thèse ; a pu progressivement nous en sortir.

du joueur. Duflo adhère aux deux premiers éléments de cette argumentation, tout en précisant que par liberté de jouer ou non on entend le fait que « […] l'homme doit avoir au moins l'impression d'être libre de jouer ou de ne pas jouer. » (Duflo, 1997, p. 70). Par contre, il va contester l'idée que les règles – la légalité – du jeu ne créent aucune liberté. Pour Duflo, c'est justement parce que le jeu est une activité réglée qu'il y a possibilité de liberté pour le joueur :

> « La légalité ludique invente la liberté ludique. »
>
> (Duflo, 1997, p. 72)

Ce qu'il explique, c'est l'idée que seule la règle permet la décision dans le jeu et que sans possibilité de décision il n'y a pas de possibilité d'action, donc de liberté. Surtout, Duflo rappelle qu'il y a probablement un mal entendu dans cette question de la liberté dans le jeu, « […] parce qu'on n'a pas compris que la liberté de jouer et la liberté du joueur n'étaient pas ici équivalentes. » (Duflo, 1997, p. 71). Freud, dans *le Mot d'esprit* cite les propos de Jean Paul :

> « La liberté donne l'esprit, et l'esprit la liberté. […] L'esprit, c'est un simple jeu avec les idées. »
>
> (S. Freud, 1905a, p. 44)

Selon les propos que Freud développe, le mot d'esprit est indissociable de la notion de liberté. Et s'il ne généralise pas son propos au jeu en général – il n'utilise d'ailleurs pas ce lexique dans son ouvrage – c'est avant tout parce qu'il s'intéresse à un type de jeu particulier ; il reste que rien ne semble s'opposer à cette généralisation. Ce débat sur la liberté demeure au cœur de certaines problématiques qui remettent en cause, ou tout du moins interrogent, la place du jeu vidéo dans le ludique. Et ceci, nous semble-t-il, sous deux aspects principaux. Le premier tient dans une forme de représentation diégétique[87] que l'on peut rencontrer dans certains STR ou FPS. « Le joueur semble conditionné à des tâches répétitives, maillons de "la" stratégie gagnante, celle qui conduit à élaborer "la" chaîne de production la plus efficiente. C'est en fait là que réside l'intérêt du jeu. » (Tony Fortin, 2004, p. 58). « En ce sens, les produits consommés par les jeux de milieux populaires – en l'occurrence, les jeux d'action relatifs aux consoles – les conditionneraient à des tâches répétitives et aliénantes qui les conforteraient dans leur position sociale de "dominés". » (Tony Fortin, 2004, p. 48). Il y a dans ce type de discours une première assertion qu'il nous semble important de mettre en doute : le jeu vidéo en tant qu'objet « pop » serait en fait un moyen d'aliénation et de maintien dans la domination des milieux populaires. Cette rhétorique prend appui sur l'analyse de Bourdieu à

87 Qui tient de la diégèse.

propos de la « pop culture » ; tout en livrant de celles-ci, nous semble-t-il, une lecture quelque peu déformée. Bourdieu estime que le fait de parler de « pop culture » est, sous couvert de reconnaissance de la classe populaire, une forme de mépris de l'élite envers ladite classe. Ce que Bourdieu nous semble rejeter, c'est l'idée même d'une culture populaire. Et pour le jeu vidéo, force est de constater qu'il est délicat de le considérer comme un objet spécifiquement « populaire », mais au contraire un objet de masse qui transcende quelque peu ces questions de classe. Ces éléments, étant posés, il nous reste à questionner cette idée d'aliénation du joueur par les règles, et au-delà même, par le game design :

> *« Il y a 10 ans, tu pouvais encore trouver des jeux trop linéaires*[88] *qui ne fonctionnaient pas mal… mais bon… faut arrêter avec cette idée, va falloir se mettre un peu à la page. Maintenant si tu sors un jeu trop linéaire, où les règles sont trop visibles bref un truc un peu trop simpliste, tu es sûr de faire un bide complet. En plus, même il y a 10 ans, c'est abusé de venir dire que les jeux étaient… comment tu as dit ? Aliénants ? Enfin bref, que le joueur n'était pas libre. »*
>
> Un joueur, par ailleurs game designer semi-professionnel.

Ce que décrit ce joueur symbolise, nous semble-t-il, ce qui fait défaut à l'analyse de Fortin. La linéarité des jeux vidéo tend à décroître voire à devenir nulle depuis l'arrivée des MMO à mondes persistants. Cette décroissance demeure générale pour la plupart des jeux – même s'il existe de profondes nuances à ce mouvement selon les différents genres narratifs – ; et reste liée à deux éléments, à notre avis. Les MMO à monde persistant, offrent aux joueurs des expériences de jeu riches, variées multiples et foisonnantes, il semble alors difficile pour le reste de l'industrie de se tenir à l'écart de cela. Et la limitation des actions du joueur n'a jamais été tant une affaire de choix narratif que de contraintes technologiques, laquelle tend aujourd'hui à permettre de plus en plus de liberté d'action. De plus, si Fortin n'a pas tout à fait tort si l'on s'en réfère à analyse de la mimésis du jeu (c'est-à-dire ce qu'il nous montre) ; il semble laisser de côté le fait que les tâches répétitives dans un STR – quand elles sont présentes – ne sont qu'un prélude et une composante de la stratégie du joueur pour arriver à son objectif. Cette stratégie demande créativité, liberté de penser, et liberté

88 Ce terme désigne une propriété de la narration et du *game design*/*game play*. Un jeu linéaire serait un jeu dans lequel un joueur serait trop guidé dans sa progression, comme *pris par la main invisible des concepteurs du jeu*.

d'action. De plus, le caractère répétitif d'un STR est souvent lié au degré de difficulté du jeu. Dans les niveaux les plus simples, la solution et les actions sont simplistes, mais, plus le degré de difficulté augmente, plus il est nécessaire de devenir créatif, comme en témoigne la question du E.Sport. C'est également un bon exemple, de ce que Duflo décrit à propos la liberté du joueur : ce n'est que parce qu'il existe des règles, aboutissant parfois à une perte de liberté, que le joueur peut se trouver libre de développer sa stratégie. La seconde critique tient dans la question de la compulsion[89] ; et remets cette fois en cause non plus la liberté née de la légalité du jeu vidéo, mais la liberté du joueur à entrer dans le jeu. Dans l'acception psychanalytique de la compulsion, elle peut se définir comme une « […] force psychique d'origine interne poussant le sujet à penser, agir ou réagir selon des modalités précises qui ne cadrent pas avec sa pensée habituelle. » (Bonnet, 2008, p. 340). Or cette force et cette poussée demeurent inconscientes. Même si le sujet agit sous le primat de la compulsion, c'est là une donnée objective que seule l'élaboration psychique propre au travail clinique est à même de faire remonter à la conscience du sujet. Dès lors, les propos de Duflo restent valides, le joueur a au moins l'impression d'être libre de jouer et l'on ne peut résolument pas affirmer que l'activité vidéoludique n'est pas une activité libre. Gilles Brougère, pour tenter de sortir la question de la liberté du jeu de ses contraintes philosophiques, va parler non de liberté, mais de décision :

> « Je propose donc de quitter les rivages perturbés de la liberté pour se replier sur une notion plus concrète et repérable, la décision. Peu importe que, derrière la décision du joueur, le philosophe découvre un destin à l'œuvre, le médecin une addiction, le biologiste une contrainte quasi génétique : il n'en reste pas moins que le jeu renvoie à une décision de jouer, une décision de participer à une activité avec la possibilité au moins virtuelle de ne pas se livrer à cette décision. » (Brougère, 2005, p. 51)

Ce glissement de la liberté vers la décision nous semble avoir le mérite non seulement d'éviter que l'on entre dans un débat philosophique probablement insoluble sur la question de la liberté ; mais il peut également de fournir un possible début d'explication sur le succès du jeu vidéo. Il fournirait, par les possibilités offertes par l'informatique, un cadre décisionnel jusque là inégalé dans un jeu. « Face aux contraintes multiples de la vie, le jeu apparaît comme une activité qui rend possible l'exercice d'une décision et là où l'activité est obligatoire, là où il n'y a pas d'échappatoire, on peut mettre en doute qu'il s'agisse d'un jeu, ou tout du moins une des caractéristiques essentielles du jeu semble disparaître. » (Brougère, 2005, p. 51)

89 Cette question sera traitée de manière plus approfondie au chapitre.

« Je dois aller au lycée. Mes parents m'obligent à venir vous voir. Y a des devoirs à la maison, préparer le bac, faire ceci, faire cela. C'est toujours : tu dois, tu dois, tu dois, tu dois. Franchement, à un moment, y en à ras le bol ! […] Au moins, quand je joue, je fais ce que je veux, quand je veux, avec qui je veux. Et c'est ça qui emmerde tout le monde. »

Vincent, 17 ans.

Ce que Vincent décrit illustre bien les propos de Brougère : la liberté née de la décision. Vincent est un jeune homme de 17 ans. Il vient consulter parce que ses parents s'inquiètent d'un comportement qu'ils jugent globalement problématique : sans être mauvais élève ou présenter un comportement « problématique » selon leurs propres mots, il fume parfois du cannabis, bois de l'alcool ; et joue « un peu trop », selon eux, aux jeux vidéo.

« Mes parents sont cool, ça va, mais parfois ils sont complètement flippés. Dès qu'on parle de plus tard, l'avenir, ils deviennent hystéro.. Moi, je veux juste devenir cuisinier. Mais avec eux faut déjà penser à faire ci, à faire ça ; parce que si je veux acheter un restaurant... woh ! Moi, je veux juste être cuisinier. […] Le cannabis, j'en ai fumé une fois... mais je me suis fait dénoncer. Maintenant ils pensent que je suis un tox. Je comprends pas. Mon père me sort : ouais, moi, aussi j'ai déjà essayé, même un peu plus fort, tu sais dans les années 80, tout ça, et tout ; et là, ça y est, je suis un tox parce que j'ai fumé un joint une fois. […] L'alcool… Je bois une ou deux bières avec mes potes le week-end. Une seule fois j'ai été bourré, ça m'a pas plu, tu te sens trop mal, tu oublies tout. [...] Moi, j'en ai marre que tout le monde décide toujours tout à ma place, j'ai l'impression que ma vie, elle est plus à moi. »

Vincent.

Vincent ne présente pas de signe de psychopathologie et ses parents vont peu ou prou confirmer ses déclarations sur sa consommation d'alcool et de cannabis et finiront par dire « On s'inquiète peut-être un peu trop ». Au-delà de cette question des relations entre Vincent et ses parents – et la confirmation de cet adage de psychologue qui veut que bien souvent ce ne soit pas les parents qui

amènent leur enfant en consultation, mais l'inverse – ; c'est la manière dont il perçoit le jeu vidéo : comme un espace de liberté ; et ce pour quoi il le considère ainsi : parce qu'il s'agit d'un espace de décision. Ce critère de la décision se trouve également quelque peu présent chez Caillois. Pour lui, il reste l'un des caractères fondamentaux du jeu : « le fait que le joueur s'y adonne spontanément, de son plein gré et pour son plaisir, ayant chaque fois entière licence de lui préférer la retraite, le silence, le recueillement, la solitude oisive ou une activité féconde. » (Caillois, 1958, p. 36). On retrouve une idée similaire chez Winnicott :

> « *le jeu doit être un acte spontané, et non l'expression d'une soumission ou d'un acquiescement*[90], s'il doit y avoir psychothérapie. »
>
> (1971, p. 104)

En somme, ce que disent Caillois et Winnicott, c'est que l'entrée dans le jeu procède toujours d'un choix, fut-il commandé par quelque chose d'inconscient ; et ainsi pour reprendre les mots de Brougère : « jouer c'est décider ».

90 En italique dans le texte.

2.3 Le jeu et son cadre : l'ordre, les limites et la règle

Contrairement à l'idée reçue qui consisterait à voir dans le jeu une activité anarchique, des règles, un ordre et des limites sont à l'œuvre dans le jeu. On ne joue ni n'importe comment, ni n'importe où, ni n'importe quand et c'est aussi là que le sérieux du jeu réside. C'est là d'ailleurs le point sur lequel les différents points de vue s'accordent le plus facilement. Dans la question des limites du jeu Winnicott parle pour sa part de limites psychiques : les aires. Le jeu s'inscrit pour Winnicott (1971, pp. 90–107) dans une aire, un espace potentiel pour chacun, aires et espaces qui se rencontrent dans les interactions ludiques et ce sont des limites psychiques qu'il souligne dans le jeu. Pour Huizinga ce sont des limites temporelles et spatiales :

> « Le jeu commence et, à certains moments, est "fini". Il "se joue jusqu'au bout". »
>
> (Huizinga, 1938, p. 26)

Caillois ajoute que « la partie commence et prend fin au signal donné. Souvent, sa durée est fixée d'avance. Il est déshonorant de l'abandonner ou de l'interrompre sans raison majeure (en criant "pouce", par exemple, pour les jeux d'enfants). S'il y a lieu, on le prolonge, après accord des adversaires ou d'un arbitre. » (Caillois, 1958, pp. 37–38). Cette question des signaux du jeu est analysée par Gilles Brougère dans la question du second degré :

> « le caractère ludique d'un acte ne provient pas de ce qui est fait, mais de la manière dont c'est fait... Le jeu ne comporte aucune activité instrumentale qui lui soit propre. Il tire ses configurations de comportements d'autres systèmes affectifs comportementaux. »[91]
>
> (Reynolds, 1976)

Ce qu'explique Reynolds c'est qu'il n'existerait aucun signe, aucun comportement propre à signifier : c'est le moment de jouer, c'est le temps du jeu. On retrouve également cette question dans la définition que donne Murray de l'immersion. C'est-à-dire « la sensation d'être entouré d'une réalité totalement différente, aussi différente que l'air peut l'être de l'eau, qui capte toute notre attention, tous nos sens perceptifs »[92] (Murray, 1998, p. 98). On retrouve ici l'idée que l'immersion dans le jeu, la création de la dimension ludique se produit au moment où le joueur a la sensation d'être entré *in ludere*. Winnicott donne, nous semble-t-il, un certain exemple de ce questionnement. Dans le cadre du jeu en psychothérapie, il présuppose le chevauchement (*overlap*)

91 Traduction de Jérome Bruner cité par Gilles Brougère (2005, p. 41)
92 Traduction de Yann Leroux (2012)

de deux aires de jeu (*playing*) : celle du jeu de l'enfant et celle de l'autre personne en cause ; cette aire de chevauchement propre à permettre des enrichissements nous dit Winnicott (1971, p. 102). Mais comment ces deux sujets s'entendent-ils sur la présence de cette aire de chevauchement ? Anna Freud a soulevé une difficulté dans l'usage du jeu en thérapie : la présence d'un transfert. Dans le cadre d'une prise en charge thérapeutique, le patient comme le clinicien sont à même de savoir qu'il s'agit d'un cadre thérapeutique, par les positions de chacun, le cadre mis en place, le lieu, etc. des signaux multiples et variés, mais aussi spatiaux comme temporels sont à même de permettre à chacun de dire que ceci est un cadre thérapeutique. Ce n'est pas, selon Reynolds, le cas dans le jeu ou tout du moins aucun signal précis et spécifique au jeu ne permet la même chose. Brougère se base sur les travaux de Gregory Bateson (1977) pour fournir une possible solution explicative à cet apparent problème. L'idée de Bateson demeure que « […] toute communication entre des êtres suppose de façon implicite ou explicite une métacommunication qui en définit la nature. » (Brougère, 2005, p. 43). Ce qu'explique Bateson, c'est qu'il existerait des signes implicites ou explicites échangés et que ces signes permettent aux êtres impliqués dans un échange « signé » d'en déduire la nature de la relation. En tant que métacommunication, ce que Bateson décrit se situe au-delà du langage et s'inscrit dans une certaine tradition éthologique. C'est d'ailleurs l'observation éthologique des primates qui est le mieux à même [93] de donner un exemple de cette théorie : si une séquence comportementale peut avoir l'aspect d'un combat, mais observateur comme singes engagés dans cette séquence ; tous ont conscience du fait qu'il ne s'agit pas là d'un véritable combat, car si la séquence est analogue à celle du combat elle n'est pas similaire. Ainsi il existerait des signes métacommunicatifs permettant de différencier le combat, d'un jeu mimant le combat. Bateson parle de « v*alant pour ».* Brougère en tire la conclusion que le jeu se constitue comme un détournement, un « v*alant pour »* qui ne dénote plus, mais évoque simplement ; ici se situerait le fameux : « c'est pour de faux ». « Derrière l'analyse du jeu apparaît celle des cadres psychologiques. La métacommunication est un message de cadrage qui conduit à dépasser le cadre primaire pour introduire un cadre secondaire qui transforme les énoncés de celui-là et leur confère de nouvelles valeurs ». Mais Bateson va plus loin en conférant à cette question de la métacommunication un caractère non plus descriptif, mais explicatif – ce qui sera notamment au fondement de l'École de Palo Alto — et nous ne pouvons le suivre sur ce terrain. En effet, le caractère explicatif que Bateson confère aux signes métacommunicatifs nous paraît incompatible[94] avec le cadrage de notre travail dans la théorie psychanalytique et notamment lorsqu'il lui donne

93 C'est par ailleurs l'exemple pris par Bateson et rappelé par Brougère.
94 Ce qui n'est pas le cas de la théorie de Bateson prise comme descriptive.

quelques valeurs explicatives dans le cadre du langage – langage non métacommunicatif dans la psychose par exemple — ou encore sur les explications qu'il donne à l'origine de ces signes métacommunicatifs. Ce sont là des divergences théoriques qui ne remettent pas en cause le constat de Bateson, seulement le cadre explicatif de sa production. Il reste que l'analyse de ces divergences nous paraît peu utile, Brougère reprenant les descriptions et observations de Bateson pour construire le concept de second degré du jeu. On retrouve chez Caillois comme chez Huizinga une notion similaire : le caractère fictif du jeu :

> « Déjà le petit a la pleine conscience d'agir "seulement comme ça", "seulement pour rire". » (Huizinga, 1938, p. 25)

Caillois va définir le jeu comme une activité « [...] *fictive*[95] *:* accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante » (1958, p. 43). À côté de cette théorie des signes métacommunicatifs se situe une théorie qui sans être un équivalent du second degré et de la métacommunication nous semble entretenir un lien avec elles : « Le jeu n'est pas le produit d'un système de jeu, mais des interactions des joueurs avec ce système dans le but de jouer. »[96] (Zimmerman & Salen, 2005, p. 70). « Jouer implique l'interactivité : jouer avec un jeu, un jouet, une personne, une idée, c'est interagir avec. Plus spécifiquement, jouer à un jeu signifie faire des choix dans le système de jeu dessiné comme support des actions [...]. »[97] (Zimmerman & Salen, 2005, p. 70). C'est ce que Salen et Zimmerman nomment le *jeu signifiant* et que l'on retrouve notamment au cœur de l'usage du jeu en thérapie[98]. Mais comment cette interactivité ludique est-elle rendue possible ? Peut-on véritablement déduire de l'interaction entre un sujet et un jouet l'existence d'une activité ludique ? Là encore, ce n'est pas le constat de Salen et Zimmerman que nous discutons ; mais son caractère explicatif ; quant à ce que le jeu peut recouvrir. Nous ne pouvons, nous semble-t-il, simplement déduire d'une interaction entre un sujet et un objet « jouet » (ou même une autre personne) que l'activité constitue bien comme ludique . Au surplus, sans que nous ne puissions définir en quoi cette interaction signe elle-même la présence des caractéristiques du jeu. Et dire qu'une interaction se trouve ludifiée, c'est à notre avis, comme dire qu'il existe certains signes du ludique. Ainsi nous en revenons aux questions métacommunicatives et au concept de second degré. Enfin, il nous faut parler des travaux d'Erving Goffman (1974) et de la notion de *framework* (cadre) qu'il développe.

95 Mis en italique par l'auteur.
96 Traduction de Vincent Berry (2009, p. 70).
97 Notre traduction.
98 Au travers de l'analyse de la signification – inconsciente dans le cadre des théories psychanalytiques – de ces interactions jeu/joueur.

Goffman distingue un cadre primaire (*primary framework*) naturel ou social (un ensemble d'éléments organisés) d'un cadre secondaire dans lequel par exemple s'inscrirait le jeu. Le cadre secondaire est vu par Goffman comme une transformation du cadre primaire (Goffman, 1974, p. 43) et il en donne quelques exemples :

> « […] L'activité ludique[99] est ainsi faite que sa fonction ordinaire n'est plus réalisée. Le participant le plus fort et le plus compétitif se restreint de manière suffisante pour être atteignable par le plus faible et le moins compétitif des participants. […] Il existe une exagération du caractère démonstratif de certains actes. […] La séquence de l'activité qui sert de modèle n'est ni fidèle ni suivie entièrement ou achevée, elle est sujette à des démarrages, arrêts, répétitions, arrêts de courtes périodes et mélange avec d'autres sous-modèles. […] Beaucoup de répétitions se produisent. […] On observe de nombreux changements de rôle durant le jeu résultant en un mélange des positions dominantes des joueurs que l'on observerait durant l'activité réelle[100]. […] Le jeu semble indépendant de tous les besoins extérieurs des participants, continuant souvent plus longtemps que le comportement sur lequel il prend modèle. »[101]

Ce passage d'un cadre primaire à un cadre secondaire qui verrait une activité être ludifiée nous semble bien illustrer la notion de second degré. Freud offre à nouveau dans *le Mot d'Esprit* un certain exemple de cette question du cadre et du second degré. Dans la première partie de son ouvrage sur les jeux de mots, Freud tente de comprendre les techniques du mot d'esprit et prendra plusieurs exemples, dont celui des *Tableaux de Voyage* de M. Heine (S. Freud, 1905a, pp. 56-64). Dans cet exemple, Freud montre l'existence de deux degrés de compréhension qui existent dans le mot d'esprit. Le premier niveau est une lecture littérale, au *premier degré* le second niveau, celui qui produit l'effet comique est une lecture au *second degré* du mot d'esprit. Le mot d'esprit dans ce qu'en décrit Freud est alors un déplacement de cadre dans le langage ; déplacement d'un cadre primaire vers un cadre ludique. Et ce déplacement, qui fait le mot d'esprit, dit Freud en reprenant les propos de Fischer, « […] doit impérativement faire ressortir quelque chose de caché. » Ce que Lipps résume par l'idée selon laquelle :

---

99 *Playful act* dans le texte original. La traduction de *playful* par *ludique* n'est pas tout à fait juste, *playfu*l étant l'adjectif d'une activité « pleine d'amusement », il y a donc une notion de degré du caractère ludique de l'activité que l'on ne retrouve pas en français. La langue française à des difficultés à traduire ce terme ; que l'on peut trouver traduit selon le contexte par : *enjoué, ludique, enthousiaste, joie de vivre, récréative, espiègle,* voire *jovial*.

100 *Literal activity* dans le texte original.

101 Notre traduction.

« On pourrait même affirmer [...] qu'il réussit à dire en passant sous silence. »

(S. Freud, 1905a, p. 51)

Ce déplacement de cadre nous semble se fonder, comme Freud le démontre, sur la question du signifiant développée par Jacques Lacan (1966). Dans la terminologie lacanienne, le signifiant traduit le *Vorstellungrepräsentanz*, la représentation de chose freudienne. Joël Dor (1985, p. 33) rappelle que, dés le *Discours de Rome* de 1953, Lacan avait souligné que Freud, dans la question de l'élaboration du rêve, notait la manière dont la rhétorique onirique se construit à partir de déplacements syntaxiques et de condensations sémantiques ; ce que Freud reprend d'ailleurs dans le second chapitre de son ouvrage à propos du mot d'esprit (S. Freud, 1905a, pp. 56-175). Nous avons pour notre part rappelé précédemment la parenté que Freud établit entre le jeu et le rêve. Ce sont notamment ces constatations auxquelles il convient d'ajouter les travaux d'Ella Freeman-Sharpe (1937, pp. 13-39), qui seront à la base des premiers travaux de Lacan sur la question du signe linguistique ; puis de l'élaboration de la théorie du signifiant, largement inspirée des travaux de Ferdinand de Saussure. Ce dernier parle d'altération du signe ; et Joël Dor, citant Saussure, nous dit :

« D'une manière générale, l'altération du signe relève donc toujours de l'ordre d'un *déplacement de rapport entre le signifié et le signifiant*[102]. »

(Dor, 1985, p. 41)

Cette altération du signe, Saussure l'introduit pour parler des évolutions de la langue dans le temps notamment au travers des pratiques sociales. Il nous semble pourtant que le jeu pourrait être pensé comme une forme d'altération du signe, une altération *ludique* du signe dans ce jeu justement de déplacement de cadre. Freud montre, dans *le Mot d'esprit,* que l'effet comique et ludique se manifeste parce que le discours propose, par exemple, un possible *double sens* (Freud, 1905, p. 89). Et ce double sens, comme les condensations et déplacements syntaxiques, se base fondamentalement sur un possible déplacement de rapport entre signifié et signifiant. Le mot d'esprit est alors un jeu de l'esprit, des idées, mais surtout des signifiants, comme l'exemple du mot d'esprit sur le veau d'or le montre (S. Freud, 1905a, p. 109). Le mot d'esprit, ou jeu de mots – avec les mots serait plus juste – joue sur les signifiés et les signifiants sur un discours premier et second degré. Il nous semble que c'est là une caractéristique fondamentale du jeu : la capacité à jouer sur les signifiants. Les altérations ludiques du signe nous semblent à la fois suffisantes pour permettre

102 En italique dans le texte.

de jeter un pont entre deux signifiants sans pour autant tomber dans l'*arbitraire du signe* — au sens clinique, c'est-à-dire pour le sujet parlant — ; ou dans un processus de « […] dé-liaison du signifiant et du signifié qui amènera Lacan à parler *déchainement du signifiant* » (Dor, 1985, p. 37). Ces altérations restent profondément ancrées dans la chaîne *signifiante* du sujet. Le jeu de mots notamment, et Freud — là encore — s'emploie à le démontrer, s'il altère, déplace ou condense, ne répond pas à une technique et une construction arbitraire ; sauf au risque de ne pas être compris, de rater son effet et dès lors de n'avoir rien de ludique. On retrouve une idée similaire dans les signes métacommunicatifs ludiques de Bateson. Ils sont clairement une altération du signe classique, mais entretiennent avec eux une parenté suffisante pour rester identifiable. Le sociologue du jeu parlerait de second degré et nous parlerons, faute d'avoir trouvé un meilleur nom à cela, d'*altération ludique du signe*. Elle diffère de l'altération saussurienne en ce sens qu'elle n'a de sens et de permanence que dans le cadre de l'activité ludique et qu'elle est à la fois son produit et son support. Elle est une parenthèse, un moment dans la *chaîne signifiante* durant lequel un sujet peut relâcher les liens entre signifié et signifiant sans jamais les rompre. Si la question du signifiant est avant tout une question liée au discours et donc au langage, Lacan rappelle que « La loi de l'homme est la loi du langage. » (Lacan, 1966, p. 272.) Ainsi nous paraît-il possible de généraliser cette question à l'ensemble des jeux et non pas aux seuls jeux de mots.

> *« Ça m'énerve quand j'entends dire que jouer à* Call of Duty *: c'est faire la guerre. C'est* jouer *à la guerre, c'est pas la même chose. Tu sais, j'ai fait une préparation militaire et franchement* Call of Duty*, c'est clairement une caricature du boulot de militaire, mais c'est fait pour ça. Faut pas le prendre au premier degré. D'accord y a un lien entre* Call of Duty*, un thème, un contexte, la guerre, mais ça n'est pas du tout la même chose, jouer à faire la guerre dans le jeu ne signifie pas du tout à la même chose que faire la guerre. Va porter un énorme sac à dos, un fusil qui pèse, un casque pas pratique, tu sues, t'en peux plus. Dans le jeu, le mec, il porte 3 fusils, deux pistolets, 10 grenades... nan, mais franchement ! Et puis genre tu te balades comme ça sur un champ de bataille, ça siffle à côté et toi, t'es là tu te balades, tu fumes ta clope... Après, y a ptet des gars qui prennent ça pour la réalité, ben franchement, ils seront déçus... »*
>
> Un joueur de 33 ans, rencontré sur un salon, à un stand lié à *Call of Duty*.

Ces propos illustrent relativement bien ce que nous venons d'exposer et apportent aussi un début de réflexion sur lequel nous reviendrons : « certains prennent ça pour la réalité. » Ce que ce joueur essayait d'exprimer, c'est le fait que certains joueurs pourraient ne plus être dans le second degré, mais dans une forme de littéralité par rapport au jeu où *jouer à faire la guerre* et *faire la guerre* aurait le même signifiant. Ce court extrait illustre également un autre élément que nous avons soulevé précédemment : le jeu reste fondamentalement le détournement, le déplacement d'une activité. On joue « à *faire la guerre »,* se constitue comme le détournement ludique de « *faire la guerre ».* Ceci démontre, nous semble-t-il, le lien qui existe entre le jeu et la réalité au sens de la réalité matérielle et les phénomènes de déplacements. On retrouve encore chez Freud ces questions de déplacements de cadre dans ses propos sur les calembours (S. Freud, 1905a, p. 104). Nous le constatons, le jeu connaît des cadres psychiques, temporels, métacommunicatifs, mais également une limite physique, spatiale « […] plus frappante encore que sa limitation temporelle. Tout jeu se déroule dans les contours de son domaine spatial » (Huizinga, 1938, p. 27) « [...] le jeu a une place et un temps propres » disait Winnicott (1971, p. 89). Le jeu vidéo nous semble avoir quelque peu modifié cet aspect du ludique. D'emblée, l'exemple du jeu en ligne pourrait être soulevé, mais elle ne nous paraît pas poser de questions nouvelles par rapport à ce que Huizinga ou Caillois ont pu observer. Il était en effet possible à leur époque de jouer à distance, notamment aux échecs ou aux dames. Néanmoins Internet a modifié le cadre temporo-spatial et rendu nettement plus simple et plus courante cette manière de jouer. C'est en fait le jeu mobile qui nous paraît plus intéressant en ce qu'il permet de jouer en tout lieu et en tout moment. Une partie de football ou de rugby nécessite un terrain, qu'il s'agisse d'un espace fait pour cela ou transformé pour l'occasion, il est difficile de transporter un échiquier et de l'utiliser n'importe où, etc. Soyons clairs, il a toujours été possible en théorie de jouer n'importe où, de transformer des espaces non ludiques en espaces ludiques, mais le jeu vidéo nous semble avoir considérablement accéléré et facilité cette possibilité en introduisant possiblement le jeu dans n'importe quel espace, même les plus improbables. Ce cadrage du jeu fait dire à Caillois que, dans « tous les cas, le domaine du jeu est ainsi un univers réservé, clos, protégé : un espace pur » (1958, p. 38). Autour de la question de la temporalité, se discute également un phénomène, décrit par Caillois, selon lequel le jeu absorbe tout en entier le joueur. Il est courant, que ce soit dans l'expérience du quotidien ou l'expérience clinique, de noter à quel point l'enfant qui joue ne semble pas avoir conscience du temps qui passe. Diverses études autour du jeu vidéo démontrent qu'un tel phénomène demeure aussi à l'œuvre dans l'activité vidéoludique (Griffiths, 2012). Il nous semble que cette distorsion de la perception du temps résulte à la fois du sérieux du

jeu et de la concentration qui en découle ; que de son existence dans un espace autre, clos, protégé et cadré. Un espace qui sépare momentanément le jeu du reste de la réalité (sans pour autant l'en exclure) ; et semble d'une certaine manière suspendre le temps et l'espace. De même, les travaux pionniers de Johann Czermak en 1857, ou encore ceux d'Ernest Mach ou de Gustav Feschner à la fin du XIXe siècle, comme les travaux plus récents de Fraisse (1967) ou de Gibbon (Gibbon, Church et Meck, 1984) ont montré l'extrême labilité de la perception de la temporalité chez l'humain. Plus récemment, les travaux de Hagura (Hagura, Kanai, Orgs et Haggard, 2012) sur les sportifs de haut niveau ont mis en évidence que la perception du temps ralentissait à mesure que la quantité d'information à traiter devenait importante. Rapporté à la question du jeu, il nous semble que c'est la concentration nécessaire au sérieux du jeu, au respect du cadre et de son organisation interne, qui peut expliquer cette perception particulière du temps. Il reste intéressant de noter, et nous reviendrons là-dessus par la suite, que cette perception altérée du temps se trouve parfois utilisée comme argument en faveur d'une addiction au jeu (Griffiths, 2012). Pourtant, si l'on suit les observations de Hagura, tout comme les nombreuses autres études sur ce sujet ; force est de constater que cette perception altérée du temps constitue seulement l'un des signes de l'activité ludique ; et du sérieux apporté à sa réalisation. Nombre de joueurs de jeu vidéo, comme le rappel Griffiths, « valorisent cette perte de conscience du temps. » (Griffiths, 2012) A notre avis parce qu'elle constitue le signe de la richesse du jeu qui vient de s'accomplir, de sa complexité, du défi qu'il a représenté. Elle demeure d'une certaine manière ce qui figure le plaisir pris dans le jeu. L'étude du cadre — il serait plus juste de dire : *des cadres* — de l'activité ludique ne serait pas complète sans une discussion autour de la règle.

De la règle du jeu

Le jeu se constitue comme une activité « […] soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte » (Caillois, 1958, p. 43). Nous retrouvons la même idée chez Huizinga :

> « Tout jeu a ses règles. Elles déterminent ce qui aura force de loi dans le cadre du monde temporaire tracé par le jeu. Les règles d'un sont absolument impérieuses et indiscutables. Paul Valéry l'a dit un jour en passant, et c'est une idée d'une portée peu commune : au point de vue des règles d'un jeu, aucun scepticisme n'est possible. Car le principe qui les détermine est donné ici pour inébranlable. » (1938, p. 29)

Il nous semble revenir ici sur ce dont nous parlions à propos du mot d'esprit et de la question du signifiant. Quand on parle d'arbitraire du signe, et Joël Dor (1985, p. 37) le rappelle fort à propos : cela ne signifie pas que n'importe quel signifié peut être lié à n'importe quel signifiant, mais que la règle qui veut qu'un signifié soit lié à un signifiant donné a été posée arbitrairement. Mais il y a bien une règle. Et justement, briser la règle, c'est-à-dire délier le signifié et le signifiant, quelque part, ce n'est plus du jeu. Dans le jeu de mots, et pensons-nous dans tout jeu, les règles de liaison signifié-signifiant deviennent divergentes. C'est la convention dont parle Caillois. Mais qui dit « convention », signifie l'existence d'un accord des parties ; c'est-à-dire que ces règles là encore ne sont pas arbitrairement choisies par le sujet. Mais surtout, elles se trouvent, quelque part, connues de tous ou facilement devinables :

> « Ce qui caractérise la règle du jeu c'est qu'elle ne s'impose que pour autant que les joueurs l'acceptent de façon implicite ou explicite. Le fait que l'accord soit le plus souvent tacite ne change rien à l'affaire. Jouer c'est décider d'agir conformément à une règle et c'est dans le même temps décider d'accepter cette règle comme support de mon action. »
>
> (Brougère, 2005, p. 55)

Dans le jeu de mots, celui qui dit, n'édicte les règles qui sous-tendent son jeu de mots ni avant ni après ; et c'est l'interlocuteur qui les déduit ou non et qui peut par exemple mal les déduire et créer ainsi un malentendu. Ainsi les conventions ludiques nous semblent toujours emprunter quelque chose de la réalité commune, de ce que tous les joueurs ont en commun. Même si l'on ne me donne pas la règle qui sous-tend un jeu de cartes ; je peux la deviner par observation et par déduction de ce que je sais déjà d'autres jeux de cartes ou de la logique de l'action mimée. Tant Colas Duflo que Gilles Brougère reprennent l'idée que la règle, c'est fondamentalement ce qui permet de jouer, ce qui donne la liberté du jeu dit Duflo et la liberté dans la décision, ce qui organise la décision nous dit Brougère. Sans règle il n'y a que le chaos, l'impossibilité de décider et finalement l'absence de liberté de choisir et de jouer. Même s'il y a des retours de l'inconscient dans le jeu, l'inconscient est lui-même réglé puisque structuré comme un langage pour reprendre les propos de Jacques Lacan. Ainsi, quelle que soit la manière dont on appréhende le jeu, la question de la règle reste centrale. Nous pouvons observer déplacement, transformation, détournement des règles ; mais le jeu s'inscrit, nous semble-t-il, précisément et profondément dans un système réglé. Et c'est là un point de réflexion que nous souhaitons faire à propos de la psychose. Joël Dor (1985, p. 37) rappelle que, dans la psychose, la problématique tient dans ces phénomènes de déliaison entre signifiant et

signifié ; ce moment où « le signifiant dépend du libre choix du sujet parlant » (F. de Saussure cité par Dor). C'est-à-dire nous semble-t-il, ce moment où les règles n'ont plus court. Nous parlons ici de règle, mais il conviendrait d'être plus précis. Lacan dit précisément : « Le langage est un ordre que des lois constituent » (1966, p. 413), « Le signifiant se compose selon les lois d'un ordre fermé. » (1966, pp. 501-502). Lacan exprime l'idée que le langage se trouve dans un rapport de loi, et non de règles. La différence, bien que parfois ténue, nous semble néanmoins fondamentale. La loi, nous dit le Littré, c'est avant tout ce qui procède de l'autorité : la loi divine ou la loi du Grand Autre. La règle demeure au contraire une convention qui *met de l'ordre* ; et permet, d'une certaine façon, la possibilité d'une *décision d'agir*. La règle reste intimement liée à la notion de décision notamment dans le jeu : elle permet la décision autant qu'elle procède de cette dernière. « La métaphore jaillit entre deux signifiants, dont l'un s'est substitué à l'autre, en prenant sa place dans la chaîne signifiante. […] Dans la métaphore, le signifiant occulté reste présent de sa connexion métonymique au reste de la chaîne. » (Lacan, 1966, p. 507). Ce que Lacan décrit de la métaphore nous semble tout à fait pouvoir se transposer à propos de ce que nous disions précédemment sur le jeu des signifiants. Mais si nous avions jusque là utilisé le mot *règle* pour parler de ce qui régit les relations signifié/signifiant, il nous faut confesser qu'il s'agit là d'une légère approximation : « Le langage est un ordre que des lois constituent. » (Lacan, 1966, p. 431) Sur ce point, Lacan reste toujours précis et constant, il utilise le mot loi lorsqu'il parle du signifiant et non de règles. Ces lois, ce sont celles de l'Autre, ce lieu qui n'est définitivement pas *moi,* mais qui n'est pas plus l'*autre* au sens classique de l'altérité. Au contraire, la règle nous semble fondamentalement dans un rapport entre *autres*, une forme d'aménagement dans la loi que nous nommons : *métaphore*. Le sport nous paraît constituer le meilleur exemple de ce que nous venons de décrire. Il paraît clairement que celui-ci, peut-être considéré comme une métaphore. C'est d'ailleurs la position de Roger Caillois. Cette métaphore n'existe qu'au travers des règles qui la sous-tendent, règles qui viennent aménager ce que la loi de l'Autre réprouve. Sans ces règles, il n'y aurait pas sport, mais combat ou lutte et en même temps qu'elles permettent de créer une métaphore du combat et de le rendre ainsi acceptable dans la loi, elles viennent légitimer cette dernière. Brougère reprend cette distinction entre règle et loi de manière plus simplifiée que ce que nous venons d'évoquer, mais de manière bien plus parlante :

> « […] les règles renvoient "à ce qui est imposé ou adopté comme ligne directrice de conduite", les modalités en sont variables et les règles du jeu doivent être considérées comme un type spécifique de règle, nettement distinct d'une loi que l'on peut définir comme une "règle impérative imposée de l'extérieur" »
>
> (Brougère, 2005, pp. 54-55)

Si la loi s'impose, la règle est négociée entre les joueurs et ne relève selon Brougère que de la *communauté de joueurs*. C'est là que se situe selon lui une possible limitation au jeu :

> « […] la règle est négociable […] à moins que [la] communauté ne s'inscrive dans une logique, telle celle des compétitions organisées, qui les dépasse et leur interdise de changer par eux-mêmes la règle. N'est-ce pas la situation où l'usage du mot "sport" […] vient suggérer une sortie de l'univers du jeu ? Quand la loi remplace la règle, peut-être sommes-nous aux limites du jeu. »
>
> (Brougère, 2005, p. 56)

Dans le cadre du jeu vidéo, les règles sont toujours établies à l'avance et ne peuvent *à priori* être modifiées. C'est là un paradigme particulier du jeu vidéo conformément à son substrat informatique. En tant que programme, il ne répond qu'à la logique de sa programmation. Fondamentalement, le code informatique se définit comme un langage sous-tendu par des lois immuables et par conséquent un jeu vidéo reste limité par ces mêmes lois de programmation. Mais il existe de nombreux jeux – sinon tous les jeux — limités par des lois (comme les lois de la gravitation dans les jeux d'adresse) et que fondamentalement tout sujet qui décide de jouer accepte ces limitations et en fait son affaire. La différence néanmoins entre le jeu vidéo et les autres jeux reste que les règles ludiques ne sont pas tout à fait négociables : soit l'on joue selon les règles définies par le programme, soit l'on ne joue pas. Il y a néanmoins, nous semble-t-il, une petite nuance à apporter : en achetant et en décidant d'utiliser un jeu vidéo, le joueur reste parfaitement au fait de cette problématique ; et finalement il y consent conformément au fait que le jeu vidéo reste une activité libre. Même si les règles ne se trouvent pas modifiables, le simple fait qu'il y ait liberté de jouer ou non suffit, nous semble-t-il, à rester dans le jeu. De plus, nous l'avons déjà exposé, certains jeux vidéo offrent des possibilités de contourner les règles préétablies (principe du *cheat code*). Contrairement à Gilles Brougère – c'est là néanmoins une simple nuance —, nous ne dirions pas que c'est le passage de la règle à la loi[103] qui pourrait éventuellement fonder une limite entre jeu

103 En effet, à bien y regarder, les règles d'un jeu vidéo prennent valeur de loi *une fois le programme lancé*.

et non-jeu ; mais le consentement du joueur à l'inscription de son activité dans un cadre réglé, voire législatif. L'exemple qu'a donné Brougère nous semble néanmoins tout à fait pertinent, mais en distinguant ce que nous appelions dans le chapitre précédent pratique *casual* et pratique professionnelle par exemple. Dans ces deux types de rapport à l'activité ludique, il nous semble y avoir une nuance du degré de consentement à l'activité et dès lors à ses règles. Le joueur professionnel inscrit dans un contrat de travail n'a pas le choix de refuser de jouer. On peut arguer qu'il a accepté le contrat, mais le problème se situe dès lors dans le fait qu'il ne peut plus ensuite consentir aux modifications des règles. À propos de cette question, il nous semble fondamental de dire qu'en réalité, pour qu'il y ait jeu, il faut qu'à chaque changement de règle, le joueur puisse y consentir ; ou se retirer ce qui selon les cas particuliers n'est pas toujours possible. Dès lors, c'est quand le joueur ne peut plus tout à fait consentir aux règles qu'il y a loi et finalement transition de cadre et fin du jeu. Finalement, nous en revenons à la question de la liberté dans l'ensemble des modalités que nous avons déjà développées à ce sujet. La liberté d'entrer ou non dans le jeu, de consentir à son cadre, ses règles. Nous le voyons, règle, liberté et décision constituent les trois caractéristiques du jeu, irrémédiablement liées ; chacune demeurant une condition d'existence des autres.

Règles et apprentissage

Le consentement aux règles, qu'il soit explicite ou implicite, nous paraît toujours basé sur un apprentissage. Que ce soit celui de la langue et de ses figures de style, de la manipulation de cartes, du *dribble* et du tir au but, ou de la manière dont on utilise un jokari ou un bilboquet, etc. Apprendre à utiliser les éléments du jeu, c'est avant tout en apprendre les règles d'usage. Il reste que le monde foisonnant du jeu connaît, nous semble-t-il, un rapport complexe à l'apprentissage. Apprendre à jouer tient autant, nous semble-t-il, de l'apprentissage formel que de l'apprentissage informel, autant de l'apprentissage implicite qu'explicite ou de l'apprentissage social. Voire de l'ensemble à la fois selon les modalités et les cadres dans lesquelles l'activité ludique se présente. L'apprentissage formel est la plupart du temps assimilé à l'apprentissage scolaire et se voit opposé l'apprentissage informel. Cette opposition quelque peu manichéenne, qualifiée de problématique par Brougère et Bézille (2007), nous semble devoir être nuancée. Nous souhaitons rappeler que la notion d'apprentissage formel devrait être réservée aux situations explicites qui ne sont pas nécessairement scolaires et peuvent tout aussi bien se retrouver dans le champ de l'apprentissage

social ou dans le jeu. La notion d'apprentissage informelle se trouve perçue depuis longtemps comme problématique (Brougère et Bézille, 2007) ; et Brougère comme Ulmann lui préfèrent la notion d'*apprentissage de la vie quotidienne* pour paraphraser le titre de leur ouvrage (Brougère, 2009). Cette notion ne recouvre pas que les situations de la vie quotidienne ; mais bien toutes les situations d'apprentissage qui n'avaient pas, à priori, pour vocation l'apprentissage. Dans ce cadre, le milieu scolaire peut tout à fait être propice à ce type d'apprentissage. La notion d'apprentissage informel, telle que Brougère la définit, ne recouvre pas non plus tout à fait la notion d'apprentissages implicites. C'est-à-dire « [...] l'intuition selon laquelle les structures qui orientent nos conduites les plus complexes n'ont jamais fait l'objet d'une prise de conscience explicite » (Perruchet, 1988). Une idée que Christian George développe autour de l'apprentissage par l'action (George, 1983). Les notions d'apprentissages que nous venons de développer restent et surtout pour l'apprentissage informel et implicite, étroitement liées à la question des affordances : l'idée que de la perception naît l'action. Tous ces apprentissages ludiques que l'enfant puis l'adulte auront à connaître nous semblent participer de la notion de culture ludique :

> « […] un ensemble de schèmes, de règles, d'images qui permettent aux enfants de mettre en œuvre des activités ludiques ».
>
> (Brougère, 2003, p. 317)

Or, si les jeux vidéo des années 1950-60, en raison de leur mimétisme avec les autres jeux, s'inscrivaient dans une culture ludique « classique » ; il nous semble qu'au contraire, les jeux vidéo modernes sont venus l'enrichir et, par delà, la complexifier. *OXO,* par exemple, s'inscrivait dans une certaine lignée culturelle. Tout dans les affordances de l'objet, autant que dans ses règles, ne nécessitait que peu d'apprentissages pour pouvoir être utilisé ; tant il était l'exemplification technologique d'un jeu des plus classiques. À l'autre extrémité de la chaîne temporelle vidéoludique, les MMO des années 2000 renvoient de moins en moins – si ce n'est de manière très superficielle — à la culture ludique classique, si tentée que cette notion ait un sens. Mais le jeu vidéo n'est-il pas en réalité la culture ludique classique de toute une génération ? C'est qu'à la différence du jeu classique, le jeu vidéo a connu un développement extrêmement rapide et l'on ne mesure bien souvent pas, nous semble-t-il, le choc tout à fait considérable qu'a été l'introduction de l'informatique et de l'Internet de masse. Tout cela pour dire que la culture vidéoludique que nous voyons comme une sorte de subculture ludique n'est pas nécessairement quelque chose d'assimilé ou d'assimilable par tous et que bien souvent l'usage du jeu vidéo nécessite une forme d'apprentissage préalable. En cela, il y a tout d'abord la question des affordances.

Issu de l'informatique, le jeu vidéo use des mêmes formes, des mêmes outils, des mêmes concepts ; et il convoque donc les mêmes affordances (par exemple l'usage du clavier) que celui-ci. Même s'il y a une adaptation pour passer d'un usage non ludique à un usage ludique de l'informatique. Vient ensuite la question de l'apprentissage formel. La plupart des jeux vidéo disposent, soit d'un manuel d'utilisation, soit d'un mode d'initiation ; une sorte de tour de jeu « pour de faux » permettant l'assimilation des règles comme on peut en trouver dans tous les jeux classiques, nous semble-t-il. Il s'agit clairement d'un apprentissage formel, les concepteurs poussent l'idée d'apprentissage jusqu'à clairement utiliser ce terme dans les tutoriels de leurs jeux : « maintenant nous allons apprendre à déplacer la caméra. » Il y a quelque chose de très scolaire dans ces « démonstrations » ; et nombre de joueurs s'en passent pour directement entrer dans le jeu, et y apprendre les règles de la manière qui nous semble la plus présente dans l'univers vidéoludique : de manière plus informelle, par la pratique quotidienne, si l'on peut dire ; et de manière plus implicite, dans l'action même de jouer. On apprend à jouer aux jeux vidéo en jouant aux jeux vidéo. Dans cette manière d'appréhender l'assimilation des règles vidéoludiques, la communauté de pratique, ou communauté de pairs a pris une place particulièrement importante depuis, notamment, l'époque des Nintendo Kids. Le paradigme du Hack dans le jeu vidéo pousse à son paroxysme l'idée que fondamentalement on ne peut apprendre à jouer aux jeux vidéo que par expérimentation, tâtonnement, etc. D'un autre côté, le phénomène de massification du jeu vidéo apparu à l'orée du XXIe siècle tend à s'opposer à ce type d'accès à la culture et aux usages vidéoludiques. La communauté de pairs est alors un moyen de concilier paradigme du Hack et massification. Ces communautés d'apprentissage vidéoludique se trouvent, d'ailleurs, plus ou moins formalisées ou organisées par l'industrie elle-même ; que ce soit en ce qui concerne les forums de discussion, les magazines spécialisés et autres vidéo sur *YouTube,* que les systèmes complexes de guildes, voire de parrainages. Que l'on peut retrouver dans les MMO notamment. S'il y a tant besoin de ces communautés pratique, c'est avant tout parce que le jeu vidéo se constitue comme une activité hyper réglée. Parfois même trop, semble-t-il, puisqu'il n'est pas rare que des joueurs n'exploitent jamais toutes les possibilités offertes par le jeu ; se contentant de quelques actions répétitives – ce qui généralement reste vu comme un défaut fondamental du game design —. Mais au-delà de cette question, tout cela pose définitivement le jeu vidéo comme un jeu social ; ce que Berry (2009) montre d'ailleurs parfaitement. Non pas que l'on ne puisse y jouer seul ou apprendre à y jouer par soi-même, ou que les autres jeux ne soient pas sociaux ; mais parce que la question du social reste, nous semble-t-il, au cœur de la pratique. Et cela n'a fait que s'amplifier avec le développement exponentiel d'Internet. Cependant, le fait même que

le jeu vidéo se base sur un apprentissage, qui nous semble avant tout informel, implicite et social, rend probablement plus ténue que dans d'autres activités ludiques, la frontière entre jeu et non-jeu. Que ce soit du point de vue du consentement aux règles, ou de la liberté d'entrer en jeu. Nous avions précédemment évacué, comme d'autres avant nous, l'exégèse, quant à la notion de liberté ; en utilisant une forme de pirouette intellectuelle qui consiste à replacer cette question, non plus, d'un point de vue objectif, mais d'un point de vue subjectif. Finalement tant que le joueur à l'impression d'être libre de jouer, il y a liberté et donc jeu. Cette argumentation, bien qu'à notre avis parfaitement juste, induit logiquement une problématique qui n'avait pas été soulevée précédemment : un même objet ludique peut-être un jeu pour certains et non pour d'autres, selon que le joueur a ou non l'impression d'être libre de jouer. Le mode particulier d'accès aux règles d'usage du jeu vidéo, et son caractère hyper réglé tendent à rendre plus prégnante l'idée qu'il peut y avoir des sujets se trouvant fondamentalement mis dans l'incapacité d'assimiler les règles du jeu. Ils ne se trouvent pas, alors, *in ludere*. Et ceci malgré leur usage d'un objet habituellement assimilé à cette activité. Une intuition, certainement un peu naïve, nous ferait penser que mis face à cette impossibilité d'entrer dans le jeu, le sujet cesserait de jouer ou tout du moins de jouer à ce jeu en particulier. Il reste que cette intuition ne s'est pas toujours révélée exacte. Certains joueurs mis dans cette configuration peuvent parfois se trouver dans ce qu'il convient bien, nous semble-t-il, de décrire comme une double compulsion : d'échec et de répétition. Jusque là, nous ne l'avons pas nécessairement encore abordé, tous les auteurs, de Huizinga à Caillois, en passant, par Duflo, Winnicott et Freud s'accordent sur l'idée que le jeu s'inscrit dans un principe de plaisir. Mais Freud, justement, dans l'ouvrage *Au-delà du principe de plaisir* (1920), va émettre l'idée que parfois le jeu peut se situer au-delà de ce principe. Nous ne contesterons pas en détail ici cette question qui fera l'objet d'une mise au point propre dans la seconde partie de notre travail, mais ce que nous venons d'exposer devrait nous amener à une réflexion fondamentale : quand Freud explique que le jeu peut se trouver au-delà du principe de plaisir, parle-t-il réellement de jeu ? Pour être plus précis, lorsque l'on est au-delà du principe de plaisir, demeure-t-on toujours dans le jeu ? Et dès lors peut-on dire que le jeu peut se situer au-delà du principe de plaisir ou, si nous nous trouvons au-delà du principe de plaisir, le jeu, n'aurait-il pas déjà cessé ?

2.4 De l'incertitude et de la frivolité dans le jeu

Afin de terminer ce tour d'horizon des caractéristiques du jeu, plus que de sa définition, nous souhaiterions aborder deux notions particulières : la frivolité et l'incertitude. L'incertitude est introduite par Gilles Brougère (2005, p. 58), à la suite d'Henriot (1989), comme critère fondamental du jeu : « l'incertitude objective, la structure aléatoire représentent l'un des caractères distinctifs du jeu. » (Henriot, 1989 ; Brougère, 2005, p. 58). Brougère rappelle que, cette incertitude, c'est avant tout celle de la manière dont un jeu va se terminer. Que ce soit le résultat d'une compétition, d'un match ou d'une partie de « chat perché », que ce soit le jeu d'imagination ou de construction de l'enfant ; au fond la fin n'est jamais prévue. Brougère voit là une différence par exemple entre le théâtre et le jeu symbolique de l'enfant. Si dans les deux cas il y a une trame, un scénario ou un substrat préexistant, la fin d'une pièce de théâtre – sauf à se trouver dans l'improvisation – est connue à l'avance ; ce qui n'est pas, nous dit Brougère, le cas dans le jeu. Cette distinction renvoie en psychologie à une divergence de point de vue entre ce que Winnicott a pu décrire et ce que Mélanie Klein a pu développer autour de l'usage du jeu en psychothérapie (Lachal, Asensi, & Moro, 2008, p. 33). Pour Klein, le jeu utilisé dans un cadre psychothérapeutique reste interprétable et suit une certaine logique, un certain but : ça va et ça veut aller quelque part. Le jeu reste donc au fond du re-jeu, du rejoué, une forme de théâtre dont l'enfant se constitue comme acteur ; et le psychologue devient alors le spectateur analysant ; découvrant le scénario au fur et à mesure qu'il se rejoue au travers du jeu. « [L'association] libre qui révèle un thème cohérent est déjà affectée par l'angoisse, et la cohésion des idées est une organisation défensive […]. Le non-sens organisé est déjà une défense, tout comme un chaos organisé est le déni d'un chaos » (Winnicott, 1971, pp. 112–113) or, « c'est là où il y a but, là où il y a angoisse […] que l'analyste est en mesure de reconnaître et de mettre en évidence une ou plusieurs connexions entre les composantes variées du matériel associatif. » (Winnicott, 1971, p. 112). Finalement, voir un substrat associatif, un élément organisé dans le jeu ; c'est déjà y voir un but. Là où Winnicott voit dans le *playing* une activité qui en est dénuée (Winnicott, 1971, p. 111). But et incertitude nous semblent intrinsèquement liés. Dès qu'il y a un but, l'incertitude ne semble plus pouvoir demeurer de mise et, si l'incertitude règne, le but lui-même n'est plus certain et par delà disparaît. Marie-Rose Moro, dans l'introduction de l'ouvrage *Cliniques du jeu*, propose de traduire le *playing* de Winnicott par le terme *jouant* et semble proposer un parallèle entre le jeu et la situation de l'analyse :

> « Ce terme de playing pourrait se traduire par *jouant*[104], par analogie avec le terme d'analysant, ces termes suggèrent que ce qui est en cours – le jeu, l'analyse – est produit par un sujet qui lui-même est produit par ce qui est en cours et ceci dans une relation avec un autre en qui ont peut avoir confiance ! »
>
> (Lachal *et al.*, 2008, p. 33)

Cette définition nous semble pourtant problématique, notamment dans l'idée que l'activité ludique se situerait dans *une relation avec un autre en qui on peut avoir confiance*. Cette notion, d'*autre de confiance,* n'est pas sans nous rappeler celle de *prochain secourable. Et* les élaborations apportées dans l'ouvrage *Cliniques du jeu* nous semblent aller fortement en ce sens. Il pourrait y avoir matière à discuter cette idée d'un *prochain secourable* (le *Nebenmensch* de Freud), en ce sens que Nebenmensch se traduit littéralement par *l'être humain proche* (Richard, 2011) au sens purement géographique et en aucune manière par *prochain secourable*. Mais de surcroît, François Richard (2011) nous rappelle qu'il se trouve avant tout comme celui qui répond adéquatement à la demande ; il reste discutable que, non seulement, le joueur adresse une demande à laquelle un *Nebenmensch* puisse répondre. Mais en outre il demeure tout aussi discutable que le jeu se situe systématiquement dans une question de rapport à l'autre. En fait, justement, il nous semble qu'il ne faille pas mélanger la notion de *playing* développée par Winnicott et le *jouant* que décrit Marie-Rose Moro. De même, il est possible de se demander si les travaux de Melanie Klein ne se situeraient pas plus dans la notion de *jouant* que dans celle de *playing*. Il nous semble qu'en réalité entre Winnicott et Klein il n'y a pas d'opposition, mais le simple fait qu'ils ne parlent pas tout à fait de la même chose. S'il nous a paru si important de consacrer un chapitre spécifique à la question des théories du jeu, c'est pour en tracer les contours, certes ; mais surtout pour répondre à cette lancinante question qui nous avons toujours eus à l'esprit à chaque parole de nos patients, à chaque observation, ou réflexion : est-ce bien du jeu ? À notre avis, Winnicott parle bien de jeu, Klein n'en parle pas systématiquement ; en ce sens qu'elle nous semble décrire sous le même vocable, de véritables activités ludiques et des activités que nous appellerons dès lors de *jouant*. Marie-Rose Moro relate une expérience personnelle qui nous paraît fort à propos pour permettre de mieux comprendre cette distinction : « Ma première rencontre avec le psychodrame analytique fut marquante puisqu'il s'agissait pour moi de jouer une scène de mon enfance en étant tour à tour l'enfant et le père. Je dois dire que cette épreuve m'envoya vite fait sur un divan, ce qui n'était pas, au fond, négatif. » (Lachal *et al.*, 2008, p. 42). Moro décrit une expérience traumatique, elle parle

104 En italique dans le texte.

« d'épreuve ». Il nous paraît clair que le psychodrame analytique s'assigne un but et qu'il n'est pas tout à fait dans l'incertitude ; et c'est bien là, pour nous, que se situera la limite avec le jeu. Il nous semble que ce que décrit Moro n'est pas du jeu. C'est une situation thérapeutique qui mime certains aspects du ludique pour atténuer les effets angoissants générés, pour poser un voile apaisant sur la situation telle que René Zazzo (1960) a pu le décrire. Ici, il nous semble que nous ne sommes pas dans le *playing*, mais bien dans le *jouant*. Nous avons nous-mêmes vécu l'expérience suivante :

> *Recevant un enfant d'une dizaine d'années, nous lui avons proposé de jouer avec des personnages miniatures, sans autre instruction. L'enfant s'est mis à jouer, à inventer des scénarios qu'il était clair qu'il inventait au fur et à mesure. Nous avons ensuite pris le personnage miniature représentant un enfant ; et qu'il n'avait jusque là pas touché. Nous le lui avons tendu en lui disant : tiens, si tu jouais avec celui-là ? Il l'a attrapé, l'a regardé, et a commencé à jouer avec quelques secondes. Sans dire un mot. Puis, l'air grave, presque assombri ; il a dit en continuant à jouer avec ce personnage, et l'un représentant un adulte (qu'il semblait dans un premier temps identifier comme un parent) : « tu sais, je ne suis pas très bien comment lui parler, à mon père ». Tout en joignant le geste sur les personnages à la parole. Il était clair pour nous que nous avions, à cet instant, quitté la sphère du jeu.*

Que s'est-il passé ? Simplement, il nous semble que lorsque nous lui avons proposé de jouer avec un personnage en particulier nous avons assigné un but à l'activité de cet enfant, quand nous avons levé une certaine forme d'incertitude, ce qu'il a perçu, il a alors cessé de jouer pour entrer dans ce que nous avons précédemment décrit comme étant le *Jouant*. Dans un autre cas :

> *Une enfant de 8 ans vient consulter. Au début du premier entretien, lorsque ses parents expliquent la situation de cette petite fille, parfois violente à la maison et à l'école, ils n'ont de cesse de répéter :* « mais de toute façon, elle est là pour en parler ». *Une fois, les parents sortis, nous commençons par la rassurer en lui expliquant qu'elle peut parler si elle le souhaite, mais que si elle ne le veut pas nous pouvons aussi faire d'autres activités comme le jeu ou*

> *le dessin ou bien si elle le souhaite, simplement rester là, le temps qu'elle voudra. Elle demande à jouer, nous lui proposons de jouer avec les personnages miniatures. Elle déverse la boite sur la table – elle avait préalablement refusé de jouer par terre – et regarde les personnages, nous demandant :* « et, là, je dois faire quoi ? » *Nous lui répondons qu'elle peut jouer si elle le souhaite et elle redemande* : « mais je dois faire quoi là avec ça ? » *Quelque peu perplexe face à cette situation, nous lui proposons de changer d'activité. Elle choisit un autre jeu, cette fois de construction, avec des legos. Une fois les legos sur la table, elle repose les mêmes questions. Il était clair pour nous, là aussi, que cette petite fille n'arrivait pas entrer* in ludere. *Il faudra plusieurs séances durant lesquelles cette petite fille n'était invitée à rien d'autre qu'à faire ce qu'elle souhaitait, avant qu'un jour elle ne redemande si nous avions toujours le « jeu des petits personnages » – comme elle l'a appelé — auquel elle avait tenté de jouer la première fois et que cette fois-ci, spontanément, elle se mit à y jouer. Autant dire qu'à la vue de notre premier échec, nous avons attendu plusieurs séances de jeu avant de lui proposer là aussi d'en sortir pour entrer dans du* Jouant ; *avec nous, devons le dire, nettement plus de succès.*

Ce cas nous semble parfaitement illustrer les effets de la pression fonctionnaliste sur la capacité d'un individu à entrer *in ludere*. Nous avions naïvement pensé qu'un simple rappel sur la liberté qui était laissée à cet enfant suffirait à effacer la pression fonctionnaliste posée quelques minutes auparavant. C'était là une erreur qui aujourd'hui nous paraît fondamentale. Sans incertitude, avec un but assigné d'autorité, par ceux qui nous semble avoir pris valeur d'Autre, l'activité ne pouvait se constituer comme ludique. Ce qui disparaît là, c'est l'*aléa*, le sort, le hasard. À ce propos, Christian Duverger (1978, pp. 206–208) rapporte les problématiques propres au *Cali* des Aztèques précolombiens : un simulacre de combat que l'on pourrait, si l'on n'y prêtait pas garde, assimiler à un jeu. Dans certaines formes du Cali, les captifs promis au sacrifice rituel sont tenus de combattre dans une arène, face à leurs geôliers ; mais nous dit Duverger, l'*aléa*, le hasard ont été totalement évacués, les condamnés à mort combattant avec des armes de papier. Si le hasard a été évacué, dit-il, c'est parce que le Cali se trouve dans un rapport au divin au rituel ; et, qu'il ne peut y avoir de hasard dans cette affaire-là : un condamné au sacrifice ne peut que mourir, sinon, cela voudrait dire

que les dieux ont commis une erreur :

> « À la limite, le jeu privé de tout ressort aléatoire cesse d'être un jeu. Ou mieux, cesse de n'être qu'un jeu. »
>
> (Duverger, 1978, p. 207)

C'est précisément ce qui nous semble faire la distinction entre le *playing* de Winnicott et le *Jouant* ; que l'on retrouverait dans les travaux de Klein : l'un reste un jeu et l'autre a déjà cessé de n'être qu'un jeu. Il nous semble qu'une dimension éthique rend par ailleurs indispensable, à notre avis, cette distinction entre le *Jouant* et le *playing.* Notamment en ce qui concerne la possibilité de mener à bien une activité thérapeutique dans la frivolité (Bogajewski, 2015). À côté des questions d'imprévisibilité, ce qui nous semble disparaître quand disparaît l'*aléa,* c'est ce que Brougère appelle la frivolité du jeu ; et que l'on retrouve sous des aspects similaires dans la notion de *gratuité* développée par Huizinga (1938, pp. 29–31) que dans celle d'*improductivité* développée par Caillois (1958, p. 35 et 101).

> « Le jeu, activité entreprise pour soi et non pour les autres, est construit de façon à minimiser les conséquences, ce qui permet l'implication du joueur comme décideur. Cela ne signifie pas que le jeu n'ait pas de conséquences. Le critère est à la fois très discriminant, éliminant toutes les activités qui sont définies à priori par leur finalité en termes de production ou de transformation de soi, et relatif. En effet, le jeu est également une activité primaire […] en ce sens il a des conséquences : le joueur est soumis aux lois physiques et peut se casser une jambe, aux lois civiles et peut être sanctionné pour non-respect du Code de la route alors qu'il allait récupérer son ballon au milieu de la chaussée. Mais en tant que jeu, il produit des dispositifs pour s'éloigner du quotidien et de ses conséquences. »
>
> (Brougère, 2005, p. 57)

Ceci fait dire à Reynolds que « [dans] le jeu, le comportement se trouve dissocié de (et protégé contre) ses séquelles normales. C'est là que résident à la fois la flexibilité et la frivolité du jeu. »[105] (Reynolds, 1976). *C*ette notion de frivolité, encore plus lorsqu'elle est abordée sous le spectre de la gratuité et de l'improductivité, n'est pas sans, parfois, susciter la polémique, comme dans les travaux d'Élisabeth Belmas (2006). Pour elle le jeu ne peut-être qualifié d'improductif ; tant l'industrie du jeu a toujours été florissante et créatrice de richesse. Il nous semble qu'il y a là mésentente à la fois sur les propos de Caillois et sur les notions de frivolité ou de gratuité du jeu.

105Traduction de Gilles Brougère (2005, p. 56)

Quand Caillois dit que le jeu se définit comme improductif, qu'il ne crée rien, mais organise un déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs (Caillois, 1958, p. 35) ; il parle de la partie elle-même et non de l'industrie du jeu. De même quand Huizinga parle d'activité dénuée de tout intérêt matériel (une notion que Caillois critique comme excluant de fait les jeux d'argent), c'est bien de l'activité dont il parle. Confondre sous les mêmes critères industrie et activité ludique nous semble être une vision délicate de la notion de jeu que nous ne souhaitons pas suivre. Il s'agit là d'une question qui, nous l'avons souligné précédemment, exclue artificiellement des objets du champ du ludique ou du jeu vidéo. Quand Huizinga, Callois, Brougère ou d'autres, et nous à leur suite, disons : le jeu demeure par nature improductif, gratuit et frivole ; c'est simplement une manière de rappeler que le jeu ne s'inscrit pas dans une finalité fonctionnaliste, en somme qu'il reste sans but si ce n'est celui d'être pour être. Et c'est finalement un critère qui permet de le distinguer notamment des activités de la vie quotidienne, que le jeu peut mimer. Généralement, personne ne s'y trompe, et c'est là une rhétorique que l'on retrouve souvent à propos du jeu vidéo : « *il perd son temps à jouer* ou *il passe son temps à jouer ». S*ous-entendu, pendant qu'il joue il ne fait rien d'utile ou de productif. C'est une phrase que l'on entend souvent de la part de parents amenant leur adolescent consulter. Mais nous souhaitons ici rappeler que la frivolité du jeu n'est pas l'inutilité ou l'inconséquence, voire l'absurdité. L'univers vidéoludique offre une discussion intéressante sur ces notions d'imprévisibilité et de frivolité. Issu d'un programme informatique soumis aux lois immuables du langage binaire ; il semble délicat de qualifier le jeu vidéo d'imprévisible. Bien au contraire, chaque action, mouvement d'image, ou émission de son, la moindre parcelle d'un jeu vidéo, reste l'application d'une opération logique prévue. Mais comme pour la liberté, il ne nous semble pas si nécessaire que le jeu soit objectivement imprévisible tant que le cercle des joueurs conserve, lui, cette impression. Un bon mathématicien, un psychologue suffisamment observateur, ou un philosophe aguerri pourra toujours, nous semble-t-il, deviner ou anticiper la manière, dont se déroulera un jeu. Cependant, le joueur, lui, prit dans son jeu, dois rester convaincu qu'il demeure libre de décider ; et que, par delà, la fin du jeu n'est en aucune manière déterminée à l'avance. Dans un match de football, il est possible de prévoir, d'un point de vue probabiliste, la fin d'un match ; ce qui par ailleurs fait l'objet de jeux de paris. Néanmoins, il restera toujours possible pour le pronostic de se retrouver pris à défaut ; sauf si le match se trouve « truqué » de manière à ce que la fin du match puisse être déterminée à l'avance. De même, un jeu de casino reste un jeu. Ni le casino ni le joueur ne peuvent déterminer à l'avance si la bille s'arrêtera sur le noir ou sur le rouge. Il est par contre plus discutable de qualifier de ludique la même activité,

lorsque le casino tente de manipuler l'environnement, voire lorsqu'il arrête tout bonnement la partie ; pour tenter de contrôler l'imprévisibilité du jeu :

> « […] Il y a corruption du principe dès que le joueur cesse de respecter le hasard [...]. Il est en effet tentant pour celui qui s'en remet au destin, d'essayer d'en prévoir l'arrêt ou de s'en concilier la faveur. »
>
> (Caillois, 1958, p. 107)

Si le concepteur de jeu vidéo conserve, finalement, toujours la possibilité de déterminer à l'avance l'issu d'une partie ; il en va tout autrement pour le joueur resté dans l'ignorance du code qui sous-tend le fonctionnement du programme informatique. Toute tentative de contrôler cette imprévisibilité du jeu relevant de ce Caillois appelle la *corruption du jeu*. De même, nous pouvons nous demander si la répétition *ad libitum* du même jeu vidéo n'entraine pas une certaine corruption du jeu ; le joueur étant quasi assuré de connaître la réaction de la machine. Pareillement, la question semble se poser, à propos des tentatives de manipulation du code ; lorsqu'elles ne sont pas prévues à l'origine, ou bien encore concernant les tricheries en tout genre (lorsqu'elles ne sont pas des astuces), ou les corruptions nées des problématiques du *free-to-Play*. Il reste que, dans son essence, le jeu vidéo ne s'assigne aucun but ; il reste imprévisible et frivole. En ce sens, il se constitue pleinement comme un jeu ; et il ne faut pas dès lors, nous semble-t-il, confondre jeu et jeu corrompu, dans une sorte d'amalgame qui viendrait teinter tout l'univers vidéoludique des stigmates de la corruption. Par ailleurs cette corruption peut servir les desseins les plus nobles comme les moins avouables. En effet, corrompre le jeu pour soigner, comme dans le *jouant*, ne nous semble pas entrainer les mêmes questionnements que corrompre le jeu pour voler. Il reste que, du point de vue intellectuel, les deux prennent la valeur d'une corruption des principes ludiques ; et elles ne permettent plus, nous semble-t-il, de les inscrire dans le champ du ludique ; ou pour reprendre les propos de Duverger : ne nous permets plus de les considérer seulement comme des jeux. Non pas que l'on puisse demeurer à la fois dans le jeu et le non-jeu, mais seulement qu'il y a toujours quelque chose du jeu dans une activité ludique corrompue. Ceci, sans pour autant que la notion de jeu ne soit pleinement présente.

2.5 Des particularismes du jeu vidéo : Cercles magiques du *game* et du *play* et imagerie interactive

Activité métaphorique, mais néanmoins sérieuse. À la fois gratuite, improductive et frivole. Existant dans un espace transitionnel circonscrit de la réalité commune et quotidienne sans être hallucinatoire. Une activité qui s'inscrit dans une notion de second degré, cadrée par des limites temporo-spatiales et des règles propres à susciter liberté et décision ; sans but propre autre que celui d'être pour être. Le jeu vidéo demeure bien un jeu, et telles sont ses caractéristiques. Cependant, cela ne l'empêche pas de développer des caractéristiques propres à le distinguer d'autres activités ludiques. Parmi ces caractéristiques propres, le recours à l'image interactive semble celle qui reste la plus prégnante, et la plus immédiatement perceptible. « De tous les divers aspects de ce média interactif, c'est probablement, l'imagerie interactive qui fournira les plus nombreux (et les plus intéressants) résultats d'analyse. »[106] (Wolf, 2006, p. 117). En France, la question de l'interaction fut longtemps reléguée à un rang secondaire (Pérény, 2010, p. 149), notamment durant les décennies 1980-90, par rapport aux discours technicistes sur l'interactivité elle-même. Il est tout de même possible de citer les travaux de Serge Tisseron (1995, 1996) ; qui sans porter tout à fait sur le jeu vidéo parlent déjà sur la question de l'image interactive. Il nous semble que nous avons trop souvent tendance à comparer et à tenter, dès qu'il est question d'image, de comprendre le jeu par comparaison et analogie avec le cinéma. Pourtant, la différence fondamentale entre le cinéma et le jeu vidéo se situe bien sur cette question de l'interactivité. Le premier offre une image vue passivement contrairement au second qui offre un rapport à l'image dans lequel : *j'agis sur l'image autant qu'elle agit sur moi.* Cette interaction est souvent observée selon deux points de vue :

- Informatif ou communicationnel : je transmets une information et une information m'est transmise en retour ;
- Cognitif/moteur : j'effectue une action et en retour j'obtiens la possibilité d'effectuer de nouvelles actions.

Nous voyons là un modèle de *boucle de rétroaction* « […] un point de vue anthropo-centré » (Pérény, 2010, p. 152). Il est vrai que l'interactivité peut se réduire à ces stricts paradigmes ; mais il nous semble pourtant possible d'approfondir la question de l'interactivité du jeu vidéo autour de la notion de simulation et du concept de *cybernalisation* (Pérény, 2010, pp. 153–154) c'est-à-dire expliciter le modèle explicatif classique basé sur l'externalisation/internalisation.

106 Traduction d'Étienne Pérény.

Illustration 3: Le modèle de l'effectuation selon Perreny.

Dans sa vision proche de celle de Deleuze et Guttari (1980), Pérény développe l'idée que notre rapport aux images interactives est avant tout un rapport de bouclage dans lequel le sujet, par son *intentionnalité,* agit sur l'image par le biais de l'*effectuation* (illustration 3) « […] qui est une modalité de communication avec l'image interactive centrée sur la simple désignation et manipulation. » (Amato, 2013, p. 268). Cette interaction engendre dans la machine une information qui active son *intentionnalité programmée,* laquelle va à son tour, en quelque sorte, agir sur le sujet par retour en lui fournissant une information qui viendra nourrir son intentionnalité dans un bouclage infini. Ce premier rapport, entre le sujet et l'image interactive, reste encore très proche du modèle classique de l'externalisation/internalisation, mais ce qui change ici fondamentalement par rapport aux modèles de pensée classiques du rapport entre le sujet et l'image interactive ; c'est à la fois la symétrie des deux composantes de la relation, et la capacité, non seulement, du sujet à désigner et manipuler l'image, mais surtout de celle-ci à désigner et manipuler[107] le sujet. Serge Tisseron prête aux images une puissance de mémoire, mais surtout une puissance d'action :

> « Celle-ci consiste dans un acte ou une tendance à réaliser un acte. Cette potentialité donne à toute forme de conscience des potentialités gestuelles. Ces potentialités d'action font intervenir la mémoire dans ses diverses modalités, clivées ou réunies. »
>
> (1995, p. 38)

Mais, contrairement aux modèles classiques, le modèle de l'*effectuation* proposé par Pérény se constitue comme « […] *une boucle d'interaction, c'est-à-dire d'une double boucle d'action/réaction*[108] se développant symétriquement de part et d'autre entre l'humain et la machine et servant à la médiation des contenus. » (Pérény, 2010, p. 152). Mais, d'après Pérény, le jeu vidéo offre une nouvelle perspective par rapport à l'image interactive classique ; c'est l'instanciation du

107 Pérény fait un usage précis de ce terme qui renvoie à l'usage classique du verbe *manipuler* : *effectuer une action avec la main* (étant précisé qu'il s'agit là d'une métaphore). Il renvoie également à l'idée d'un changement d'état. Ainsi Pérény fait un usage différent du terme *manipuler ; proche du s*ens que lui donnent des sciences physiques, dans une approche quasi physiologique, éloignée du sens qu'en ont pu donner les sciences humaines. Notamment lorsqu'il s'agit de qualifier un agissement sur la volonté, mais surtout le libre arbitre d'autrui. Acception induisant une notion d'aliénation absente de la pensée de Pérény.

108 En italique dans le texte.

sujet : « le jeu vidéo s'affirme en tant que concrétisation de l'image interactive, mais aussi comme nouveau "dispositif d'instanciation" du sujet dans l'avatar, un être virtuel prenant vie dans son monde simulé. » (Amato, 2013, p. 278).

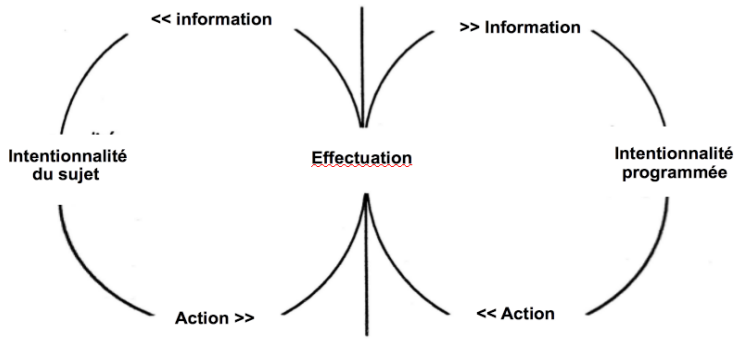
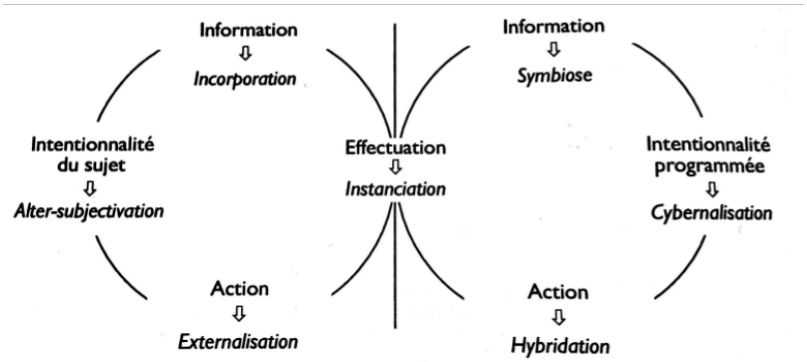


Illustration 4: Le schéma de la cybernalisation selon Perreny.



Dans l'approche de Pérény, l'instanciation du sujet se trouve rendue possible par la mise en place d'une alter-subjectivité ; qui va être propre à permettre au sujet, de s'*externaliser, e*t ainsi d'être *instancié* dans le jeu vidéo. Celui-ci devient alors une hybridation propre à permettre la *cybernalisation* (illustration 4) d u sujet ; c'est-à-dire « [...] l'extériorisation de soi dans la technologie, doublée d'une intériorisation neuro-physiologique de la technologie, en un mouvement croisé d'externalisation et d'internalisation. » (Amato, 2013, p. 263). Et plus précisément, ce que le sujet externalise et cybernalise, ce sont, par la délégation à la machinerie (Rieder, 2006), ses désirs et ses actions (Pérény, 2010, pp. 154–155). Ce que décrit Pérény se trouve proche du concept de projection que l'on retrouve notamment dans la théorie psychanalytique. Freud va aborder ce concept en premier lieu dans un article de 1894 : *Qu'il est justifié de séparer de la neurasthénie un*

certain complexe symptomatique sous le nom de « névrose d'angoisse ». (S. Freud, 1895).

Dans cette première approche, la projection est vue comme ce mécanisme qui permet de projeter l'excitation psychique excessive vers l'extérieur. Dans le *Manuscrit H* de 1895, il précisera que ce processus de rejet inclut non seulement l'excitation excessive, mais également les représentations et les affects qui y sont liés. Mais surtout, Freud va être amené à partir du cas Schreber (S. Freud, 1911b) puis de *Totem et tabou* (S. Freud, 1912) à distinguer deux formes de projection. L'une se trouve alors pathologique. C'est la projection de ce que le psychisme ne peut supporter, comme dans le délire paranoïaque tel que Freud en décrit la construction ou encore la phobie telle qu'il l'abordera en 1915 dans *Pulsion et destin de la pulsion*. L'autre forme de projection, c'est celle qui nous intéresse ici, va être développée dans *Totem et Tabou* :

> « Dans des conditions encore insuffisamment élucidées, nos perceptions intérieures de processus affectifs et intellectuels sont comme des perceptions sensorielles, projetées au-dehors et utilisées pour la formation du monde extérieur, au lieu de rester localisées dans notre monde intérieur. »
>
> (S. Freud, 1912, p. 96)

Toujours dans Pulsion et destin de la pulsion, Freud va reprendre l'exemple de la paramécie ; et introduire la question de l'introjection. Il va ainsi poser les bases du concept de projection/introjection qui fut par la suite développé par Mélanie Klein notamment. Tout le problème de la paramécie reste qu'elle ne fait que rejeter au-dehors et introjecter le dehors. Ainsi, lorsqu'elle introjecte, elle prend le risque d'importer ce qu'elle a projeté. Le parallèle établi par Freud, avec la paramécie ; renvoi le couple « projection/introjection » à une analogie avec le principe biologique d'incorporation/ex-corporation. Celui-ci se trouve remis, par Pérény, du point de vue de la cybernétique, dans le couple externalisation/incorporation. Dans le modèle de Pérény, la question se déplace du plaisir/déplaisir à la projection dans le cyberespace, dans le jeu vidéo, des désirs du sujet. Dans le Séminaire sur *la Relation d'objet* de 1956-57, Lacan va être amené à développer la notion de *désir* dans le champ psychanalytique. Entre besoin et demande — d'amour —, le désir est fondamentalement lié au manque et précisément au *manque à être : le désir est la métonymie du manque à être.* (Lacan, 1966, p. 623,640). Ce manque, ce qui a été perdu, Lacan va le conceptualiser au travers de l'objet *a*, objet cause du désir (Lacan, 1967). L'objet *a* entretient une relation étroite avec l'objet pulsionnel freudien et l'objet transitionnel de Winnicott, pas tout à fait issu du sujet, mais pas tout à fait de l'autre, un objet « [...] qui tire sa valeur se son identification

avec un élément manquant du Soi du sujet, si cette perte est considérée comme primordiale, comme le résultat d'une organisation corporelle, ou comme la conséquence d'autres divisions. »[109] (Silverman, 1983, p. 156). Dans le modèle de Pérény, c'est avant tout le caractère ludique du jeu vidéo qui permet le processus de *cybernalisation*.

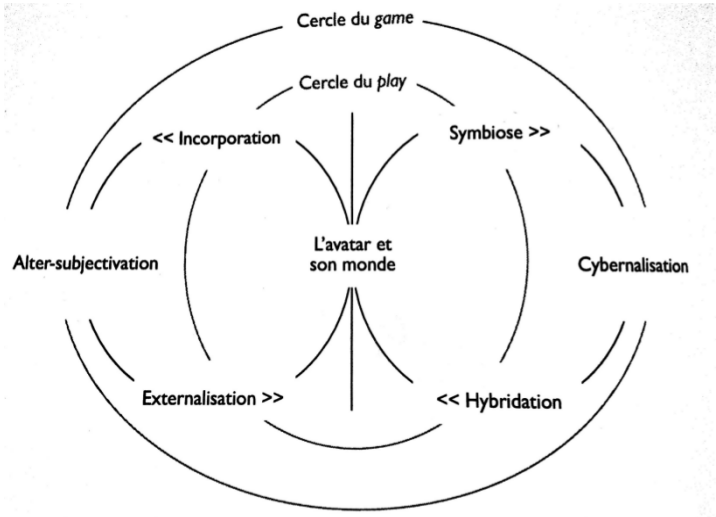


Illustration 5: Le cercle du play et le cercle du game selon Perreny

Dans cette nouvelle perspective vidéoludique de la question de la *cybernalisation* (Pérény, 2010, p. 156), l'avatar se trouve au centre de la question. Dans le cercle du *play* se trouvent tous les processus d'*externalisation* dans l'avatar de l'*alter-subjectivité* du joueur. L'avatar par les effets de *symbiose* avec le sujet qu'il produit se trouve propre à permettre la *cybernalisation*. Celle-ci, par retour à l'avatar, finit par permettre une *incorporation* chez le sujet, propre à nourrir son *alter-subjectivité* dans double boucle concentrique. Alter-subjectivité et cybernalisation appartenant dès lors au cercle du *game*. Sans, tout à fait, entrer dans le détail de la pensée de Pérény, le fait de placer l'avatar au centre du jeu en fait le médium de la *cybernalisation*. Or, Bob Rehak note : « L'avatar de jeu vidéo semble avoir tous les critères de l'objet a lacanien. Apparaissant à l'écran à la place du joueur, l'avatar a cette double tâche d'être à la fois soi et l'autre, symbole et index. »[110] (Rehak,

109 Notre traduction.
110 Notre traduction.

2003, p. 106) Rehak nous rappel qu'avant tout, les avatars dupliquent et rendent dans une forme visuelle, les actions du joueur. En cela, l'avatar complète un *arc du désir,* mais « [l'avatar] n'est pas seulement un moyen d'accès à un résultat escompté, c'est une fin en soi – un objet perdu désiré et déplaisant, existant dans des cycles sans fin de renoncements et de revendications. »[111] (Rehak, 2003, p. 107.) Pour autant, l'avatar n'est pas dans un rapport réflexif – au sens optique – avec le sujet. Même si les schémas de Pérény et ce que nous venons d'exposer nous y invitent, il n'y a pas de miroir au sens optique dans la relation avatar/sujet. En effet, l'avatar se trouve le plus souvent vu de dos ou du dessus – lorsqu'il est anthropomorphique –, voire disséminé dans l'écran ou encore en vue subjective dans les FPS. Si la vue réflexive demeure possible, elle ne s'en trouve pas pour autant la vue privilégiée, ni même celle qui permet le plus de proposer une bonne jouabilité ; la « vue » conditionnant la manière dont se trouve perçu l'avatar définissant ainsi les contours du champ de vision du joueur dans le jeu. Il est pourtant indéniable qu'il y a de la réflexivité entre le joueur et l'avatar, mais « sa correspondance avec la réalité incarnée consiste non en une cartographie de l'apparence, mais du contrôle. » (Rehak, 2003, p. 107). Ainsi, la réflexivité de l'avatar ne concerne pas en premier lieu comme dans l'épreuve classique du miroir la forme, la *gestalt* (Lacan, 1949 ; Wallon, 1934) ; mais le contrôle, l'action. Pourtant, la réflexivité de l' avatar semble entretenir certains rapports étroits avec le stade du miroir :

> « Cet acte [le comportement de l'enfant face au miroir], en effet, loin de s'épuiser comme chez le singe dans le contrôle une fois acquis de l'inanité de l'image, rebondit aussitôt chez l'enfant en une série de gestes où il éprouve ludiquement la relation des mouvements assumés de l'image à son environnement reflété, et de ce complexe virtuel à la réalité qu'il redouble, soit à son propre corps et aux personnes, voire aux objets, qui se tiennent à ses côtés. »
>
> (Lacan, 1949)

Il nous semble en fait que si l'on se souvient que Lacan voit le stade du miroir prioritairement comme une identification : « […] à savoir la transformation produite chez le sujet, quand il assume une image » (1949). Il devient alors possible d'envisager ce que nous venons d'exposer, à propos de l'avatar, sous le spectre du couple identification primaire/secondaire. Freud (1921, 1923) développe la notion d'identification primaire, comme cette identification qui n'est pas secondaire à une identification préalablement établie. Ainsi peut-on penser, nous semble-t-il, une identification primaire au moment de l'épreuve spéculaire telle qu'elle puisse devenir le substrat de la mise en

111 Notre traduction.

place d'identifications secondaires avec lesquelles elle entretiendrait un lien étroit. Ainsi, peut-on voir la question de l'avatar comme une identification secondaire, une épreuve du miroir secondaire, nous préférons parler de redite du miroir, propre à permettre la *cybernalisation* du sujet. Bob Rehak décrit par ailleurs les éléments propres aux jeux vidéo indispensables à l'établissement de ce qu'il appelle les opérations avatarielles[112], c'est-à-dire ce lien réflexif entre le sujet et son avatar, que nous avons décrit :

«

1. Le joueur s'identifie à un avatar présent à l'écran ;
2. Le joueur contrôle l'avatar au travers d'une interface physique ;
3. Le joueur-avatar s'engage dans des contraintes stratégiques-narratives qui organisent l a diégèse à l'écran en fonction du son, des lois de la physique, du contenu sémiotique – la "signification" des sons et des images du jeu – ce qui constitue les règles et conditions rendant le jeu possible ;
4. Institution de contraintes extradiégétiques qui façonnent les parties suivantes (par exemple la minuterie, la reprise du score, la musique, et d'autres éléments qui sont perceptibles par le joueur, mais pas par l'avatar. On peut en trouver l'illustration dans l'austère *Spacewar !* Au travers du dispositif qui met fin au jeu lorsque le joueur "meurt") ;
5. Interruptions et rétablissements fréquents de l'identification à l'avatar par sa destruction ; par l'entrée ou la sortie de jeux individuels ou de tournois et finalement par le fait de quitter, ou de revenir à, l'ordinateur. »[113]

(Rehak, 2003, p. 110)

Jean Allouch (1999, p. 18) souligne que la « [...] problématisation du stade du miroir, après avoir rebondi du fait de l'invention du paradigme symbolique imaginaire réel en juillet 1953, prenant alors le régime dit "généralisé" que chiffrait le mathème du "bouquet renversé", paraît bien s'achever avec l'invention de l'objet petit a en janvier 1963. Cette invention portait un coup fatal au mathème du bouquet renversé, puisque l'objet petit a, reconnu non spécularisable, ne pouvait plus entrer dans aucun jeu de réflexion. » Cet intéressant paradoxe trouve une solution dans une version du stade du miroir développée par Jean Allouch, à partir de la question de l'*antéros*. Ce qui nous a

112 *Avatarial operations* dans le texte original.
113 Notre traduction.

intéressés dans cette version, c'est le fait qu'elle se base sur un rapport éraste/éromène ; c'est-à-dire sur la relation entre deux sujets à la fois similaires et dissemblables, propre à susciter une certaine métaphore avec la question du rapport sujet/avatar. Allouche donne alors les caractéristiques de l'image spéculaire reprise à partir de l'*antéros* :

> «
>
> – Une image miroir de soi-même ;
>
> – Cette image est idéalisée ;
>
> – Elle comporte un blanc à l'endroit du corps le plus susceptible d'être phallicisé ;
>
> – Elle introduit le sujet à une certaine maîtrise ;
>
> – Elle ne tient comme image identificatoire que grâce à l'existence d'un point hors image qui est un point d'assentiment. »
>
> (Allouch, 1999)

Cette définition nous semble tout à fait applicable à la question de l' avatar : une image miroir au sens de la réflexivité (et non du miroir optique), idéalisée, qui introduit le sujet à une certaine maîtrise et qui ne tient que grâce à des points d'assentiment hors image, les contraintes diégétiques et extradiégétiques hors image ; et qui contient un blanc à l'endroit du corps le plus susceptible d'être phallicisé[114]. Bien souvent, il peut s'agir du visage (Chapitre 5) ; l'une des parties de l'avatar à la fois la moins visible et la moins semblable au sujet. C'est aussi cet élément symbolique, phallicisé, qui, parfois, permettra au sujet de tenter de suppléer quelque chose de sa problématique psychique ; par le jeu vidéo (Chapitre 4). Ainsi, celui-ci peut se penser comme un système de boucle d'interaction entre le sujet et une image. Une interaction qui passe par le médium qu'est l'avatar : une image-miroir idéalisée du joueur. Celle-ci l'amène à la maîtrise, et le joueur peut s'y identifier à l'aide de points d'assentiments hors images. L'avatar constituant alors l'objet transitionnel qui permet au joueur d'exister à la fois dans la réalité commune et dans l'espace potentiel du jeu vers lequel il va extérioriser ses désirs dans un processus de *cybernalisation*. Si nous avons tenté de décrire les mécanismes de ces processus, nous avons gardé sous silence ce qui permettait leur existence. Pérény (2010, p. 154) insiste sur l'importance de la finalité ludique du jeu vidéo dans la mise en place des boucles d'interaction qui aboutissent à la *cybernalisation*. Or,

114 C'est-à-dire qu'il faut un manque. Ces blancs, ces différences entre le sujet et l'avatar sont phalicisés et ainsi désirés.

comme nous l'avons développé précédemment, la possibilité d'agir, ce que Brougère nomme la *décision*, reste avant tout un effet des règles et cadres qui sous-tendent l'activité ludique. Ainsi, si à la suite de Brougère (2005, pp. 58–62) nous nous refusons à définir le jeu vidéo, nous pouvons en donner les caractéristiques suivantes : une activité libre et sérieuse qui s'inscrit dans un espace potentiel soumis aux phénomènes transitionnels ; cadrée par des limites spatio-temporelles et des règles ; propre à s'inscrire dans un certain second degré ; incertaine et frivole ; dans laquelle, au moyen d'avatars idéalisés auxquels le joueur s'identifie et qui lui confèrent une certaine maîtrise, il interagit avec des images dans un processus de cybernalisation.

Chapitre 3 Du symbolique dans l'activité vidéoludique

3.1 Cybernalisation, symbolique et langage

Le concept de cybernalisation de Pérény nous permet d'introduire – ou réintroduire — la vision d'André Leroi-Gourhan (1965) sur l'homme externalisé : d'*Homo faber* à *Homo sapiens*, l'individu demeure un être technique qui peu à peu s'externalise dans un rapport à son milieu, médiatisé par des organes artificiels. Des pierres taillées ou de la lance qui prolongent le squelette, des machines motrices qui prolongent la force musculaire et thermique ; nous arriverions à une prolongation, une externalisation du système nerveux grâce au numérique (Leroi-Gourhan, 1965, p. 33). Dès l'origine, l'humain existerait en tant qu'être cybernétique (du grec κῠβερνήτης : Kubernêtês[115]) et, finalement, le processus de cybernalisation de Pérény ne serait que l'une des étapes du processus d'évolution de l'homme, une externalisation par l'image. Au surplus, « [si] l'activité technique – la valeur *Homo faber*[116] — est historiquement définie par Leroi-Gourhan comme le propre de l'homme, elle s'accompagne du langage qui va peu à peu ("en quelques centaines de milliers d'années tout de même") former la valeur *Homo sapiens*[117]. […] On constate ainsi qu'au cours de son évolution l'homme n'intègre pas une sur-spécialisation qui finirait par le handicaper dans son milieu naturel, mais que, doué d'apprentissage, il est mené à externaliser ses capacités sous deux formes essentielles et complémentaires, les formes motrices d'une part et les formes symboliques de l'autre. » (Souchier, 2004 citant Leroi-Gourhan [1965] p.76). Ainsi, *Homo sapiens,* par la force du

115 Qui peut se traduire littéralement par : *celui qui gouverne*. Le terme cybernétique apparu en 1947, donne par contraction de l'anglais *cybernetic organism* le mot *cyborg.* Appliqué à l'être humain, il renvoie à l'idée d'un être « pilotant » (gouvernant littéralement) des objets ne faisant plus qu'un avec lui : des organes artificiels pour reprendre la terminologie de Leroi-Gourhan.

116 En italique dans le texte.

117 En italique dans le texte.

langage et de l'apprentissage, serait amené à externaliser ses capacités, sous des formes physiques et symboliques. Leroi-Gourhan (1964) pose l'idée que le langage d'*Homo sapiens* s'est peu à peu affranchi de la simple question de la communication pour intégrer la notion de symbolisme. Même si ce que Leroi-Gourhan expose à propos du symbolisme ne peut totalement recouvrir la notion lacananienne d'ordre symbolique :

> « L'auteur conclut à l'existence d'un perfectionnement constant de la société de plus en plus libre des contraintes zoologiques pour les individus qui la composent. Avec la création du langage symbolique, la principale de ces "libérations" concerne le contact direct avec le monde naturel, "la perte de l'activité manuelle et la réduction de l'aventure physique"[118] »
> (N. Triclot, 1966, p. 92)

Et en cela, il y a bien une certaine forme de parenté entre la pensée de Leroi-Gourhan et celle de Lacan : ce n'est pas tant le langage en tant que suite articulée et logique de son qui définit l'humain, mais son caractère symbolique, fait de signifiants et de signifiés ; attributs omniprésents chez l'Homme (Lacan, 1966, p. 415). Ce primat du symbolique constituant pour le sujet (Lacan, 1966, p. 12) est lui-même constitué du langage dit Lacan (1966, p. 445). Ainsi l'homme sort des contraintes zoologiques par le langage symbolique et par ce langage symbolique, il met en place des externalisations médiatrices propres à l'en sortir toujours davantage. Le jeu lui-même nous semble faire appel à des externalisations symboliques : il se constitue tout entier comme métaphore et symbole. Pourtant, le jeu vidéo et la cybernalisation plus particulièrement, s'affranchissent justement en partie du symbolique pour faire aussi appel à ce que Leroi-Gourhan nomme externalisation physique. Celles-ci finissent par prendre la valeur de véritables prothèses du corps réel : le numérique qui a indubitablement besoin de l'objet physique, de la machine pour exister. Alors, le jeu vidéo introduit nous semble-t-il une sorte d'externalisation particulière : à la fois, physique et symbolique qui introduiraient après l'*Homo sapiens* le fameux *Homo numericus* dont nous parlions précédemment. Le jeu vidéo participe de cet avènement de l'*Homo numericus ; s*ans qu'il ne soit pour autant, nous semble-t-il, possible de considérer le jeu vidéo que comme une simple externalisation physique de l'homme propre à permettre le jeu. Il y a du symbolisme, même dans la manette de jeu. Un phénomène facilement observable permet d'en saisir en partie la dimension. Certains joueurs de jeux vidéo automobiles ont une certaine tendance à tourner la manette de la console de jeu comme un volant lorsqu'ils souhaitent que la voiture virtuelle tourne elle-même. Cette action n'a aucune utilité en terme de gameplay ; le joueur aura beau tourner sa

118 Citant Leroi-Gourhan.

manette, le jeu n'a pas ainsi été conçu, la voiture ne bougera pas. Pour autant le caractère très courant de ce comportement ne peut que nous interpeller. Il nous semble qu'il permet de saisir à la fois l'effet de la cybernalisation, de la métaphore ludique et du caractère symbolique des externalisations physiques, machiniques, sur lesquelles repose l'activité vidéoludique. Or, que l'on parle d'externalisation ou de cybernalisation, il semble bien que ce soit avant tout de symbolique qu'il s'agisse. Pour Lacan, « l'ordre du symbole n'est pas constitué par l'homme, mais le constitue » (Lacan, 1966, p. 46) et « l'homme parle parce que le symbole l'a fait homme. » (Lacan, 1966, p. 276). C'est à l'aide du langage que l'externalisation que Pérény nomme cybernalisation prend une forme symbolique. C'est parce que *Je dis*, d'une certaine manière, qu'une manette est un volant que symboliquement elle le devient. Et c'est parce que *Je dis* que je suis le héros du jeu vidéo que je le deviens, symboliquement parlant.

> *« Il faut arrêter avec le jeu vidéo... quand un joueur, quand je dis "je suis tel ou tel truc", je fais "telle ou telle chose" ; ce n'est pas à prendre comme ça... littéralement... c'est comment dire... pour de faux, je ne sais pas trop comment l'expliquer... ha si ! Métaphorique. »*
> Simon.

Et que signifie la métaphore, sinon : « la substitution d'un signifiant à un autre » (Lacan, 1970, p. 67) c'est-à-dire le jeu du signifiant, du langage et donc du symbolique ? Dès lors que les frontières du symbolique s'effondrent, le jeu prend fin pour entrer dans une forme de littéralité où la cybernalisation et l'externalisation donnent lieu à la fusion. Comme si le sujet prenait littéralement pour soi le couteau dans sa main, se prenait réellement pour le cowboy qui pourchasse l'indien. Sous cet angle, pourrions-nous aborder la question des passages à l'acte d'adolescents dans lesquels le jeu vidéo a été impliqué ? À ce titre, la tuerie en milieu scolaire de Columbine qui s'est déroulée à Columbine, prés de Littleton dans le Colorado aux États-Unis, le 20 avril 1999 ; reste à la fois l'exemple le plus parlant, et le plus symbolique justement, de cette question[119]. Dylan Klebold et Eric Harris, tout juste 18 ans, vont faire irruption dans leur lycée et tuer 13 de leurs camarades et professeurs et en blesser 24 autres, parfois grièvement, avant de se suicider en retournant leur arme contre eux. Or, Dylan Klebold alias **Vodka** et Eric Harris alias **REB** étaient des joueurs de jeu vidéo assidus ; et notamment de *DOOM* et *Wolfenstein 3D*. Ce massacre intervient justement au moment

119 Nous exposons, au chapitre 6, une lecture complémentaire de ce cas.

où *DOOM* se trouve mis en cause pour son caractère violent par le *KRG* de Grossman et après l'intense campagne de lobbying de l'*Anti-Defamation League* à propos de *Wolfenstein 3D* ; et il n'en fallait pas moins pour que l'activité vidéoludique se retrouve au cœur d'une polémique quant à ses effets sur la jeunesse (Block, 2007 ; Donovan, 2010, p. 259). Sous le nom de guerre de **REB**, Eric Harris maintenait en ligne un site Web dédié à l'origine à la publication de *mods*[120] du jeu *DOOM* (annexe 2). Ce site dérivera rapidement pour se transformer en journal des activités de Harris tant dans ses préoccupations vidéoludiques qu'en dehors. À ce titre il publiera des scénarios de « missions » (annexe 3) – les *missions logs*[121] — qu'il va effectuer dans son voisinage avec Dylan Klebold et un autre jeune de Littleton au pseudonyme de **KIBBz**. La synopsis de ces activités reste très proche de ce que l'on peut trouver dans les scénarisations des jeux types *FPS* et des *mods* développés par Harris. D'ailleurs, les plans de ces véritables apostolats sont mis en ligne sous forme de fichier informatique prenant parfois l'extension des fichiers mods du jeu *DOOM ;* quand il ne crée pas des *mods* à partir desdites missions. Harris fait par ailleurs régulièrement référence aux jeux vidéo dans les comptes-rendus de son office :

> « *Après cela, nous sommes allés à l'endroit du sentier qui ressemblait au Q de Quake*[122] »[123]
> (annexe 3, mission 4)

De prime abord, nous pourrions aisément considérer tout cela que comme un jeu : ces missions constituent bien une activité sérieuse, cadrée par des limites temporo-spatiales, des règles, de la liberté et un cadre propre à permettre la prise de décision. Pourtant il nous semble qu'il manque plusieurs des caractéristiques du ludique que nous avons relevé précédemment : ces « missions » s'assignent clairement un but vengeur :

> « *Cette mission était une attaque contre ceux qui avaient défoncé le vélo de Vodka* »[124]
> (annexe 3, mission 3)

120 Un *mod* désigne dans l'univers vidéoludique un logiciel permettant de modifier – d'où le terme – un jeu vidéo généralement de type FPS ou STR. Ces modifications peuvent profondément modifier l'univers du jeu, voire aller jusqu'à la création d'un jeu vidéo totalement différent de l'original. Les développeurs de mod se sont donné le nom de *moddeurs*. Sur son profil AOL – hébergeur de son site web – Eric Harris se déclarait créateur professionnel de mod pour DOOM et DOOM2 (annexe 1).

121 Terme que l'on retrouve souvent dans les jeux vidéo à scénario militaire.

122 Un jeu du genre FPS populaire dans les années 1990-2000.

123 Notre traduction.

124 Notre traduction.

De ce fait, elles présentent un but, et ne consistent donc pas tout à fait, en une activité gratuite ou frivole ; mais, surtout, elles ne nous paraissent pas demeurer métaphoriques ou encore s'inscrire dans une notion de second degré ou dans un espace transitionnel. Bien au contraire, elles sont pleinement ancrées dans la réalité matérielle, dans un premier degré et par delà, perdent toute valeur ludique. Bien avant la tuerie – ces missions se déroulent à la mi-1997 pour la plupart – Klebold et Harris montrent déjà quelques signes de ce que nous pourrions appeler une *effraction de la scénarisation du jeu vidéo*. Dans un autre document (annexe 4), Harris déclare à propos de la mission « corridor » (annexe 3, mission 4) :

> *« OK tout le monde, je m'apprête à vous livrer le secret de notre clan. Nous ne sommes pas juste un putain de clan*[125] *Quake à la con ! Nous sommes plus comme un gang. Nous planifions et exécutons des missions. Celui qui nous emmerdera aura droit à un petit cadeau sur sa maison. […] Nous avons beaucoup d'ennemis dans notre école alors nous faisons beaucoup de missions. C'est devenu une sorte de tradition nocturne pour nous. […] La mission est effectuée. Et les rebelles… une fois encore… en sortent victorieux »*[126].

Il nous semble assez clair que les propos de Harris tendent à démontrer une continuité entre le massacre de Columbine et ces « missions » nocturnes, une forme d'ultime mission, de boss de fin, pourrait-on dire pour reprendre une analogie vidéoludique. D'ailleurs dans son journal intime, Harris tient les propos suivants à la date du 12 avril 1998 (soit un peu plus d'un an avant le massacre) :

> *« Tout le monde devrait être testé. Un ultime test de mort*[127]*, voir qui peut survivre dans un environnement en utilisant seulement son intelligence et ses habiletés militaires, lâchez-les dans un monde de mort. Pas d'autorité, pas de refuge, pas de putains d'excuses. Si vous ne pouvez pas définir l'aire d'un triangle ou dire ce que "cation" veut dire, vous mourrez ! Si vous ne pouvez pas abattra un démon avec une tronçonneuse ou tuer un prince de l'enfer au fusil à pompes*[128] *vous mourrez ! »*[129]
> (Annexe 5, entrée du 12 avril 1998.)

125 Phénomène propre aux FPS, précurseur de ce que les guildes deviendront lors de la massification des MMO.
126 Notre traduction.
127 « *An ULTIMATE DOOM test* » dans le texte original.
128 Deux types d'antagonistes et d'actions que l'on peut retrouver dans *DOOM* par exemple.
129 Notre traduction.

Que penser de ces extraits du journal de Harris, si ce n'est que la frontière symbolique entre jeu et réalité, le second degré ludique, s'estomperait ?

Que la métaphore ludique cesserait progressivement et que les signifiants pourraient à nouveau se substituer non plus sous une forme ludique ; mais sous une forme plus dramatique : *jouer à tuer* (c'est-à-dire causer la mort s*ymboliquement)* deviendrait équivalent à *tuer littéralement* ? Si nous avons souhaité parler – de manière quelque peu succincte – de la tuerie de Columbine ; c'est avant tout pour souligner le caractère à notre avis central de la question du symbolique dans l'ensemble des questions que nous pouvons nous poser au sujet de l'activité vidéoludique. La tendance, simpliste, à notre avis, à réduire la question vidéoludique aux seules dimensions de l' imaginaire nous semble faire oublier la dimension ludique et par delà symbolique du jeu vidéo, mais également que « la fonction imaginaire se subordonne à la détermination symbolique. » (Lacan, 1966, p. 464). Ne pas voir la dimension symbolique du jeu vidéo c'est, nous semble-t-il, manquer quelque chose de l'objet et des analyses, que nous pourrions faire à son sujet.

3.2 Du symbole à l'affect : une question de plaisir

Au sujet du symbolique justement, André Leroi-Gourhan s'inscrit dans la pensée d'Émile Durkheim et Marcel Mauss en développant une théorie du symbole situé dans l'affect. Le symbole constituant ainsi une mise en ordre du monde — qui ne doit être comprise comme la nature même de l'efficacité symbolique —, mais bien comme « […] justiciable d'une genèse, historique et logique […]. Que le symbolisme engage la dimension de l'affect, de l'esthétique, n'implique pas que la pensée doive se limiter à en décrire la cohérence interne en s'arrêtant au seuil de la genèse et de son efficience. Cela exige au contraire qu'elle réintègre la dimension de l'affect pour se faire pensée du sensible, pensée sensible. » (Bidet, 2007) Dans la pensée lacanienne, l'ordre du symbolique — Lacan parle de matrice symbolique — se manifeste dans la question du stade du miroir :

> « L'assomption *jubilatoire*[130] de son image spéculaire par l'être *infans*[131] manifeste la matrice symbolique, où le Je se précipite en une forme primordiale. »
> (Lacan, 1966, p. 94)

Le terme *jubilatoire* qu'utilise Lacan, et qu'il avait déjà consacré à propos du stade du miroir dés l'introduction du concept dans sa réflexion théorique (1949), renvoie, nous dit Littré, à *une joie expansive et se manifestant par des signes extérieurs*. En d'autres termes, l'entrée dans le symbolique se trouve à la base d'une joie expansive pour l'être *infans*, c'est-à-dire à la base d'une source d'un affect particulier[132]. De même, Lacan l'explique fort bien, tous les effets du stade du miroir sur l'être *infans* — résumés dans la question de la *gestalt* — tendent à mettre fin au vécu d'un corps morcelé devenu dès lors unifié et à résoudre l'angoisse qui l'accompagne. A contrario, mais toujours dans le registre de l'affect, il parle du stade du miroir comme d'un drame pour l'individu (Lacan, 1949). L'affect est alors au cœur de la question du symbolique. Mais Leroi-Gourhan va plus loin que Lacan en faisant participer l'affect à la genèse du symbolisme. Dans sa communication au congrès de Zürich, Lacan dit finalement peu de choses sur le pourquoi du stade du miroir ; sur ce pour quoi le petit d'homme se trouve amené à éprouver cette expérience spéculaire singulière ? La réponse nous semble pouvoir être apportée par la psychopathologie. « Pour le schizophrène, tout le symbolique est réel. » (Lacan, 1966, p. 392). Lacan a introduit la notion de forclusion, *Verwerfung* — une abolition symbolique (Lacan, 1966, p. 386) — à propos de la psychose.

130 En italique dans le texte.
131 En italique dans le texte.
132 Françoise Dolto réfutera l'idée d'une jubilation devant le miroir et parlera de castration symbolique passant par l'image inconsciente du corps. Si Lacan et Dolto semblent avoir des positions opposées, il n'en reste pas moins nous semble-t-il que la question de l'affect reste convoquée dans les deux visions.

L a forclusion en jeu est celle du *Nom-du-Père*, ce dernier servant de support à la fonction symbolique (Lacan, 1966, p. 278). Ainsi pourrions-nous dire qu'une défaillance du symbolique est en jeu dans la psychose. « La psychose se caractérise par une transformation radicale du rapport du sujet à la réalité » (Ferrant, 2007, p. 492) or « la fonction du stade du miroir s'avère pour nous dès lors comme un cas particulier de la fonction de l'*imago*, qui est d'établir une relation de l'organisme à sa réalité — ou, comme on dit, de l'*Innenwelt* à l'*Unwelt*. » (Lacan, 1949). Ainsi la défaillance spéculaire est au cœur de la psychose et lorsque l'on observe cliniquement l'éprouvé parfois si terrifiant, si déplaisant du vécu psychotique — notamment du morcellement — ; peut-être pouvons-nous en conclure effectivement que le stade du miroir, l'unification de l'image corporelle, interviennent pour protéger l'être *infans* de l'éprouvé affectif déplaisant d'un corps morcelé du point de vue psychique. Éprouvé devenu incompatible avec son développement en tant qu'être psychiquement intègre. Dès lors, la vision de Leroi-Gourhan se justifie : l'affect est à la genèse du symbolique. Si l'affect demeure la genèse du symbole, quel affect est constituant du ludique ? Il nous semble là que c'est la question du plaisir. Finalement, toutes questions d'affect, que ce soit le plaisir ou le déplaisir, l'amour, la passion, la joie, peuvent se réduire à la seule question du plaisir : « Le titre que j'ai choisi s'inspire d'un autre de nous tous connu Les pulsions et leur destin : si, comme l'écrit Freud, la pulsion ne connaît qu'un seul but – sa satisfaction – ce but n'est investi, aussi intensément qu'aveuglément, que parce que l'atteindre permet de retrouver cet état de plaisir visé par la psyché, quelle que soit l'instance, ou le processus, qu'on considère. État de plaisir et/ou état de quiescence, de non-besoin de silence du corps : ce sont là les deux seuls buts que connaît l'activité psychique, les deux visées antinomiques qu'elle poursuit. » (Aulagnier, 1979, p. 11).

> *« Nous recevons en consultation un enfant de 3 ans avec sa mère. Il est au début renfermé, quand il parle, il fait "sa petite voix" comme le dit sa mère et l'on ne le comprend pas. Un jour, nous le voyons regarder une boite colorée qui attire son attention, il s'en approche, n'ose pas l'ouvrir, l'observe. Nous lui disons : "Tu peux l'ouvrir". Il s'exécute et y découvre des cubes en bois. Il sort la boite de l'endroit où elle se trouve, la porte difficilement compte tenu de sa taille et son poids et vient la poser sur le bureau. Là, il commence, dans un silence quasi religieux à les sortir méthodiquement de la boite, puis commence à les empiler, à la ranger, les ordonner. Cette première phase de découverte de ce qu'il appellera par la suite "les cubes" s'arrête là. La séance suivante, comme à chaque séance, après nous être dit*

“bonjour”, il se dirigera systématiquement vers “les cubes” pour y jouer, avec, toujours, le même rituel (prendre la boite et la poser sur le bureau) ; mais cette fois accompagnée d’une variante : il renverse la boite sur le bureau pour avoir accès directement à tous les cubes et se met à les empiler, à construire. Il construit surtout des “tours” c’est-à-dire des empilements de cubes plus ou moins stables qui ne manquent pas de régulièrement s’écrouler dans un grand fracas qui le laisse dans un profond désarroi. Chaque fois qu’il voit la tour s’écrouler, il secoue les bras, et il produit une grimace comme pour dire “ho non, ho non !” puis se jette dans le fauteuil pour bouder, avant de reprendre son activité. Nous n’intervenons jamais dans cette activité, ni ne lui adressons aucun commentaire, parfois nous discutons avec sa mère, il semble ne pas entendre, être totalement absorbé par son activité que nous pouvons qualifier de ludique. Lorsqu’il arrive enfin à “ranger” tous les cubes selon son bon vouloir, sans qu’aucune de ses tours se soit écroulée ; il nous regarde avec sa mère, un large sourire aux lèvres, visiblement très fier de lui et dit “tu as vu, tu as vu !”. »

La forte charge affective du jeu nous apparaît clairement dans l’observation de l’activité de ce petit garçon. Malgré les difficultés, malgré les ratés (souvent liés à des gestes maladroits) et quelques déplaisirs à voir ses efforts réduits à néant d’un coup de coude, il persévère, jusqu’à atteindre son objectif. Il nous semble d’ailleurs que c’est dans cet effort, dans la difficulté surmontée qu’il trouve le plus de plaisir[133]. On reproche souvent à Lacan d’avoir évacué la question de l’affect – qu’il qualifiait de « découverte de Freud amputée d’une moitié » – au profit du seul langage, de la seule parole. Ce serait oublier que « […] l’être humain trouve dans le langage un équivalent de l’acte, équivalent grâce auquel l’affect peut-être “abréagit” à peu près de la même manière. » (Freud & Breuer, 1895, pp. 5–6). En d’autres termes, le langage peut, dans la pensée freudienne, constituer un équivalent *symbolique* à l’acte qui convoque tout autant que ce dernier la question de l’affect. Et il y a là bien entendu un lien à faire avec l’acte symbolique qu’est le jeu. Celui-ci se trouvant à même, selon nous, de provoquer cette abréaction affective dont parlait Freud et Brauer dans leurs *Études sur l’Hystérie*. Un phénomène que l’on voit à l’œuvre, nous semble-t-il, dans l’activité ludique de cet enfant. Effectivement, l’acte, la satisfaction d’accomplir physiquement quelque chose demeurent une source de plaisir ; mais ici, l’activité renferme également quelque chose de plus symbolique :

133 Nous revenons sur cette question de la difficulté au chapitre 3.5 lorsqu’il sera question de la notion de répétition.

le « tu as vu, tu as vu ! » s'accompagne parfois d'un « ma maison que j'ai faite. » Ou toute autre construction. Cet ajout n'a lieu que lorsque sa mère – ou son père lorsque les rendez-vous ont lieu avec lui – parle des propres travaux qu'elle est en train d'envisager dans sa maison ; afin de donner plus d'espace à chacun des membres de la famille (la question des espaces subjectifs étant à l'origine des consultations). Nous voyons quelque chose de très symbolique dans ce : « tu as vu, tu as vu ! » et c'est tout ce symbolique qui prend corps dans le jeu qui semble source de plaisir.

3.3 L'expérience du *Fort-da* : au-delà du Principe de plaisir ?

Des *Trois Essais sur la théorie sexuelle* (Freud, 1905b) aux *Formulations concernant les deux principes du fonctionnement psychique* (S. Freud, 1911a), Freud a toujours placé le jeu sous le primat du Principe de plaisir. C'est surtout à partir de 1895 (Freud & Breuer, 1895) qu'il va développer l'idée d'une forme d'homéostasie psychique entre plaisir et déplaisir. Dans *l'Interprétation des rêves* de 1900, il ira plus loin en considérant que les seules « qualités psychiques » appréhendées par la conscience sont plaisir et déplaisir. Il nuancera quelque peu son analyse au cours des ans avant de lier Principe de plaisir et Principe de réalité dans *Formulations concernant les deux principes du fonctionnement psychique*. Freud y explique que « le principe de réalité impose un détour au principe de plaisir, il en diffère la satisfaction, ou en supprime certaines possibilités, en la subordonnant à un examen des conditions favorables dans la réalité. » (Pollak Cornillot, 2002). L'usage du terme homéostasie par Freud n'est pas sans incidence quant à l'importance du principe de plaisir, notamment lorsqu'on le met en regard d'un autre principe énoncé dans une lettre à Brauer de 1892 : le *Principe de constance*, c'est-à-dire un principe homéostatique au niveau psychique. Nous souhaitons ici faire un lien entre ce que nous avons exposé sur le jeu précédemment et sur ce que nous venons de dire à propos du principe de plaisir. Freud postulait l'idée que le principe de plaisir est médiatisé, si l'on peut dire, par le principe de réalité. Or, selon Lacan, c'est le stade du miroir qui va forger ce rapport du sujet à sa réalité. Ainsi pourrions-nous considérer que si le plaisir se trouve médiatisé par les exigences de la réalité, tout cela ne peut se nouer que par la question spéculaire, et alors du symbolique. Ainsi, si le jeu est soumis au *Principe de plaisir*, il n'en est pas moins tempéré par les exigences de la réalité. Comme nous l'avions exposé au chapitre précédent, le jeu ne s'oppose pas à la réalité en tant que totalité englobante ; mais instaure une réalité métaphorique tierce liée à la réalité commune, symboliquement. On pourrait dire que le psychisme est un système réglé et que la médiatisation du plaisir répond aux règles que la réalité instaure. De même, la réalité ludique impose des règles — le jeu étant une activité parfaitement cadrée et réglée — qui vont venir tempérer, médiatiser, la question du plaisir. Ainsi peut-être, ne devrions-nous pas penser le jeu comme un lieu de pur plaisir, mais de plaisir autre : c'est-à-dire un lieu où les règles médiatrices permettent une autre forme de prise de plaisir que ne permettraient pas les contingences de la réalité. Un lien, peut-être fait entre ce que nous venons d'exposer à propos du jeu et la question du délire. En tant que réalité autre, délire et jeu partagent à notre avis une certaine parenté.

Mais ils entrent en contraste par leur rapport, dans la question du symbolique, à la réalité commune. D'une certaine façon, nous pourrions dire que le jeu est un délire potentiel — virtuel oserions-nous — qui n'advient pas grâce à son rapport symbolique, métaphorique, à la réalité. Et c'est tout ce rapport qui manquerait au délire. Dans *Au-delà du principe de plaisir* (1920), Freud va théoriser une rupture théorique avec l'idée d'un primat du principe de plaisir qui jusque là gouvernait l'ensemble de la vie psychique. Cette rupture ne constitue pas, néanmoins, un renversement du principe de plaisir (Lacan, 1969). Pour opérer cette rupture, il se base sur l'observation de son propre petit fils (W. Ernst Freud) et d'une activité qu'il va *appeler jeu*[134] et que nous préférons pour l'instant appeler *observation du Fort-da*[135]. Cette activité consiste en un lancé d'une bobine tenue par une ficelle qui s'accompagne d'une verbalisation o-o-o-o-o pour *fort* (soit *parti*) et d'un retour de la bobine accompagné également d'une verbalisation : le *da* pour *voilà*. Il convient ici de discuter quelque peu le caractère ludique de cette expérience. Nous l'avons souligné, il nous paraît nécessaire que le Je soit posé et que le sujet soit entré pleinement dans l'ordre du symbolique pour que le jeu advienne. C'est, compte tenu des modalités de l'observation du *fort-da*, la question spéculaire qui nous intéresse ici. Freud précise que son petit-fils est âgé de 18 mois. Or, si Lacan estimait que le stade du miroir advenait entre 6 et 18 mois (1949), tous les auteurs ne s'accordent pas quant à ces âges. Henri Wallon, le premier auteur à avoir théorisé cette question du miroir, écrit dans *les Origines du caractère chez l'enfant : les préludes du sentiment de personnalité* de 1934, que la question spéculaire advient durant ce qu'il nomme la période émotionnelle, soit de 6 à 12 mois. Winnicott, dans *le Rôle de miroir de la mère et de la famille* que l'on retrouve dans *Jeu et réalité* (1971), se trouve plus radical. Il pose les fondements de la question spéculaire dès les premiers jours de vie du nourrisson. René Zazzo situe, quant à lui, le moment spéculaire autour de la 61e semaine (soit environ 15-16 mois) et Kôhler — à qui Lacan va notamment emprunter les apports théoriques du transitivisme enfantin — ne situe pas la différenciation d'avec l'autre avant l'âge de 3 ans. S'il y a un consensus théorique pour situer le moment spéculaire dans la prime enfance ; nous ne pouvons que constater l'absence de consensus quant à la période précise de ce moment. D'un autre côté, la question spéculaire, à la base de la question du symbolique s'en trouve logiquement étroitement liée à la question du langage :

134 Si Freud utilise les termes *Spiel* et *Spielkinde*, il ne nous semble pas inutile de rappeler que nommer une activité jeu ne suffit pas en faire un jeu.

135 Au sens où il s'agit d'une expérience d'observation de la part de Freud.

> « C'est la parole qui, chez l'être humain, tisse le lien symbolique, en même temps que le toucher, le plaisir que l'enfant en a, complice de sa mère ou de sa nourrice connue. »
> (Dolto, 1985, p. 496)

Dès lors, si nous postulons l'idée que le stade du miroir pose la matrice de la symbolique chez l'humain, il pose également la matrice du langage. Et cela n'a rien d'étonnant si nous nous souvenons que le langage sert la communication avec l'autre, c'est-à-dire le dialogue, qui nécessite que soit autant posé le *Je* que l'*autre*. Le stade du miroir pose le *Je,* dit Lacan, mais aussi l'autre, car « [le] Je s'objective dans la dialectique de l'identification à l'autre. » (Lacan, 1966, p. 94). A.A. Tomatis résume parfaitement la question :

> « [le] "je" fait son apparition sur la scène lorsque l'enfant entre dans le champ opérationnel de son cortex, lorsque sa pensée élabore un concept, lorsqu'il se sent capable d'émettre une idée. »
> (1972, p. 62)

Lorsqu'il entre pleinement dans le symbolique dirions-nous. En d'autres termes, c'est lorsque le sujet *infans* accède au symbolique par le stade du miroir que se pose tant le *je* que l'*autre* et le langage. Ainsi, la psychologie du développement — notamment en ce qui concerne l'acquisition du langage — peut, nous semble-t-il, nous apporter un éclairage nouveau quant à la problématique qui nous intéresse : à quel âge le symbolique, et donc le jeu adviennent-ils ?

3.4 Jeu, symboles, langage et développement de l'enfant

> « L'adaptation qui a permis la production de la parole articulée est tout à fait particulière à l'espèce humaine. À l'exception de quelques oiseaux, perroquets et mainates, capables de reproduire de façon peu harmonieuse certains aspects des sons qui constituent la parole, seuls les êtres humains peuvent articuler la gamme des sons qu'utilisent les langues parlées. Pour parler, il est nécessaire de maîtriser un appareil vocal aux caractéristiques particulières. Il faut contrôler et coordonner les mouvements du larynx, de la glotte, du voile du palais, de la mâchoire, des lèvres, de la langue. Il faut en outre que les activités respiratoires et les activités des cordes vocales soient combinées et synchronisées. La coordination des muscles en jeu dans l'articulation est extrêmement complexe. […] Or l'évolution n'a pas favorisé, dans l'espèce humaine, la rapidité du développement moteur. »
> (De Boisson-Bardies, 1996, p. 25)

Les questions liées au développement psychomoteur de l'enfant montrent à quel point les « bornes » du développement sont variables d'un individu à l'autre et qu'un écart à la moyenne — dans certaines limites — ne constitue que l'expression de la complexité et la subjectivité du développement humain. De Boisson-Bardies indique que les expériences menées depuis le milieu du XXe siècle tendent à démontrer la capacité du nourrisson à discriminer les sons, les variations phoniques des langues, les différences acoustiques, tout comme il est capable de discriminer la voix de sa mère et celle des étrangers. (De Boisson-Bardies, 1996, pp. 25–49). Mais le nourrisson — en tant qu'être *infans* — n'en est pas pour autant dans le langage tant qu'il n'a pas accès au symbolique, car « [pour] reconnaître un mot, il faut qu'existe une représentation mentale correspondant à ce mot. Chez les adultes, l'ensemble des informations qui le caractérisent : l'aspect acoustique, le sens, la catégorie syntaxique, les connotations particulières qui y sont attachés par chaque locuteur, sont toutes représentées et peuvent toutes servir pour accéder au mot dans le lexique mental des individus. » (De Boisson-Bardies, 1996, p. 137). Tomatis pose le postulat de trois phases d'acquisition du langage : phonique, syllabique et linguistique, cette dernière étant la phase d'acquisition à partir de laquelle il est permit selon lui de parler d'usage du langage. (1972, pp. 56–69). Dans sa description de l'*observation du Fort-da*, Freud précise que son petit fils âgé de 18 mois n'était pas particulièrement précoce quant à la question de son développement — nous savons aussi aujourd'hui, compte tenu de la carrière de W. Ernst Freud, qu'il ne présentait probablement pas de retard pathologique — ; et « […] le plus souvent, les premiers mots des enfants sont "entendus" par les adultes entre le onzième et le quatorzième mois. » (De Boisson-Bardies, 1996, p. 159). Or, nous ne sommes pas là dans l'usage de « mots » mêmes imparfaitement prononcés, mais bien d'onomatopées ce qui correspond, nous semble-t-il, à ce que Tomatis nomme phase syllabique :

> « Nous voilà donc parvenus au stade où les premières vocalises commencent à être soutenues par un semblant d'intention : le geste phonique qui les produit se prend à s'éduquer, à devenir précis, mieux exercé, assurément plus habile »
> (1972, p. 58)

Ainsi, le petit fils de Freud ne serait pas dans la phase linguistique — liée à la capacité de la pensée dans l'élaboration de concept —, mais dans la phase précédente. Si cet enfant était dans la parole, il ne serait pas encore tout à fait dans le langage. Mais pour autant, cela ne signifie pas qu'il n'y ait pas de sens à ses paroles, car « [chez] les jeunes enfants qui commencent à comprendre des mots, les informations qui spécifient ces mots sont sans doute très incomplètes, mais impliquent que le

sens (ou un sens) et/ou une connotation particulière soient attachés à une forme acoustique. » (De Boisson-Bardies, 1996, p. 137). Cependant, leur donner un caractère symbolique nous paraît prématuré. Alors, la phase syllabique de Tomatis serait une sorte de phase présymbolique, signe d'une pré-performation spéculaire ou d'une expérience du miroir en cours d'élaboration psychique. Ainsi, faire de l'*expérience du Fort-da* un jeu symbolique[136] comme le font Brigaudiot et Danon-Boileau (2002, pp. 83–84) semble discutable. Si, comme ils le rappellent, Piaget a décrit des enfants « jouant » à boire, à manger en vocalisant *miam-miam* la question de savoir s'il s'agit d'activités d'imitations préfigurant le jeu ou de jeux « comme si » (c'est-à-dire de *mimicry* selon la terminologie de Caillois) reste posée. Et nous serions tentés de ne pas les considérer comme des jeux. D'ailleurs, Danon-Boileau et Brigaudiot soulèvent un certain paradoxe dans leurs propos :

> « La capacité métaphorique mise en œuvre dans les jeux de "comme si" est évidemment décisive dans le déploiement[137] de l'usage du langage. »
>
> (2002, p. 84)

Si nous ne pouvons qu'être d'accord avec l'idée que les jeux de *mimicry* convoquent la question de la métaphore, notre désaccord porte sur leur caractère précurseur du langage : pour nous, c'est le langage qui seul, par sa portée symbolique, soutient la métaphore et dès lors le jeu. Rappelons également que Piaget plaçait la question de la pensée symbolique vers 24 mois et qu'il accordait une place importante à l'imitation entre la naissance et 24 mois. Seulement, l'imitation n'est pas le « comme si », nous semble-t-il, faute de processus d'identification et de rapport différencié entre *Je* et l'*autre*. Ce que note d'ailleurs Piaget en plaçant le jeu symbolique du « comme si » du point de vue du stade préopératoire (ou symbolique) (1945), et non avant comme le soutiennent Danon-Boileau et Brigaudiot. Cette inversion quant au rôle du jeu dans le développement de l'enfant, nous paraît être un effet, de la première rhétorique du jeu soulevée par Brian Sutton-Smith :

> « [*la] rhétorique du jeu comme évolution*[138], habituellement appliquée aux jeux d'enfants, est la défense de l'idée selon laquelle les animaux et les enfants, mais pas les adultes, s'adaptent et se développent au travers de leurs jeux. Cette croyance dans le jeu comme évolution est une idée que la plupart des Occidentaux chérissent, mais son implication dans le jeu a été plus souvent supposée que démontrée. »[139] (1997, p. 9)

136 Nous rappelons notre position constante selon laquelle tout jeu est symbolique.

137 Souligné par nous.

138 En italique dans le texte. Les termes anglais sont : *The rhetoric of play as progress*. Brougère traduit le mot *progress* par *progrès*. Terme connoté en français (moins en anglais selon les contextes). Pour notre part, nous avons choisi le terme *évolution,* issu du langage physiologique. Plus à même, selon nous, de traduire en français l'idée que le jeu servirait au développement (psychique, physiologique, moteur, etc.) de l'enfant.

139 Notre traduction.

Piaget distingue en outre clairement : intelligence, jeu et conduites ludiques dans un cadre sensori-moteur (1945, p. 110) du jeu symbolique se développant à partir de l'apparition du langage (1945, pp. 110-153). Là où nous ne suivrons ni Piaget[140] ni Danon-Boileau et Brigaudiot, c'est sur l'idée de l'existence du jeu chez l'enfant avant le symbolique et donc le langage. Dès lors, l'inscription de l'*observation du Fort-da* dans le champ du ludique nous paraît incorrecte. D'un autre côté, il apparaît douteux de ne considérer cette activité que comme une simple expérience motrice ou d'entraînement phonologique. Mais l'*observation du Fort-da* ne serait alors pas tant une symbolisation de l'absence qu'une imitation basée sur les questions d'apparition/disparition. Wallon notamment, décrivait chez les enfants confrontés à l'épreuve spéculaire un comportement d'imitation basé sur ces mêmes *apparitions/disparitions*. Comme l'image du miroir peut apparaître/disparaître/réapparaître, l'enfant s'active à s'accroupir pour disparaître du miroir, se relève pour réapparaître, se cache sous un drap ou derrière un rideau pour apparaître ensuite aux yeux de tous. Cependant, Wallon le précise bien, nous sommes ici dans le registre de l'imitation et dans un rapport purement imaginaire à la surface plan du miroir qui évoluera justement par le biais du symbolique. Freud parle, par ailleurs, d'activité de disparition et retour dans le cadre de *l'observation du fort-da* (1920, p. 53). Mais il ne nous paraît pas correct de voir dans cette activité, une symbolisation de l'absence, tant que la question spéculaire n'a pas encore trouvé sa réponse pour le sujet. Cette considération théorique apporte un éclairage quant à la question de l'accès au jeu du sujet psychotique : si le jeu en tant qu'activité ludique n'est rendu possible qu'à partir des opérations de transformation psychiques sur le sujet résultantes du stade du miroir ; il paraît peu probable, voire impossible, que le sujet psychotique, confronté à une défaillance de la question spéculaire, puisse avoir accès au ludique. Quel que soit le point de vue théorique quant à l'apparition du jeu avant ou après l'épreuve spéculaire, il semble y avoir consensus sur le fait que le caractère symbolique du jeu ne puisse apparaître qu'une fois celle-ci résolue. Nous ne pouvons dans ces conditions considérer l'*observation du fort-da* comme un jeu symbolique, mais, pour autant, ce n'est que l'idée d'un au-delà du principe de plaisir démontré par le *fort-da* que nous venons de remettre en question et non la possibilité elle-même de cet au-delà du principe de plaisir applicable au jeu en théorie. Rien, néanmoins dans le matériel clinique que nous proposons ici, ni même dans ce que nous avons pu lire ou observer, ne vient à ce stade étayer cette hypothèse de Freud. Par suite, précisons-nous encore un peu plus les caractéristiques que nous donnons au jeu vidéo : une activité *soumise au principe de plaisir*, libre et sérieuse qui s'inscrit dans un espace potentiel soumis aux

140 Il nous semble que chez Piaget, l'usage du terme *jeu* durant la phase sensori-motrice relève de la rhétorique soulevée par Sutton-Smith et non d'une véritable conception théorique.

phénomènes transitionnels ; cadrée par des limites spatio-temporelles et des règles ; propre à s'inscrire dans un certain second degré ; incertaine et frivole ; dans laquelle, au moyen d'avatars idéalisés auxquels le joueur s'identifie et qui lui confèrent une certaine maîtrise ; il interagit avec des images dans un processus d'extériorisation cybernétique appelé cybernalisation.

3.5 Jeu : de la répétition à l'addiction

Dans l'*Au-delà du principe de plaisir*, Freud n'a pas seulement questionné le primat du plaisir à partir, entre autres, de l'*observation du Fort-da.* Il a également retravaillé la notion de répétition, et particulièrement celle de *compulsion de répétition*. Ce concept n'est pas sans soulever des controverses au sein de la communauté psychanalytique, autant pour son caractère spéculatif souligné par Freud lui-même (1970, p. 75) ; que pour « la liaison convenue, et peut-être devenue conventionnelle entre compulsion de répétition et instinct de mort » (de M'Uzan, 1970, p. 442). C'est que Freud vient retravailler ses propres observations, avec Breuer, à propos de la répétition (S. Freud et Breuer, 1895), en l'éloignant des notions de perlaboration, remémoration et abréaction (S. Freud, 2004) pour la lier à la question de la pulsion de mort. C'est-à-dire, d'une certaine manière, le retour à l'état a-tensionnel du non-vivant ; visé autant par le principe de plaisir que par la pulsion de mort. La pulsion de mort, contrairement aux pulsions sexuelles et à celles du Moi, ne serait que déliaison, destruction, mise à néant. Pour autant, et d'une certaine manière, Freud fait de cette tendance à l'anéantissement un moteur de la vie psychique ; dans le dualisme permanent entre Eros et Thanatos, c'est-à-dire entre autoconservation, entre plus de vie et mise à mort (S. Freud, 1929). D'une certaine manière, c'est la lutte pour la vie contre la mort, qui constitue le moteur de la vie psychique. Ainsi, l'Eros et le Thanatos ne s'opposeraient pas : « Eros est mortifère par nature, car Eros implique un choix, et, qui dit choix, dit élimination et meurtre de ce qui n'est pas choisi. » (Laxenaire, 2010, p. 532). Pour autant, de M'Uzan l'a déjà souligné avant nous (1970, p. 442), le lien entre compulsion de répétition et pulsion de mort demeure trop souvent source de difficulté théorique ; et cela fait qu'il est devenu trop tentant, d'une certaine manière, de ne voir la répétition que comme mortifère. C'est sur ces ambiguïtés que le concept d'addiction en psychanalyse nous semble s'être construit. Que ce soit avec Otto Fenichel (1987) ; ou plus récemment Joyce McDougall (1978) dans ses travaux sur l'alcoolisme puis sur l'addiction : l'addiction en psychanalyse a toujours été liée à la compulsion de répétition et dès lors à la pulsion de mort et à une vision mortifère. « [Toute] conduite d'addiction est toujours plus ou moins une conduite

suicidaire. Les addictions modernes rejoignent ce que les philosophes anciens appelaient "les passions de l'âme." » Tous en avaient souligné le caractère funeste : aveugles et tyranniques. Pour Platon, les passions, pour Descartes, gouvernent l'âme et la tiennent en esclavage si elles échappent à la raison. Comme les addictions, les passions mènent à la ruine et à la mort. » (Laxenaire, 2010, p. 532). Cette vision mortifère de ce qui est appelé *addiction* est encore renforcée par la définition même de la compulsion de répétition :

> « un processus incoercible d'origine inconsciente par lequel le sujet se place dans des situations pénibles, répétant des expériences anciennes sans se souvenir du prototype et avec, au contraire, l'impression très vive qu'il s'agit de quelque chose de pleinement motivé dans l'actuel. »
>
> (Laplanche et Pontalis, 1967, p. 520)

Cette définition renvoie bien à la situation pour laquelle Freud a été amené à développer sa théorie dans l'*Au-delà du principe de plaisir* : le traumatisme de guerre. Mais peut-être ne faudrait-il pas oublier que Freud n'est pas particulièrement clair quant à la définition même à donner à la *compulsion de répétition*, ou tout du moins reste-t-il souvent ambigu ? Dans l'*Au-delà du principe de plaisir*, Freud n'oppose jamais ce qu'il nomme *compulsion de répétition* et *principe de plaisir*[141] *;* mais celle-ci n'y est pas non plus soumise, et semble plus archaïque que celui-ci. Dans le premier stade de l'élaboration freudienne du concept, la compulsion de répétition reste vue comme une tendance générale de tout organisme : facteur d'évolution, d'adaptation, la réitération permet de remettre à l'ouvrage ce qui n'a pu trouver de solution ; et oblige à s'adapter pour la contourner. Elle se trouve plus proche, dès lors, de la notion de réitération et des conceptions que Freud et Breuer développaient dés 1895. Cette première acception du concept nous permet d'éclairer quelque peu ces comportements répétitifs[142] observés chez certains joueurs.

> *« Claude nous est envoyé par un confrère. Il a 31 ans, vit en concubinage. Il nous explique d'emblée qu'il vient, à cause dit-il, de sa "dépendance au jeu". S'il n'y met pas fin, sa compagne le quittera, dit-il. Il joue au poker, le plus souvent sur Internet, mais parfois aussi dans des cercles de jeux de la région parisienne. Après qu'il nous ait exposé sa situation, nous lui posons une question :*

141 Ou plus précisément, la *compulsion de répétition* ne s'oppose pas au *principe de plaisir* (Freud, 1920, p. 63)

142 Freud précise que la répétition se situe au niveau de l'agir (S. Freud, 2004), ce qu'ici nous désignons par le terme *comportement*, c'est-à-dire ce que le tiers perçoit de l'agir du sujet.

— "Pouvez-vous me parler de votre jeu ?"

— "C'est des amis qui m'ont appris à jouer. Au début, on jouait entre amis, c'était sympa, on ne jouait pas pour de l'argent, c'était pour s'amuser, pour rigoler entre amis, comme un jeu quoi..." S'en suit un silence que Claude finit par rompre. "Et puis un ami m'a dit que je jouais bien et que je devrais essayer en ligne avec des joueurs plus expérimentés... au début, ça ne me disait rien, jouer avec de l'argent, ça me faisait un peu peur." »

Claude ne présente aucune comorbidité en lien avec une dépendance : il ne fume pas, il ne boit que très peu d'alcool et seulement, dit-il, quand il y est obligé, car il n'aime pas ça. Il travaille — dans une banque, mais pas dans la finance précise-t-il —, et il voit régulièrement ses amis, part en vacances, fait du sport périodiquement. Loin du sujet en voie de désocialisation qui figure généralement le toxicomane, Claude n'en estime pas moins « avoir un problème » avec le jeu et, précise-t-il, pas seulement parce que sa compagne le pense. Sa souffrance semble — à première vue — venir de la répétition d'un acte qu'il saurait lui être défavorable[143]. Mais pourquoi maintenir un comportement, une activité déplaisante, si, visiblement, l'on a conscience de son caractère délétère ? C'est justement une observation similaire qui fera évoluer le concept de *compulsion de répétition* dans l'*Au-delà du principe de plaisir,* pour lui donner la définition que nous avons exposée précédemment et lui conférer une sorte de caractère mortifère par nature. Pour autant, c'est là un problème régulièrement soulevé (de M'Uzan, 1970, pp. 441-442), les conceptions de Freud demeurent avant tout théoriques et d'une certaine manière spéculatives, ce que Freud ne déniait pas. Et des deux conceptions que Freud donne, de la *compulsion de répétition*, une seule, qu'il développe à propos des traumatismes de guerre, tend à établir un lien clair avec la *pulsion de mort.* Dans cette seconde acception, la compulsion de répétition serait mortifère parce qu'elle viserait cet état du sujet qui le verrait inlassablement répéter un comportement déplaisant dont il ne pourrait se défaire. Celui-ci ne pouvant alors établir de lien entre ce comportement (qu'il place dans l'actuel), et la représentation refoulée qui en demeure la cause. C'est sur cette seconde acception que nous semble se fonder tout l'édifice de l'addiction en psychanalyse. Celle-ci se retrouve régulièrement convoquée à propos du jeu vidéo par métonymie avec la consommation de substances psychoactives. Cette métonymie se fonde justement sur l'apparence d'une mêmeté de comportement répétitif. Il nous paraît dès lors nécessaire de considérer deux réflexions : la première

143 C'est par ailleurs l'un des critères pris par le DSM IV pour diagnostiquer « l'addiction ».

réside dans l'existence même d'une compulsion de répétition dans le champ de l'addiction que nous considérerons dorénavant comme mortifère ; pour la distinguer de celle développée en premier lieu par Freud. Notons qu'il ne s'agit pas ici de remettre en cause l'ensemble des élaborations freudiennes sur le sujet ; mais seulement de leur extension à d'autres sujets que le traumatisme. Un abord de cette question par la clinique des toxicomanies nous semble pertinent. Non seulement parce que la consommation de substance psychoactive semble tant historiquement qu'en rhétorique être le modèle et la mère de toutes les addictions[144] ; mais également parce que certaines pratiques vidéoludiques se trouvent incluses dans le champ conceptuel de l'addiction par métaphore avec ledit modèle théorique. La seconde réflexion tient à mettre en doute le bien fondé dans la théorie du jeu, et donc du jeu vidéo, la question même de la répétition.

Du bien-fondé de la compulsion de répétition comme symptôme

L'une des ambiguïtés que l'on peut relever dans les propos de Freud sur la compulsion de répétition tient à son caractère *symptomatique* ou *pathologique*. Par là, nous entendons le fait de savoir si la compulsion de répétition serait chez un sujet le signe d'un état pathologique. C'est sur cette question du rapport entre le normal et le pathologique que prospère en partie le concept d' addiction. Or, il nous semble qu'il y a un certain glissement conceptuel entre ce que développe Freud et ce que Laxenaire, comme d'autres, développe à propos de l' addiction ; « toute conduite d'addiction est toujours plus ou moins une conduite suicidaire » (2010) dit-il. Il nous semble ici que ce soit le lien entre compulsion de répétition et pulsion de mort qui est mis en exergue : l'addiction serait, par la compulsion de répétition, une activité mortifère, une pulsion de mort. Tout d'abord, il nous semble que Freud n'émet pas de jugement sur la pulsion de mort, qu'il lie dans un combat éternel à toutes les pulsions « de vie ». D'une certaine manière, nous comprenons les propos freudiens dans l'idée que, sans la mort, il ne peut y avoir la vie, que les deux forment un couple philosophiquement indissociable. Sans l'idée permanente que la vie prendra fin, il n'y aurait pas de motivations à vivre, l'apathie, la stagnation gagneraient le sujet. Ainsi peut-on comprendre l'idée exposée par Freud selon laquelle pulsion de vie et pulsions sexuelles et d'autoconservation poursuivent des buts contraires. Les pulsions de vie luttent effectivement contre la pulsion de mort, mais sans cette pulsion, la nécessité de la lutte disparaissant, les pulsions de vie disparaîtraient également ; privées de tout but. C'est toute la dynamique de la seconde topique qui s'en trouverait dès lors anéantie.

144 Ce que nous appelons la *métaphore-drogue*.

Si sans la mort, la vie n'a pas de but et donc d'existence, il nous faut alors considérer la pulsion de mort comme intrinsèquement humaine et nécessaire. Définir comme pathologique une activité parce qu'elle aurait un lien avec la pulsion de mort nous paraît dès lors problématique. Ce serait faire de la mort une maladie à combattre, et non un élément de la vie elle-même. D'une certaine manière, une telle vision semble s'inscrire parfaitement dans la pensée d'une civilisation occidentale qui a médicalisé la mort et fait tout pour la repousser, pour prolonger la vie — tout du moins dans son acception biologique.

> *« La vie est nulle sans l'héroïne. Vous ne pouvez pas imaginer à quel point vivre sous héroïne, c'est excitant. On se sent plein de vie. Maintenant que j'ai arrêté d'en consommer, je regrette en permanence ces moments où je planais. J'étais heureux. La vie est bien pâle maintenant. J'ai l'impression de ne vivre qu'à moitié à présent. C'est le prix à payer pour garder ma femme et la rendre heureuse. Mais c'est cher, payer... »*
>
> *Luc, 38 ans.*

Luc était, selon l'acception actuelle, tant en psychanalyse qu'en psychiatrie, un drogué. Il était même la figure de l'addict : un toxicomane. Une sorte d'élite, dit-il, dans le monde des toxicomanes : un héroïnomane. Du point de vue psychanalytique, son précédent psychothérapeute nous explique que Luc ne peut qu'être un addict : il serait l'esclave de l'héroïne. Cette drogue euphorisante viendrait, comme un « cataplasme », masquer et tenter de faire taire des symptômes d'un état dépressif mêlé d'anxiété. Pour ce psychothérapeute, Luc demeure un peu paradoxal, à son avis il ne présente pas de structure psychotique ou perverse ; mais il ne serait pas non plus tout à fait dans une structuration névrotique ou limite. Il se situerait purement dans la question psychosomatique, comme si sous prétexte d'un rapport particulier au corps la structuration psychique du sujet perdait toute importance ; pour se concentrer uniquement dans une forme de rapport dialectique entre le corps et la drogue. Le premier point que nous avons souhaité vérifier réside dans le caractère dépressif de l'état thymique de Luc. Ce qui faisait dire à son psychothérapeute qu'il se trouvait dépressif, c'était cette nostalgie perpétuelle de l'héroïne. Ce : « c'était mieux, avant » ; qui faisait penser, non sans une certaine logique d'ailleurs, que l'héroïne pouvait venir tenter de *soigner* un état dépressif.

Et il serait drogué parce qu'il soignerait cet état dépressif par une seule solution qui consiste à empoisonner son corps. Il nous semble pourtant que les choses ne sont pas si simples. Le rapport de Luc à sa drogue reste avant tout narcissique. Ce n'est pas tant l'euphorie qui se trouve recherchée que la valorisation narcissique d'appartenir enfin à un groupe. Fut-il en marge de la société : cela n'aurait que peu d'importance. Un groupe dans lequel il prend de l'importance. Lui, cet enfant qui entendait derrière une mince cloison sa mère alcoolique se faire battre et violer par un beau-père abusif ; revivant le souvenir traumatique de ne rien avoir pu faire, de ne pas avoir empêché cet homme de faire du mal à sa mère (il avait alors 8 ans), et de finalement l'avoir « entendue mourir » (c'est-à-dire avoir entendu ce beau-père la battre, jusqu'à ce qu'elle ne s'en relève pas) ; cet enfant, par la toxicomanie, a décidé de reprendre le contrôle. C'est bien là, nous semble-t-il, le paradoxe de l'addiction. Il serait l'esclave de l'héroïne, mais dit lui-même que, l'héroïne, c'est avant tout le contrôle et notamment de son propre corps. Il peut le faire mourir, ce corps. Il peut en contrôler les réactions au sujet de la drogue. Il peut aussi « libérer » son esprit, ce qui demeure, nous semble-t-il, une forme de contrôle. Et parce qu'il demeure capable de contrôler un poison aussi puissant que l'héroïne ; il devient l'élite de ce groupe social que sont les toxicomanes et les marginaux. Mais la dimension narcissique de la consommation de drogue, maintes fois soulignée (Abraham, 1908 ; Fenichel, 1987 ; Laxenaire, 2010), et qui demeure si présente chez Luc, ne devrait pas nous faire oublier que le toxicomane consomme avant tout pour un plus-de-vie ; et non pour mourir. C'est qu'il semble y avoir eu méprise et glissement sémantique entre toxicomanie et addiction. La toxicomanie[145], littéralement l'habitude de s'intoxiquer, reste avant tout une notion de médecine, qui entretient un lien étroit avec la biologie et la pharmacologie. Elle désigne l'habitude qu'a prise le sujet d'empoisonner son corps. Or, le poison, c'est le « nom générique de toute substance, qui introduite dans l'économie animale […] agissent d'une manière assez nuisible sur le tissu des organes, pour compromettre la vie, ou déterminer rapidement la mort. »[146] Le toxicomane devient ainsi celui qui prend l'habitude d'introduire dans son fonctionnement physiologique, une substance compromettant sa vie ou déterminant rapidement sa mort. Une telle définition se trouve à l'origine de bon nombre de réflexions autour du corps du toxicomane et de sa volonté de le détruire. D'ailleurs, McDougall ne rejette pas l'ascendance biologique de cette question « En fait, un appel psychique est transformé dans l'esprit de l'addicté qui le traduit comme un *besoin somatique*. C'est en cela que la solution addictive devient une solution *somato-psychique au stress mental.* […] Je soulignerai encore que, à la base, l'addiction est davantage une solution *psychosomatique* que

145 Du latin *mania*, la *folie* et du grec τοξικότητα *toxikótêta, poison.*
146 Définition donnée par Émile Littré.

psychologique à la souffrance psychique. »[147] (McDougall, 2004). Il est dès lors étonnant qu'un concept qui entretient de tels liens avec le somatique se trouve convoqué dans des domaines, où il reste finalement si absent.

> « Comme nous le savons tous, le terme "addiction" vient du latin addictus qui se réfère à une coutume ancienne par laquelle un individu était donné en esclavage. Lors de mes premiers écrits sur le sujet […] j'ai consulté mon dictionnaire anglais-français afin d'y trouver la traduction française du terme, et j'ai découvert que le seul mot auquel il est fait allusion était "toxicomanie". Le propos de cette digression étymologique est de démontrer que du point de vue de l'"économie psychique", la terminologie française me suggérait que celle-ci est fondée sur le *désir de se faire du mal*, alors que la terminologie anglo-saxonne transmet l'impression que le sujet addicté est l'*esclave d'une seule solution* pour échapper à la douleur mentale. »[148]
>
> (McDougall, 2004)

Joyce McDougall souligne dans ce mythe fondateur[149] du concept d'addiction une interrogation à propos de la définition même du terme toxicomanie : tous les consommateurs de drogues ont-ils « le désir de se faire du mal » ou tout simplement de mettre leur vie en jeu ? Sont-ils toujours dans une forme de rapport mortifère à un corps qu'ils voudraient voir disparaître ? L'exemple de Luc donne un début de réponse. Il présente surtout un désir de contrôle et de revalorisation narcissique paradoxale (il est, nous semble-t-il, paradoxal de vouloir exister socialement en intégrant la marge de la société. Mais c'est parce qu'il demeure justement à la marge que la figure du toxicomane intéresse tant Luc), plus qu'un désir de se faire du mal. D'ailleurs il l'explique lui-même. Il prend soin de toujours vérifier la qualité de sa drogue, d'avoir des règles d'asepsies draconiennes et il préfère fumer l'héroïne plutôt que se l'injecter (bien qu'il le fasse régulièrement) ; trouvant cette pratique trop dangereuse. Il nous semble très délicat d'affirmer que, du point de vue du sujet, la destruction du corps soit au cœur de la problématique de Luc. Il a bien conscience du fait que l'héroïne soit un poison au sens biologique et médical ; mais justement, c'est parce qu'il estime contrôler ce poison (qu'il consomme depuis presque vingt ans) que sa consommation se trouve si

147 En Italique dans le texte.

148 En Italique et mis entre guillemets dans le texte.

149 Nous ne nions nullement l'apport fondamental de McDougall à ce concept. Néanmoins, il nous semble en premier lieu qu'elle n'est pas la première à avoir abordé le sujet (tant en France qu'à l'étranger, et tant en psychanalyse que dans d'autres approches théoriques). En second lieu, cet épisode du dictionnaire de traduction est régulièrement repris de manière plus ou moins explicite lorsqu'il est question de la genèse du concept en psychanalyse ; alors qu'il paraît peu probable que les réflexions de McDougall ne se soient fondées que sur une simple question de traduction, ce que par ailleurs elle souligne elle même (2004).

recherchée. Nous ne saurions, à la lumière de ce que nous venons d'exposer, que donner raison à McDougall quant au caractère souvent erroné de l'application du terme *toxicomanie* aux consommations de substances psychoactives. Mais la solution qu'elle propose, au travers du concept d'addiction, ne nous paraît pas nécessairement mieux fondée. McDougall avait raison à notre avis, d'attacher de l'importance à l'étymologie même du mot *addiction*. Il nous renseigne, plus qu'on ne le pense, tant sur ce que nous pensons constituer une méprise à son sujet, que sur la véritable nature de la réalité qu'il tente de décrire. Nous nous permettrons ainsi quelques *digressions étymologiques*. Tout d'abord le mot *addiction* ne vient pas strictement d'*addictus* comme le souligne McDougall ; mais d'*addico*. En effet, *Addictus* demeure la forme adjectivée, mais aussi substantivée d'*addico*. Or, ce verbe latin connaît plusieurs définitions selon le contexte dans lequel il est utilisé. La première et principale reste juridique. Ce mot désigne sous sa forme adjectivée le fait d'assigner (une affaire) à un juge[150] ; mais aussi la condamnation judiciaire et donne selon le contexte et la conjugaison, un terme qui désigne la *personne du condamné* (*addictus*) autant que la *personne qui condamne* (*addictor*). Ce n'est que lorsqu'il est utilisé en latin comme nom commun qu'il désigne un type particulier de condamné, *le condamné pour dette*, qui se voit appliquer une contrainte par corps. Le condamné, l'*addictus,* devient alors l'esclave de son créancier. Mc Dougall fait remonter l'étymologie du terme anglais *addiction* à ce substantif *addictus*. Mais cette étymologie se trouve contredite par l'*Oxford Dictionaries*. Si en anglais moderne le mot *addiction* demeure bien un substantif — ce qui fait que McDougall en relie et le sens et l'étymologie à la forme substantivée d'*addico* — ce n'était pas le cas à l'origine. En effet, le dictionnaire de référence britannique renvoie l'origine du terme addiction à un ancien adjectif anglais du XVIe siècle : *addict ;* qui, lui, même n'aurait pas dès lors pour origine la forme substantive d'*addico,* mais sa forme adjectivale. Si cette information nous semble importante, c'est que l'adjectif *addictus* a plusieurs sens et des sens bien plus larges que le substantif *addictus*. Et dans sa forme d'adjectif *addictus* désigne aussi l'engagement, le lien ; et il entretient une forte parenté étymologique et d'usage avec un autre terme latin *dependere* : *ce qui est lié à* (littéralement *pendu à*) et qui a donné le français *dépendre* et *dépendance*. McDougall nous semble manquer de prudence lorsqu'elle affirme que le terme a*ddiction* désigne en anglais une forme d'esclavage. Or, c'est bien la convocation de cette figure de l'esclave qui nous semble avoir permis au concept d'addiction de prospérer autour de la pulsion de mort. Parce qu'il peut être — un peu trop facilement à notre avis — vu comme la figure du non-être, de l' objet inanimé et donc du non-

150 Comme dans la phrase *judex qui huic actioni addictus est.*

vivant, de celui qui est déjà mort (au moins socialement) ; il paraît simple de rattacher toute conduite impliquant la figure de l'esclave, fut-elle sur sa propre personne, à une activité mortifère. Ce serait oublier que l'on retrouve chez Hegel, par exemple, l'idée que l'esclave dominé par le maître gagne son indépendance par son travail ; quand son maître oisif finit, par la jouissance passive du travail de l'esclave, par devenir l'esclave de son esclave. Hegel ne nie pas la domination du maître sur l'esclave ni que le maître ne peut effectivement disposer de l'esclave, de sa vie. Mais si le maître tue l'esclave, comment fera-t-il pour récolter son coton ? Et s'il ne peut plus récolter le coton, comment fera-t-il pour vivre ? Il pourra certes racheter un esclave, mais cela sera-t-il avantageux ? Pas nécessairement. Ainsi les relations intersubjectives rendent philosophiquement complexe la notion d'esclavage ; qui finalement dépend de qui, et se trouve dominé ? Ce qu'Hegel nous paraît vouloir démontrer, c'est la nature fondamentalement esclavagiste, voire aliénante, des relations intersubjectives — ce que Lacan n'aurait pas renié à notre avis — ; et l'idée, que dans une relation où l'esclavage reste de mise, la relation dominant/dominé n'est pas aussi évidente qu'il n'y paraît. Philosophiquement, l'esclavage demeure une notion complexe qui appelle à des réflexions que nous ne développerons pas plus avant ; mais dont un infime aperçu permet de voir qu'il serait prématuré de réduire la figure de l'esclave à celle du mort, du dominé. La relation d'interdépendance entre le maître et l'esclave d'une certaine manière vient mettre à néant la notion même d'esclavage. Le maître demeure dépendant de l'esclave autant que l'inverse reste vrai. L'un n'existe pas sans l'autre. Cependant, il y a, à notre avis, une difficulté conceptuelle à propos de l'addiction telle que McDougall la décrit : peut-on parler d'esclavage à un objet inanimé ; ou, ce que McDougall nomme de l'esclavage ne serait-il pas au contraire de l'*aliénation* ? Nous disions précédemment que l'étymologie anglaise du terme *addiction* renvoyait à un ancien adjectif : *addict*. Il nous faut à présent ajouter la définition de ce mot : *dévot*. Cette définition n'est pas sans logique quand l'on se rappelle l'un des sens du terme latin. *Addic*o lorsqu'il est utilisé avec le datif prend le sens de *ce qui est voué à*. Or le dévot, c'est celui qui se voue[151] à sa religion et ses préceptes. Mais aussi, selon son acception latine celui qui est ensorcelé[152]. Ces réflexions étymologiques tendent à démontrer que la pensée anglo-saxonne autour de l'addiction aurait plus à voir avec le sacré, la dévotion — à s'en perdre corps et âme — qu'à l'esclavage ; tout du moins dans la définition donnée à ce concept avant que son acception médico-psychologique ne fasse loi. Or, celle-ci semble dans un premier temps être issue d'un glissement sémantique qui a fait passer le terme addiction de la notion de *dévotion* à celle de : *s'abandonner à une manière d'agir, une habitude, quelque chose de*

151 *Dévot* venant du latin *devovere*, de *de* et *voveo* : *vouer*.
152 Comme dans ces mots de Tibère : *num te carminibus devovit anus.*

mal[153]. C'est que la figure du *dévot* demeure aussi celle de l'excès (la bigoterie). La définition française de ce mot — dans un dictionnaire moderne — renvoie d'ailleurs généralement à la notion de zèle, voire justement, dans une acception péjorative, à la notion d'excès. On voit ici clairement tout le glissement sémantique qui fait passer la définition d'addiction d'un adjectif assez neutre à l'origine à une notion péjorative liée à l'excès. On retrouve chez Feuerbach (1992) un lien fort en religion et aliénation. L'Homme projetterait dans le concept de Dieu toute une série de qualités propres à l'espèce humaine ; qualités qui se trouvent ainsi sublimées, voire magnifiées. Qualités finies du point de vue humain, elles deviennent infinies par le truchement de Dieu. L'Homme s'aliène dans le concept de Dieu, lui abandonnant autant la véritable conscience de l'essence de son être ; que sa volonté ou sa raison. Par essence, si l'on peut dire, l'addiction nous semble plus tenir du concept d'aliénation que de celui d'esclavage. Or « l'aliénation est le fait du sujet » (Lacan, 1966, p. 840) ; elle possède quelque chose de structurant pour lui au travers des identifications. Lacan se situe dans une forme de parenté avec la pensée positiviste d'Hegel à propos de l'aliénation, pour qui elle se constitue comme perte, conquête et reconquête et donc acquisition d'une positivité. Difficile, dès lors, d'en faire un phénomène pathologique en soi. Vu cet angle de l'aliénation, l'addiction serait même structurante pour le sujet. D'une certaine manière c'est ce que le cas de Luc décrit. Si l'on met de côté toute notion morale, biologique, juridique ou médicale ; force est de constater qu'il a trouvé un équilibre psychique dans sa consommation d'héroïne et qu'il n'y a pas, chez lui, de demande adressée à ce propos. C'est un phénomène extérieur et non intérieur qui va venir créer une demande contrainte et forcée, d'une certaine manière. Nous percevons dans cette demande précise née du désir de Luc de conserver l'amour de sa femme (qui demeure conditionné à la fin de sa consommation d'héroïne), quelque chose du choix forcé, de la perte et de la reconquête ; et dès lors de l'aliénation. Mais la perte semble trop importante, trop déstructurante pour se trouver admissible par le sujet ; d'où l'échec de ce passage de la figure du toxicomane à celle de l'époux. La conquête de la seconde étant insuffisante du point de vue de Luc, pour compenser la perte de la première. Ces digressions étymologiques, comme les appelle McDougall, démontrent que l'addiction, dans son étymologie et son sens premier ne porte aucune connotation et ne renvoie nullement à la notion d'esclavage, mais plus à la notion d'aliénation. Celle-ci peut difficilement être rattachée à la notion de *pulsion de mort*. Mais quand bien même la figure de l'esclave pourrait être convoquée, il n'en faudrait pas oublier le contexte particulier de cette notion dans l'*addictus* : l'*addictus* latin n'est jamais que celui qui a fauté (en contractant une dette, qui le

153 Définition donnée par le *Modern dictionaries of the English language* publié en 1911

contraint) et qui par l'expiation de cette faute, en se donnant en esclavage (au lieu de payer sa dette), recouvrera sa pleine liberté[154]. L'addicté se trouve donc effectivement un sujet esclave, mais cet esclavage n'est que temporaire et vise la liberté. Du point de vue juridique, la personne endettée est déjà l'esclave de cette dette qu'il n'a pas remboursé (ce qui constitue là sa faute) et la condamnation à l'*addictus* devient la pénitence qui lui permettra de se libérer. D'une certaine manière, les conceptions exposées par McDougall vont à contre sens : ce n'est pas la condamnation à l'addictus qui réduit en esclavage le sujet, bien au contraire, c'est par elle qu'il se trouvera libéré. Dès lors, la conception freudienne de la dualité pulsions de vie/pulsion de mort reprend tout son sens. Il y a bien mortification, mais non pour elle-même. La mortification sert le plus de liberté et pensons-nous, le plus de vie : c'est que la vie passe nécessairement par l'approche de la mort. En renonçant temporairement, d'une certaine manière, à la vie, le sujet espère plus de vie. Cet « anéantissement temporaire » prend la valeur d'une perte pour le sujet qui passe par une certaine forme d'aliénation ; mais c'est aussi par cette perte et cette aliénation qu'il retrouvera la liberté (sans cette perte, il serait resté éternellement débiteur) dans ce qui nous semble constituer une quête pour un *plus-de-jouir* (Lacan, 1968). Mais dès lors, le concept même d'addiction en tant que processus pathologique perd de son sens : tout peut-être addiction selon l'acception que nous venons d'en donner et là demeure tout le problème de ce concept. Il nous semble donc abusif de caractériser l'addiction comme processus mortifère, au contraire, c'est un processus qui vise la vie. Ce qui ne veut pas dire pour autant que le but ne puisse toujours être atteint, ni même qu'il ne le soit. Mais nous ne sommes pas la pulsion de mort ; au contraire, il y a plus d'autoconservation et de sexualité à notre avis dans la consommation de drogues, qu'il n'y paraît. Freud par ailleurs, reliait la masturbation à la toxicomanie :

> « J'en suis venu à croire que la masturbation était la seule grande habitude de ce besoin primitif et que les autres appétits, tel que le besoin d'alcool, de morphine, de tabac n'en sont que les produits de remplacement. »
>
> (S. Freud, 1986)

Il refait un tel lien entre « l'ingestion habituelle de certains toxiques » et « les troubles de la vie sexuelle » dans les *Trois Essais* (1905 b).

154 Il ne suffit pas à notre avis de prendre une traduction littérale du mot comme le fait McDougall pour développer un concept par parenté étymologique. Encore conviendrait-il de redonner le contexte précis de l'usage antique de la notion d'*addictus*. Or ce contexte ne renvoie pas qu'à l'esclavage, mais bien aux notions juridiques de condamnation et de réparation du préjudice subit (par le créancier en l'occurrence), et de ce que la vision moderne de la justice appellerait : « payer sa dette à la société ».

C'est enfin en 1929 (S. Freud, 1929) que Freud sera le plus explicite quant au lien entre la recherche du bonheur chez l'Homme et donc du plaisir (le bonheur se trouve vu par Freud comme le programme du *principe de plaisir*) ; la recherche de ce bonheur contre « une vie trop lourde » et l'usage de drogues pour y parvenir. Pour Freud, la souffrance, même psychique doit être combattue au niveau du corps, c'est-à-dire du corps éprouvé et de l'éprouvé corporel. Et Freud demeure radical :

> « la plus brutale, mais aussi la plus efficace des méthodes destinées à exercer pareille influence corporelle est la méthode chimique, l'intoxication. »
>
> (S. Freud, 1929, p. 22)

Tout entière, la consommation de drogue se trouve donc soumise en réalité à la question du plaisir. Elle en est même une voie d'accès excessive (au sens qu'a donné Freud de l'excès de plaisir dés 1895 dans l'*Esquisse d'une psychologique scientifique*) et radicale par son immédiateté. Dès lors, elle demeure l'objet même du *principe de plaisir*. Comment a-t-on pu passer de telles conceptions au concept d'addiction à l'intérieur même du champ théorique psychanalytique ?

La question de l'excès

Il semble justement que ce soit du côté de la figure de l'excès : excès de la décharge de plaisir, d'une quasi-déflagration, qu'il faille regarder. Mais aussi vers l'idée que ce plaisir serait sans médiation psychique. De surcroît, nous semble aussi intervenir la pensée que l'objet ne représenterait pas le manque, ne serait pas recherché et ne ferait pas, ainsi, entrer le plaisir dans le champ du désir. Il n'y aurait que pure jouissance. Ce « trop de plaisir » serait une impasse psychique qui conduirait le sujet à sa perte. Il serait, au travers de l'addiction, une forme de « raté » où le sujet n'a pu faire de l'excès, une expérience, une distinction. En somme, cet excès de plaisir serait d'une certaine manière profondément stérile, ne servirait rien et surtout à rien. On retrouve là un discours similaire à la rhétorique du jeu comme évolution. Le jeu ne sert à rien d'autre qu'à jouer, qu'à avoir du plaisir, la drogue en fait de même. Il y a quelque chose de paradoxal à notre avis, pour un champ théorique comme la psychanalyse, à rechercher une fonction dans le plaisir autre que le plaisir lui-même. La psychanalyse se constitue justement comme le champ qui a dissocié la sexualité et le plaisir tiré la sexualité, de sa fonction procréatrice. De même, McDougall nous dit :

« L'*économie addictive* vise la décharge rapide de toute tension psychique, que sa source soit extérieure ou intérieure. »

(2004)

Certes, ce point peut-être juste, mais nous ne voyons pas ce qui en fait un élément pathogène. Comme Freud l'a souligné à propos des drogues, mais aussi à propos de la réitération, l'économie psychique vise une forme d'efficacité maximum au moindre coût psychique. Toute l'économie animale est ainsi faite. Il y a une recherche de l'efficience et nous ne voyons pas pourquoi l'économie psychique serait fondée sur un paradigme différent. Dès lors, que l'économie psychique vise la décharge rapide de toute tension — rôle que Freud assigne d'ailleurs au *principe de plaisir* (1920) — reste une chose parfaitement naturelle et ne devrait pas être assigné à un type particulier d'économie psychique. Luc consulte non pas pour arrêter sa consommation d'héroïne — il se trouve en substitution —, mais parce que dit-il, il n'arrive plus à supporter cette vie sans héroïne. Une telle observation tendrait à valider la théorie générale de l'addiction. Luc serait dans une *compulsion de répétition*, parce qu'il ne pourrait cesser l'empoisonnement de son corps ; et pire, alors qu'il est en substitution, il reste nostalgique de sa consommation. Ainsi serait-il esclave, même après l'arrêt de ses effets ; et là serait bien la preuve d'une addiction purement psychologique. C'est d'ailleurs tout le discours que nous tiendra le psychiatre qui s'occupe du suivi de son traitement substitutif[155]. Sauf que Luc ne considère justement pas comme nocive pour lui sa consommation de drogue, au contraire, c'est sa vie sans drogue qu'il ne supporte pas.

« Il est vraiment difficile, ce patient... Vous vous rendez compte ! Il ne cesse de vivre dans la nostalgie de sa consommation. Il est vraiment addict au dernier degré. »

Le psychiatre qui suit Luc.

Du point de vue de son psychiatre, la situation de Luc demeure paradoxale et incompréhensible. Avec le traitement substantif, Luc ne ressent aucun « manque », nous dit-il. C'est particulièrement faux, nous semble-t-il, il y a clairement un manque-à-être, un manque de vie. Luc se décrit lui-même comme un « amputé de la vie ». L'héroïne, elle lui permettait de vivre, d'avoir une sexualité qu'il estime épanouie et prolifique. Sans l'héroïne il n'y a plus rien :

155 Celui-ci a pour effet d'annuler le manque, le *craving*, sans pour autant délivrer au patient les effets euphorisants et récréatifs de l'héroïne.

« *Je ne baise plus, je ne bande plus, je ne vis plus, je n'ai plus rien, la vie est moche…* »

Contrairement à une idée reçue, il nous semble bien qu'il y ait dans la drogue un objet à la fois désiré et cause du désir. La coupure entre le sujet et cet objet ampute littéralement Luc d'une partie de lui-même, c'est une perte vraie, un manque, qui confine au manque-à-être. Luc ressent ce que son psychiatre pense de lui et le fait savoir. Il se demande de quel droit ce médecin peut lui dire qu'il est « anormal » d'être nostalgique de sa consommation. Après tout, il a déjà été un bon petit soldat. Il a cessé de la consommer, cette drogue. Il suit son traitement substitutif, il va aux séances de l'hôpital, il a même décidé d'entreprendre une psychothérapie. Et de surcroit, il devrait se repentir, regretter sa consommation ? D'une certaine manière c'en est trop pour Luc, ce paternalisme l'exaspère profondément.

> « Parmi les éléments de sa vie, elle me dit qu'elle avait terminé une analyse personnelle neuf ans auparavant, durant laquelle elle avait pu se débarrasser de la cigarette à cause de symptômes cardiaques. Mais elle avait repris, au bout de huit ans d'abstinence, son addiction tabagique et à l'heure actuelle fumait plus d'un paquet par jour ! Devant ma réaction contre-transférentielle de consternation, elle ajouta qu'elle n'avait aucunement l'intention de s'arrêter en dépit de sa fragilité cardiaque. Donc je laissai pour l'instant de côté le caractère suicidaire de sa décision et l'invitai à me dire ce qui l'avait poussée à recommencer à fumer. »
>
> (McDougall, 2004)

Ce sont ces réactions contre-transférentielles de consternation ou de réprobation que met en avant McDougall, qui exaspèrent profondément Luc :

> *« Je trouve que c'est un peu trop facile... Vous, les psys, vous usez de votre pouvoir sur le patient pour lui faire la morale... Vous pouvez me donner une seule raison, qui ne soit pas morale, pour laquelle je devrais arrêter l'héroïne ou au moins regretter mon passé ? »*
>
> Luc

Cette question de Luc nous a profondément troublés et fait réfléchir. Elle a ébranlé toutes les fondations de ce que nous pensions savoir. Il n'a pas tort, Luc. Qui sommes-nous, ce « gamin en blouse blanche[156] », pour asséner des vérités absolues ? Il y a des sujets, dont la drogue, nous semble-t-il, avec lesquels les « psys » sont mal à l'aise. On le voit dans l'exemple donné par McDougall : elle n'a pu s'empêcher — elle se garde d'ailleurs d'analyser cette réaction — de manifester de la consternation. Il est d'ailleurs possible de se demander à quel point le propre rapport de McDougall au tabac ; consommation qu'elle avait arrêtée, semble-t-il, quelques années auparavant. La figure du psy, bien ancré dans la société, contrairement à ses patients désocialisés, *désaxés* comme l'on disait avant, a ceci de pervers pour le « psy » lui-même qu'il est pris pleinement dans le conformisme social. Il est vu, et c'est souvent la place qu'on lui donne, comme le rempart entre la société et ceux qui en sont exclus ou peuvent potentiellement l'être. Cela ne veut pas nécessairement dire qu'il faille exclure de la psychologie toute notion sociale ; au contraire, *Homo Sapiens* demeure avant tout un animal social. Nous n'existons qu'à travers les deux autres (le grand et le petit), qu'au milieu des Hommes. Pour autant, notre rôle n'est pas celui d'un éducateur. Et c'est cela que Luc a, semble-t-il, perçu, le glissement du rôle du « psy » vers celui de l'éducateur. C'est tout le jugement de valeur qui s'opère à propos du sujet dès que le concept d'addiction est convoqué qu'il rejette. Nous aussi nous avons dans un premier temps fait l'erreur de ce paternalisme, cherchant à trouver dans son passé un refoulé qui expliquerait le pourquoi de cette compulsion à vouloir re-consommer. Puis Luc a fini par nous apprendre que nous faisions fausse route et qu'à bien y regarder nous prenions effectivement le problème à l'envers. En sortant des questions morales, médicales, voire même juridiques, en mettant de côté toute autre considération que la cause du sujet, il semble bien que la mort ne soit pas là où on l'attendrait. Chez Luc, la mort, c'est ce que la médecine appellerait la vie. S'il a cessé de consommer, c'est par amour. Sa femme avec qui il s'est marié deux ans plus tôt connaît son passé de toxicomane. Mais elle ne veut pas vivre avec un toxicomane. Elle rejette cette part de lui et par amour, explique-t-il. Ainsi, il a décidé de se défaire de cette partie de lui-même, de perdre l'héroïne dans un fol espoir d'un plus-de-jouir du côté de l'amour de l'autre. Pour autant, ce qu'il espérait n'est jamais advenu. Et, deux ans plus tard, il a re-consommer, sans le dire à sa femme, sans le dire à son psychiatre. Le mensonge le ronge, dit-il. Il ne veut pas perdre sa femme, mais, sans héroïne, il sent qu'il la perd tout de même. Il ne peut plus avoir de relations sexuelles, il n'a plus de désir, il survit plus qu'il ne vit, il s'ennuie, trouve absolument tout fade. C'est la petite mort, lâche-t-il un jour.

156 Surnom hérité d'un stage hospitalier au tout début de nos études.

Qu'est-ce qui peut ressembler à une vie sous héroïne pour lui ? Absolument rien. La pression sur ses épaules sera trop forte, il quitta sa femme au bout d'un pour redevenir toxicomane. Deux ans après notre dernière entrevue, il était heureux de sa vie avec l'héroïne, et heureux de nous le faire savoir. Comme enfin de retour à la vie. Luc met en échec toute idée d'addiction, sauf à entrer dans le domaine de la morale. Dimension que les soignants devraient se garder, à notre avis, de trop facilement convoquer. Seulement, des cas comme celui de Luc, nous en connaissons des dizaines. À chaque fois le sevrage n'est pas une délivrance, c'est une mise à mort. Le soignant n'est pas celui qui soulage, il se positionne comme celui qui applique la condamnation à mort prononcée socialement, parfois judiciairement de la part de toxicomane qui réside dans le sujet. Non pas qu'il ne faille pas prendre soin des toxicomanes ni mettre en place des politiques de prévention. Seulement, tout ça n'est pas du ressort du soin ; mais de la politique et, si l'on sort des jugements de valeur, la consommation de substances psychoactives n'a finalement rien à voir avec la mort, l'empoisonnement, la destruction. Elle se constitue comme le plaisir et la vie, avec excès et dans l'immédiateté sans aucun doute. Le consommateur se voue à sa drogue et exclusivement à sa drogue, tout en dépendant d'elle. Il lui doit son sentiment de vivre et son plaisir, et accepte en contrepartie d'en être l'esclave, au travers de l'effet de manque. Mais cet esclavage n'est que temporaire, il recouvre la liberté à chaque dose. Tout du moins le pense-t-il. On voit clairement dans le cas de Luc, que le prix à payer est très élevé et l'esclavage est très puissant. Mais est-ce la place du psychologue que d'émettre un jugement de valeur sur cette vie que Luc s'est choisi. Il est sans doute insupportable au médecin de savoir que l'avenir de Luc sera probablement une mort physique prématurée — il en a d'ailleurs parfaitement conscience —, mais Luc n'est-il pas libre de disposer de sa vie comme il l'entend ? Appartient-il au champ du soin, en dehors de toute demande du sujet, d'avoir à se prononcer quant au bien fondé de tel ou tel comportement, de tel choix de vie ?

> « En tant que tel, cet objet [l'objet de l'addiction] est perçu, du moins dans un premier temps, comme bon ; à l'extrême, comme ce qui donne sens à la vie. »
>
> (McDougall, 2004)

Il y a déjà quelque chose de problématique dans les propos de McDougall. Tout ce qui aujourd'hui se trouve qualifié d'addiction est-il véritablement considéré par le sujet comme ce qui donne sens à la vie. L'exemple que McDougall donne de sa propre addiction tend à minimiser la portée de son affirmation selon laquelle l'objet de l'addiction donnerait sens à la vie, même temporairement. Il en va de même pour de nombreux objets identifiés habituellement à l'addiction ; dont le jeu vidéo.

Il nous semble également en être ainsi quant à l'affirmation selon laquelle le sujet verrait comme « bon » l'objet d'addiction. Tout d'abord, cela suppose un certain jugement de valeur sur l'objet : celui-ci est vu comme bon, sous entendu, alors qu'il ne le devrait pas. Ensuite, beaucoup de fumeurs ont parfaitement conscience des dangers dont l'usage de l'objet demeure porteur, c'est ce que Luc nous a rappelé à plusieurs reprises. Mais fondamentalement, c'est là pour nous une question éthique, qui sommes nous cliniciens, pour juger de la qualité de ce sens donné à la vie d'un sujet ? Où est la neutralité bienveillante dans tout cela ? Parce que c'est bien ce que nous semble faire le concept d'addiction : donner au « psy », le soin de faire entrer dans le champ psychologique, la morale publique ; et dès lors, de le faire sortir de sa neutralité de jugement. Finalement, quel est notre rôle ? Faire en sorte que le sujet donne un sens à sa vie, retrouve son intégrité psychique dans la plénitude du choix subjectif ; ou donner à la vie du sujet, le sens que la société voudrait bien lui donner ? Le cas de Luc préfigure une amorce de réflexion autour de la question de la demande — que nous aborderons dans la dernière partie de notre travail — quant à l'origine de ladite demande de prise en charge pour « addiction » : de qui vient-elle ? Du sujet ou du corps social ? La réponse à cette question nous semble fondamentale dans le rapport théorique que nous pouvons entretenir avec les comportements dits « addictifs ».

La question de la répétition

Au-delà de la question même des conceptions que nous venons de discuter à propos de la pulsion de mort et de la figure de l'excès se situe celle de la répétition. Celle-ci se trouve fondamentalement au cœur du fonctionnement psychique et notamment de l'inconscient tel que Freud a pu les décrire :

> « ce qui est demeuré incompris fait retour ; telle une âme en peine, il n'a pas de repos jusqu'à ce que soient trouvées résolution et délivrance ».
>
> (1909)

Pour autant l'œuvre freudienne reste parfois ambiguë quant à la question de la répétition. Celle-ci prend des formes diverses qui vont de la compulsion de répétition développée dans l'*Au-delà du Principe de Plaisir* — mais introduite dés 1914 — à la question de la remémoration ou encore l'abréaction (S. Freud, 2004), ou encore à la question de l'obsession (S. Freud, 1973). Pour autant, toutes ces acceptions de la notion de répétition ne prennent pas toute la même valeur ni la même place dans l'élaboration des théories du fonctionnement psychique.

Et notamment, le concept d'addiction ne nous semble se fonder que sur une acception bien particulière, la compulsion de répétition ; au travers de l'idée d'un irrécusable en dernière analyse, faisant appel à la pulsion dans son essence la plus absolue et visant une décharge tout aussi absolue que Freud, illustre autour de la question de la pulsion de mort. Or, justement, nous avons remis en question la place de la pulsion de mort dans ces actes que l'on qualifie généralement d'addictifs. Mais il nous semble également nécessaire de mettre en doute la place même de la question de la répétition. Nous avions pris précédemment l'exemple de Claude. Il joue comme nous l'avons dit, au Poker sur Internet. Il y perd des sommes assez importantes et estime avoir un problème. D'une certaine manière, sa problématique répond bien au concept de compulsion de répétition : il continue à jouer au Poker, à perdre au Poker, sait que cela le met en difficulté, mais continue.

> *« — Je n'aime pas perdre... je n'ai jamais aimé ça. Quand on joue, c'est pour gagner, sinon ça ne sert à rien... »*
>
> Claude.

Claude rappelle ici l'étroit lien entre jeu et prise de plaisir : remporter la partie est plaisant quand perdre reste déplaisant, tout du moins dans le rapport que Claude semble entretenir avec le jeu. C'est bien là le moteur de la répétition : à partir du déplaisir initial d'une perte, Claude va tenter par la répétition d'évoluer, si l'on pouvait dire, pour compenser ce déplaisir initial. La répétition de l'acte de jouer permet en quelque sorte au sujet de médiatiser la question du plaisir. À partir d'une perte initiale, vécue comme déplaisante, Claude va, partie après partie, tenter de gagner à nouveau. Nous sommes dès lors plus proches du concept de réitération que de celui de répétition. Dans le contexte des jeux d'argents cela signifie pour Claude, tel qu'il nous l'explique, d'au moins équilibrer la partie en ce qui concerne ses pertes financières voire de gagner un peu d'argent. C'est que la prise de plaisir comme la question de l'économie financière d'un jeu d'argent ne nous semblent pouvoir être comprises qu'à l'échelle de la partie. Nous avons posé l'idée que l'une des caractéristiques du jeu consiste en son inscription dans des unités de temps, de lieux et dans un cadre réglé, qui lui sont propres. Un moment autre dans un lieu autre. Et Claude va amener une comparaison qui permet de bien comprendre pourquoi la question du plaisir ne peut s'évaluer qu'à l'échelle de la partie : « Le poker, c'est comme la bourse. Tant que tu ne t'es pas retiré, tes pertes restent seulement potentielles. » Cette comparaison avec la bourse nous paraît assez pertinente :

l'évaluation des gains et pertes en bourse reste potentielle tant que l'action n'a pas été vendue. Que la valeur de l'action baisse ou s'accroît vous avez toujours la possibilité de la voir augmenter dans le futur sauf si vous décidez de la vendre. Dans le rapport que Claude entretient avec ses parties de Poker, il nous semble que cette dimension virtuelle apparaît clairement : s'il répète, continue à jouer, c'est que tant que la partie n'est pas terminée, ses pertes ne restent que potentielles ; et ses gains peuvent être encore maximisés ou ses pertes s'effacer. Ce n'est que lorsque la partie cessera qu'il pourra faire une évaluation globale du plaisir ou du déplaisir engendré par la partie de jeu. Cette manière de concevoir le jeu apporte une réponse à un apparent paradoxe soulevé par Élisabeth Belmas (2006) à propos des jeux d'argents. Elle soutient que le jeu d'argent ne peut-être considéré comme *improductif*, au sens qu'en a donné Caillois, parce qu'il y a échange d'argent entre les joueurs[157]. Effectivement, un joueur peu s'enrichir au détriment d'un autre ou de la banque, mais à l'échelle de la partie, l'économie du jeu reste fixe, il n'a rien produit et n'a fait que déplacer d'un joueur à un autre. Brougère (2005, pp. 56-58) change l'angle de vue sous lequel on peut analyser la gratuité ou l'improductivité du jeu. Gratuit ou improductif, le jeu demeure surtout frivole :

> « Le jeu, activité entreprise pour soi et non pour les autres, est construit de façon à minimiser les conséquences, ce qui permet l'implication du joueur comme décideur. »
>
> (Brougère, 2005, p. 56)

Ainsi la manière dont se construit le jeu, tend à se rapprocher des conceptions de la question plaisir/déplaisir que Freud et Breuer (1895) exposaient à propos de l'homéostasie psychique : le jeu tend à annuler du point de vue du plaisir/déplaisir les conséquences de son existence. Quand un joueur de football sent ses muscles lui faire mal, qu'il a pris un coup ou qu'il connaît du déplaisir dans l'échec d'une passe ou d'une tentative de marquer un point ; tout ceci peut se trouver effacer par le plaisir tiré du jeu de manière globale. Ainsi, il nous semble nécessaire de ne pas considérer notre analyse du plaisir du jeu à l'échelle d'un comportement, d'un acte, mais du point de vue de la partie ou plus simplement en analysant globalement un jeu dans toutes ses composantes. Et c'est précisément par cet angle que nous pouvons comprendre la manière dont Claude appréhende le poker. Il peut accepter du déplaisir, de la perte d'argent, la confrontation à l'échec, dans l'espoir de voir la partie s'équilibrer à la fin. D'où ce comportement répétitif et parfois déroutant : pourquoi un joueur continue-t-il à jouer alors même qu'il perd ? Simplement dans l'espoir que la partie, en fin de

157 Elle soutient par ailleurs l'idée que le jeu ne peut-être improductif compte tenu de l'importance financière du secteur de l'industrie ludique. Il nous semble néanmoins, comme nous l'avons déjà souligné, qu'il s'agit là d'une confusion d'objet entre le *jeu* et l'*industrie du jeu*.

compte, rééquilibre les choses. De là se pose une question concernant non pas les jeux d'argents, mais les activités de casino. Une tradition au casino de Monte-Carlo, à Monaco, veut qu'un joueur perdant se voie offrir par la maison de jeu, un billet de train retour autour de 40 km de la principauté. Le casino précise : « Ainsi est-on certain de le voir revenir, il n'a pas tout perdu. » Effectivement, ce joueur n'a pas tout perdu. Le casino a minimisé les conséquences de la partie et maintenu l'une des caractéristiques du jeu : sa frivolité. Se pose par contre la question d'activité de casino pour lesquelles la maison de jeu tente de maximiser ses gains en organisant le jeu de telle manière qu'elle soit certaine d'être toujours largement gagnante. Dans une telle configuration, le jeu n'est plus protégé si l'on peut dire, et il est discutable que cette activité puisse être véritablement considérée comme relevant du ludique. Nous avons dès lors tenté de comprendre avec Claude les raisons qui poussaient certains sujets à s'adonner aux activités de casino alors même qu'elles retireraient au jeu sa frivolité :

> *« Tout le monde sait que, dans un casino, le casino ne va pas faire de cadeau, ils sont là pour gagner de l'argent, mais personne ne veut vraiment savoir. Tout est fait pour que vous ayez l'espoir de gagner et parfois vous gagnez c'est vrai, le casino ne peut pas tout contrôler, mais globalement, au casino, vous perdez plus que vous ne gagnez. C'est pour ça que je ne veux pas y mettre les pieds : ils te prennent, ils trichent, ils te font boire. »*
>
> Claude.

Ce qu'explique Claude et que nous avons retrouvé chez d'autres, c'est l'irrationalité subjective de l'évaluation économique d'une partie de jeu. L'évaluation du plaisir/déplaisir prit par le joueur et de l a frivolité du jeu demeure éminemment subjective et relève souvent, nous semble-t-il, du narcissisme tel que Freud l'a défini (1914)[158]. De là, en fonction de ce que le sujet met en jeu, de ce qu'il reste susceptible de perdre (matériellement comme psychiquement), il peut être tenté de faire durer le jeu, de réitérer ses comportements ; dans l'espoir que la partie, au final, équilibre le jeu. Il y a donc, dans ces comportements répétitifs de joueurs, non pas l'identique de la répétition ; mais la mêmeté de la réitération telle que de M'Uzan (1970) a pu les décrire. Toute la difficulté provient de l'usage même que fait Freud de la répétition. Entre ce qu'il expose avec Breuer dans les *Études sur*

158 C'est également tout le danger de nommer *jeu* des activités qui n'en seraient pas.

l'hystérie, où la répétition n'est pas la similitude, où, liée à des notions telles que la remémoration, l'abréaction ou la perlaboration (S. Freud, 2004), elle prend l'aspect de ce que nous préférons nommer réitération ; et ce qu'il expose dans l'*Au-delà du principe de plaisir*, il nous semble y avoir tout un monde conceptuel. Dans *le Mot d'esprit,* Freud place la réitération au cœur de l'effet comique du mot d'esprit et du plaisir qui en résulte. Au surplus, il introduit l'idée que la réitération est utilisée par la sujet à cause de l'économie d'effort psychique qu'elle procure. Le sujet mobilise moins d'efforts intellectuels à produire en réitérant qu'en inventant. Cela éclaire sous un nouveau jour la question de la répétition que nous avons exposée précédemment : la répétition en tant que réitération permet une économie d'énergie psychique. En d'autres termes, quand le joueur réitère il vise un but : réduire les conséquences du jeu, et il tente de l'atteindre par le moyen le plus économique qu'est la réitération. Il convient dès lors, à notre avis, de distinguer la réitération ludique de la répétition dans la pensée psychanalytique.

> *« Quand je refais une partie, quand je tente à nouveau d'ouvrir une porte ou de réussir ce que je n'ai pu faire précédemment, je ne fais pas tout à fait la même chose, ce serait idiot sinon... comme tenter d'avancer contre un mur continuellement, en ce cognant dedans. Je change un peu, je me concentre, j'essaye d'arriver par la droite au lieu d'arriver par la gauche. Je ne dirais pas qu'il s'agit d'une répétition... c'est une nouvelle tentative. »*
>
> Paul.

Répétition et réitération prennent ainsi des valeurs tout à fait différentes dans un cadre vidéoludique. Le joueur ne répète pas systématiquement comme tel, mais réitère, jusqu'à arriver à la solution qu'il souhaitait : remporter la partie et donc prendre du plaisir dans son activité ludique. De même, nous aurions tort de trop vouloir rapprocher la réitération ludique de la névrose obsessionnelle. Freud parle d'actes obsédants (1973) à propos de ces manifestations névrotiques. Ils les comparent à un cérémonial :

> « On peut décrire la façon dont s'exerce un cérémonial en remplaçant en quelque sorte celui-ci par une série de lois non écrites. […] Mais la conscience particulière avec laquelle il est exécuté et l'angoisse qui surgit s'il est omis donnent au cérémonial le caractère d'un "acte sacré". »

Or justement, il n'y a rien de sacré dans le jeu et ses règles, sauf à vouloir lui donner une forme d'essence ontologique le déplaçant du cadre du plaisir pour le faire entrer dans celui de la morale. Tricher, c'est-à-dire justement omettre ou contourner une règle peut faire partie du jeu. Inventer et réinventer les règles, jouer avec les règles, font tout autant partie du jeu que de les respecter. Le *Cali* des Aztéques, par exemple, dont nous parlions précédemment, pourrait être pris pour un jeu. Mais il introduit justement une dimension sacrée qui a notamment évacué la question de l'*aléa*[159]. Le sacré introduit au surplus une notion de gravité que nous ne saurions associer au jeu. Le jeu, comme le cérémonial, demeure une affaire sérieuse. Néanmoins le premier, contrairement au second, reste frivole quant à ses conséquences, ce qui ne peut à notre avis être compatible avec la notion de sacré. De même, Freud ajoute dans ses écrits sur les actes obsédants :

> « Tout ce qui le trouble [le cérémonial] est en général mal toléré ; il doit être accompli à l'exclusion du public, de la présence d'autres personnes. [...] L a névrose obsessionnelle semble ici la caricature mi-comique, mi-lamentable, d'une religion privée. »

Si le jeu et le cérémonial partagent quelque chose, c'est l'intolérance au trouble, un tiers ne doit pas venir perturber la partie. Mais c'est surtout là un effet du sérieux attaché aux deux activités. Mais au contraire du cérémonial sacré, accompli en privé[160], le jeu aime donner à voir. Que ce soit le sport ou même le jeu vidéo, le public est loin d'être mal venu, au contraire. On joue sa vie dans un jeu, on peut y perdre la face ou la reconquérir, et il faut que cela se sache. Les joueurs de jeu vidéo prennent souvent des *screenshots,* voire des vidéos de leurs parties, pour les présenter. Nombre de jeux vidéo se jouent à plusieurs ou en public : on montre alors sa maîtrise, sa dextérité, son intelligence ou sa stratégie. Cette mise en scène du jeu reste par ailleurs commune à bien d'autres formes d'activités ludiques comme les échecs joués dans des jardins publics, sans parler évidemment du sport. L'enfant peut également dans ses activités de jeu, se créer un public : tel alignement de peluches sur un lit constituant une assemblée de spectateurs/acteurs par exemple. L'activité ludique tient autant en la présence des joueurs qu'en celle d'un public parfois purement imaginaire. C'est là une différence avec l'acte cérémoniel, ou avec par exemple, la prise de d rogue, qui se fait au contraire dans l'intimité et le secret. Par ailleurs, contrairement au sacré, dans une activité ludique chaque joueur lorsqu'il joue met enjeu quelque chose. Il y a toujours un gain ou une perte, l'enjeu doit demeurer pour que le ludique prenne corps. L'origine de ce terme d'*enjeu* se

159 De tout temps, l'aléa et le hasard ont été condamnés par les autorités religieuses. Le dogme chrétien en a fait un commandement biblique : « Tu n'invoqueras point le nom de l'Eternel, ton Dieu, en vain ». En effet, dans le cadre religieux, l'appel au hasard est avant tout vu comme un appel au sort, au sacré.

160 Le rite chrétien orthodoxe voit par exemple une partie du cérémonial se faire à l'abri du regard des fidèles dans le sanctuaire qui cache l'autel à la vue de l'assemblée.

trouve justement dans le lexique du jeu : l'*enjeu* c'est, nous dit le Littré, *la somme d'argent que l'on mise à chaque partie*. Cependant, le Maître jouait sa vie à Ito, déclare Kawabata : en voyant dans l'enjeu un élément principalement matérialiste, nous perdons de vue son caractère symbolique et dès lors purement subjectif. C'est dans la question de la difficulté que Paul aborde cette question de l'enjeu. Tout jeu, y compris le jeu vidéo, doit être suffisamment difficile pour que vaincre apporte la gloire ; mais pas trop pour qu'il y ait un espoir de vaincre. Il n'y a pas de mise en jeu dans le sacré, au contraire du ludique. De plus, la question de la difficulté explique également le caractère réitératif du jeu et notamment du jeu vidéo. Dans beaucoup de titres vidéoludiques, la difficulté et donc l'enjeu augmentent avec le temps de jeu. Que ce soit parce que le joueur est devenu plus habile, et donc à même d'affronter des ennemis toujours plus puissants, ou que, simplement, le logiciel augmente de manière linéaire la difficulté à chaque nouveau niveau de jeu. La force de l'enjeu donne le degré de plaisir pris. Plus l'enjeu se trouve grand, plus le plaisir l'est aussi. Il y a quelque chose du quitte ou double dans le jeu : après une partie, le joueur peut quitter le jeu et garder le plaisir qu'il a pris, ou tenter de le maximiser avec une partie supplémentaire. Il y a bien dans le jeu de manière générale quelque chose de la quête du *plus-de-jouir*. Mais que le joueur y prenne garde, il pourrait finir par mettre jusqu'à sa vie en jeu, comme le vieux maître à Ito ; et la perte serait alors radicale. C'est là que revient d'une certaine manière, la question de l'excès, dans ce que le joueur met en jeu. Mais force est de constater que, sur ce point, le jeu vidéo n'a rien inventé. Ce qu'il change, ce sont à notre avis, les conditions de médiation du principe de plaisir. Dans sa *Formulation sur les deux principes du cours des événements psychique*, Freud (1911a) rappelle que dans le fonctionnement de ce qu'il nomme le Moi-plaisir, le principe de plaisir se trouve régulé par l'examen de conditions favorables dans la réalité. C'est la dualité entre principe de plaisir et principe de réalité. Or, nous l'avons souligné, la réalité ludique contraste avec la réalité matérielle, commune et, si la dualité plaisir/réalité nous semble immuable, les conditions favorables de la réalité ludique ne sont pas nécessairement les conditions favorables de la réalité matérielle. Dès lors, on voit bien dans ces discussions autour de la question de la répétition qu'il n'est pas si évident de convoquer le concept de compulsion de répétition dans des actes qui, s'ils sont répétitifs dans leur apparence comportementale, n'en prenne pas moins une valeur différente à l'échelle du sujet.

La répétition au regard du numérique

Pour autant, il nous semble que ce que nous venons d'exposer pose des problématiques nouvelles au regard de la question du numérique. Le comportement répétitif qui vise la perpétuation du jeu le plus longtemps possible dans l'espoir d'en minimiser les conséquences devrait achopper aux conditions favorables de la réalité. Le numérique apporte néanmoins une difficulté particulière : en tant qu'externalisation symbolique[161] parfaite ou purement symbolique, le numérique offre des possibilités de plus en plus découplées de la réalité matérielle. Jouer au football nécessite un terrain même sommaire, un ballon, quelques joueurs et un temps propice. Jouer à *FIFA 2015*[162], nécessite simplement de pouvoir utiliser sa console. Le jeu est facilité, et sa réitération également. Le principe de réalité tempère moins que dans le jeu traditionnel la question du plaisir, parce que le numérique offre une néo-réalité bien plus compatible avec le désir de plaisir du sujet. D'une certaine manière, c'est par cet amoindrissement de la médiation du principe de plaisir par la réalité que la métaphore-drogue progresse, autour des notions d'excès et d'immédiateté. Sauf que, comparaison n'étant pas raison, il ne faudrait pas mettre de côté le fait que la consommation de drogue n'est pas aussi simple que l'usage d'une console de jeu vidéo. Outre la connaissance du sujet quant à l'usage de l'objet, son illégalité, la difficulté à se procurer les produits nécessaires à son usage et le danger perçu dudit usage viennent tempérer l'usage de drogue. D'ailleurs, beaucoup de consommateurs de drogues, Luc compris, sont capables de différer le plaisir pris de la consommation si les conditions de la réalité n'y sont pas favorables, bien plus d'ailleurs que ne semblent pouvoir le faire certains joueurs de jeu vidéo. C'est que l'avènement de l'informatique ubiquitaire rend le jeu vidéo disponible partout et à tout moment. Il s'introduit même dans le champ éducatif, au travers du *serious gaming,* et laisse entrevoir un monde où les murs entre la réalité matérielle et une réalité générée sur demande tendent à s'amincir. Dans l'univers fictionnel de *Matrix*, l'humanité a été asservie par les machines. Pour maintenir le contrôle sur l'humanité, le monde des machines a produit un univers numérique appelé « matrice ». Les humains ne vivent plus qu'au travers de cette matrice, exemple parfait de l'externalisation symbolique totale par le numérique. Certains humains ont conscience du caractère fictif[163] de la matrice et s'affranchissent en conséquence des règles communes : ils volent, sautent sur des centaines de mètres, apprennent instantanément à piloter un hélicoptère, et peuvent dans une certaine mesure manipuler l'ensemble des variables de la « réalité de la matrice ».

161 Telle que Leroi-Gourhan l'a défini.
162 Jeu vidéo de simulation de football.
163 L'ensemble de la saga questionne de manière philosophique le sens du mot réalité. Ici le terme fictif renvoi à la dualité présentée dans les films entre la matrice et la réalité matérielle.

C'est que la matrice, sorte de rêve partagé par l'ensemble de l'humanité et contrôlé par un ordinateur, n'offre aucune limitation à part ses propres règles. Dans un tel monde, le plaisir reste sous le contrôle du principe de réalité, mais de la réalité machinique. Cependant, les contraintes que celle-ci impose demeurent aux antipodes de ce qu'offre la réalité matérielle. C'est pourquoi certains personnages choisiront de se faire volontairement réintégrer. Toute la saga tourne autour de la question de savoir comment nous pourrions distinguer un rêve, qui n'en finirait pas, de la réalité. L'élaboration de la réalité augmentée et de l'informatique ubiquitaire viennent, nous semble-t-il, soulever les mêmes interrogations. Si nous disions au chapitre précédent que le jeu ne pouvait s'opposer à la réalité matérielle, c'est qu'il en reste nécessairement et sous beaucoup d'aspects l'un de ses composants. Le numérique, tel qu'il se développe depuis une dizaine d'années (sous l'impulsion notamment de Google), introduit une nouvelle dimension dans laquelle le jeu n'est plus nécessairement aussi contraint par la réalité.

> « *Ce que j'aime dans un jeu vidéo ? Je peux être un espion, un plombier italien, un jedi, un elfe, un dieu. Je peux aller dans l'espace, visiter des mondes inconnus, utiliser des pouvoirs magiques. Je peux explorer tous les thèmes littéraires possibles. Aucun autre jeu ne peut véritablement le permettre. […] D'accord, quand tu es enfant, tu peux de prendre pour un policier, pour un médecin, tu peux rêver être dans un vaisseau spatial quand tu es dans ton lit, mais ça n'est pas aussi réaliste que le jeu vidéo... il y a l'image dans le jeu vidéo et puis quand tu joues dans ton lit, tu sais que c'est uniquement dans ta tête. Là y a un petit truc en plus.* »
>
> Claire.

Claire décrit deux phénomènes qui nous semblent pouvoir expliquer le paradigme particulier posé par le jeu vidéo. De ces deux éléments, la question dehors/dedans nous semble, dans un premier temps, la plus à même d'intéresser notre réflexion. D'un côté, Winnicott (1971) développe l'idée que l'enfant, dans sa difficile acceptation de la réalité et donc de la frustration quant à la médiation de son plaisir, a recours à des objets transitionnels. De l'autre, il explique que s'instaure chez l'enfant une aire de transition entre le subjectif et l'objectif, l' espace potentiel dont nous parlions au chapitre 2 ; espace qui permettra, en les faisant coexister en son sein, d'instaurer la distinction dedans/dehors. Il se définit comme l'espace de la communication illusoire entre différents registres

de la réalité. C'est en ce sens que nous inscrivons le jeu dans la question de l'espace potentiel. Cette distinction dedans/dehors n'advient néanmoins, soutient Winnicott, que par *la capacité* [de l'enfant] *à être seul* (1958). D'une certaine manière, cette *capacité à être seul* se définit comme une forme de repli dans une sorte de monde intérieur : l'enfant supporte l'absence par étayage sur les objets internes. Dans cette optique, la répétition peut prendre des caractéristiques itératives libératoires : répéter des activités d'occultation pour élaborer la disparition puis l'absence, après le moment spéculaire, peut avoir un caractère itératif libératoire pour le jeune enfant. Alors seulement supporte-t-il le sevrage, la séparation. Ceci nous fait dire que ce n'est pas tant la répétition que ce qui est répété, qui donne sa qualité, sa couleur, à la répétition : elle est répétition symbolique (Lacan, 1966, p. 46). C'est ici que se trouve selon nous la réponse à la question de savoir s'il peut y avoir de la *compulsion de répétition* dans le jeu. La *compulsion de répétition* dit Freud, prend racine dans un échec de la symbolisation et des processus psychiques. Elle est tout sauf cette répétition symbolique dont nous parle Lacan. De nouveau, il semble bien que ce soit le nouage du symbolique qui fasse toute la différence. Sans symbolisation, il ne peut y avoir du jeu, c'est l'un des grands points sur lesquels nous souhaitons insister, parce que ce rapport au symbolique nous semble être le pivot de la question du ludique. Dès lors, tout phénomène pathologique tiré de situations dans lesquelles le sujet serait privé de ce rapport symbolique à l'activité qu'il est *in ludere*, ne concernerait justement pas le jeu. Ainsi, parler de *jeu pathologique* ou d'*addiction au jeu* perdrait tout son sens. Certains diront qu'il s'agit là d'une manière de « botter en touche » par rapport aux problématiques que pourraient introduire certaines pratiques identifiées comme *jeu.* Au contraire, il nous semble que la distinction est fondamentale si l'on souhaite être précis. D'autant que c'est justement cette imprécision qui fait à notre avis le terreau d'un amalgame sur lequel le concept d'addiction prospère. Sans ces précisions, le discours devenu hygiéniste, autour du jeu vidéo, devient parfaitement légitime ; et entretien, l'idée que tout un chacun peut devenir *accro* ou plus simplement développer un rapport pathologique à l'objet. Malgré ce que nous venons d'exposer, il n'en faudrait pas non plus conclure que le jeu vidéo et le numérique de manière générale ne posent aucune question. L'étayage sur les objets internes, que soutient Winnicott, n'est rendu possible ; que par leur possibilité d'entrer en dialogue avec des objets externes « vivaces[164] » (1971). Une absence de vivacité transforme alors l'interne en un objet « anéanti [165]» (*ibid*) et persécutant. Or le jeu vidéo

164 *Aliveness* dans le texte original. *Alive* se traduit par *en vie.* Le suffixe — *ness* introduit une forme nominale qualitatif abstraite qui n'a pas de véritable traduction en français. Nous ne souhaitons pas utiliser le terme *vivant* qui est généralement utilisé pour le traduire. Celui-ci renvoi à un aspect concret qui nous paraît relever du contre-sens. Le terme *vivace* (*qui a une grande force de vie*) qui a la même étymologie nous a semblé plus approprié.

165 *Deadness* dans le texte original. Nous feront ici les mêmes remarques que pour *Aliveness*.

développe de plus en plus une sorte de *Realistische Gestalt*[166] profondément ancrée, d'après nous, dans la question de l'imaginaire tel que Lacan a pu le développer : le registre des images illusoires qui signe en conséquence l'aliénation du sujet à l'image (Lacan, 1966, p. 181). Et c'est toute la capacité du sujet à se détacher de ces images aliénantes en abordant le jeu vidéo sous un registre symbolique dialectisé dans l'espace potentiel de Winnicott, que le joueur peut rester dans le ludique. Néanmoins, ce n'est que par sa *capacité à être* seul que les conditions de ce dialogue adviennent. Pour Lacan, « le manque à être constitue l'aliénation » (1984) et il nous semble percevoir toute la matrice du *manque à être* et de la castration psychique, dans cette *difficulté à être seul* de Winnicott. C'est finalement, tout le rapport à soi, au narcissisme, qui dialectise notre relation au jeu. L'informatique ubiquitaire et la pensée transhumaniste — qui passe par la réalité augmentée et la cybernétique — viennent dans ce cas mettre en doute le rapport du sujet à lui-même. Elles nous semblent donner un exemple éclatant d'*organe extériorisé* par la cybernalisation. Toute la question du jeu vidéo nous semble, alors, se résumer là : ces organes extériorisés, se révéleront-ils « vivaces » ou au contraire anéantiront-ils les objets internes, en pétrifiant le sujet, le plongeant dans les affres de la persécution et de la folie ? Il semble que nul n'a aujourd'hui de réponse précise à cette question.

3.6 Libido, narcissisme primaire et secondaire : du jeu de l'enfant au jeu de l'adulte

Dans les éléments théoriques que nous avons soulevés à propos de la question de la répétition dans le jeu ; nous avions soulevé celle du narcissisme dans le rapport qu'entretient le sujet avec le plaisir du jeu. Or, la question du narcissisme nous permet également d'introduire une question que nous avons jusque là laissée de côté. Que ce soit dans ce que Sutton-Smith nomme la *rhétorique du jeu comme évolution* (Sutton-Smith, 1997) ou les propos de Freud (1908) ou encore Piaget (1945), il y a toujours eu dans la pensée à propos du ludique une ambivalence sur la place de cette activité chez l'adulte. Le *Dictionnaire international de la psychanalyse*, ouvrage de référence, n'aborde le jeu que sous l'angle du « jeu d'enfants »[167]. De même, un grand nombre des ouvrages de psychopathologie et de psychologie du développement n'abordent quasi que le jeu chez l'enfant et celui chez l'adulte n'est analysé, bien souvent, que sous l'angle de l' addiction, de la dépendance.

166 Une *forme réaliste*.
167 Il s'agit là du titre exact de la seule entrée sur le jeu du dictionnaire.

Pourtant, il demeure certain que l'adulte pratique des activités ludiques et le sport en donne l'exemple le plus frappant. Mais plus encore, l'un des éléments cardinaux de la pensée psychanalytique : la sexualité peut à bien des égards présenter les mêmes caractéristiques que celles que nous avons développées à propos du jeu et ainsi être vue comme tel. Et justement, c'est bien le champ psychanalytique, qui, en la faisant sortir des questions morales et des pressions fonctionnalistes de la reproduction, l'a reconnu dans sa dimension ludique. Pour autant, la psychologie en général et le champ psychanalytique en particulier semblent éprouver des difficultés à reconnaître explicitement l'existence du jeu chez l'adulte. S'il nous apparaît inconcevable de soutenir l'idée que seul l'enfant jouerait ; il nous semble aussi concevable que la question soit posée de savoir s'il existe des différences de caractéristiques entre le jeu de l'adulte et celui de l'enfant. En cela, la question du narcissisme peut, nous semble-t-il, éclairer le débat. La psychanalyse emprunte ce concept à l'ouvrage *die Sexuellen Perversitäten* du psychiatre Paul Näcke publié en 1899. Freud introduira ce concept dans une note, de la 3e édition datée de 1910, des *Trois essais sur la théorie sexuelle* (1905 b) ; et dans ses écrits, à propos de Léonard de Vinci, parus la même année (S. Freud, 1910). Dans ces deux ouvrages, il adopte la position de Näcke sur le caractère pervers[168] du narcissisme. L'individu traite son corps propre comme on traite un objet sexuel. Cette conception reste proche de celle du fétichisme et de la paresthésie de Von Krafft-Ebing (1886).

Elle suivra la pensée freudienne jusqu'à *Totem et Tabou.* Dans, *pour Introduire le narcissisme* (1914), la conception du narcissisme comme perversion va progressivement s'inclure dans une conception plus large qui va le voir devenir un élément du développement psychique du sujet, un investissement libidinal du Moi ou comme un choix d'objet. Nous souhaitons laisser de côté tous les développements que le concept de narcissisme a connus ; afin de nous concentrer sur le concept de narcissisme primaire exposé par Freud à partir de 1914. Il va notamment le développer dans son *Introduction à la Psychanalyse* de 1917 : la libido est investie originellement sur le Moi, dans une forme de narcissisme primaire qui va ensuite progressivement se transformer en investissement libidinal sur les objets. Libido du Moi et libido d'objet constituent alors les deux oppositions de la question narcissique. Ainsi, pourrions-nous distinguer le jeu de l'enfant du jeu de l'adulte par la question libidinale et finalement penser certaines problématiques que nous avons abordées à propos du ludique, sous cet aspect. Si jusque là nous avons fortement développé la dimension symbolique du jeu, peut-être devons-nous à présent admettre sa dimension libidinale. Dans *le Moi et le Ça,*

168 Näcke en tant que criminologue, a une conception de la perversion qui n'est pas partagée par Freud, même si les deux situent à cette époque, le narcissisme dans ce contexte. Il convient ici de considérer que nous nous référons à la pensée Freudienne telle qu'exposée dans les *Trois essais sur la théorie sexuelle*.

Freud (1923) introduit la seconde topique et situe l'origine des pulsions — et dès lors de la libido (S. Freud, 1920) dans l'instance qu'il nomme *Ça*. Orienter la question du ludique vers la pulsion, c'est en comprendre, nous semble-t-il, non plus la dimension symbolique, mais la dimension inconsciente tant le *Ça* y règne en maître. Mais finalement, « dans l'homme et par l'homme, *ça*[169] parle. » (Lacan, 1966, p. 688). En conséquence, parler du langage, du symbolique, c'est aborder la question du *Ça* et de l'inconscient. C'est dans les mouvements psychiques inconscients dès lors que le ludique peut s'appréhender. Cependant, le *Ça* isolé du reste de la seconde topique freudienne n'aurait pas de sens. Dans les *Nouvelles conférences sur la psychanalyse* (S. Freud, 1933, p. Leçon 3) nous trouvons toute la complexité de la relation entre les instances topiques que sont le *Moi*, le *Ça* et le *Surmoi*. Au surplus, Freud nous rappelle la sentence prononcée contre le *Moi* : « Un adage nous déconseille de servir deux maîtres à la fois. Pour le pauvre Moi la chose est bien pire, il a à servir trois maîtres sévères et s'efforce de mettre de l'harmonie dans leurs exigences. Celles-ci sont toujours contradictoires et il paraît souvent impossible de les concilier ; rien d'étonnant, dès lors, à ce que souvent le Moi échoue dans sa mission. Les trois despotes sont le monde extérieur, le Surmoi et le Ça. Quand on observe les efforts que tente le Moi pour se montrer équitable envers les trois à la fois, ou plutôt pour leur obéir, on ne regrette plus d'avoir personnifié le Moi, de lui avoir donné une existence propre. » (S. Freud, 1933, p. 48). L'instance moïque apparaît dès lors centrale pour comprendre l'organisation psychique du sujet et donc son rapport à la question du ludique ; mais « le moi a une structure imaginaire » (Lacan, 1966, p. 178) et donc aliénante, « il n'est toujours que la moitié du sujet » (Lacan, 1966, p. 346). De sorte qu'il nous semble que c'est toute l'articulation Ça-Moi-Surmoi et Je[170] qui doit être considérée pour rendre compte des différents rapports de l'humain au ludique. Du *Ça*, un chaos sans organisation, lui-même soumis au seul principe de Plaisir, né le Moi postule Freud. Excepté que cette naissance reste du registre de l'imaginaire. C'est le spéculaire qui permettra l'émergence du *Je* et la boucle ne se terminera que par l'avènement post-œdipien de l'instance surmoïque secondarisée, c'est-à-dire investie de la *loi constitutive*. Nous voyons là trois temps : pré-spéculaire, post-spéculaire et post-œdipien qui nous paraissent comme autant de moments clés pour comprendre le rapport entre l'homme et le jeu. Dans le moment pré-spéculaire, nous le soutenons, le jeu au sens où nous l'entendons demeure absent. Absence qui se concrétise dans cet impossible écart à l'imaginaire que l'on comprend mieux dans l'idée lacanienne de l'aliénation imaginaire du Moi archaïque. Nous restons ainsi dans le narcissisme primaire, une libido uniquement tournée vers le Moi, faute d'une distinction

169 En italique dans le texte original.
170 Comme élément appartenant au Symbolique, né de l'épreuve spéculaire.

dehors/dedans. Le moment spéculaire, véritable césure, à notre avis, dans cette question de la libido, permet l'entrée *in ludere* autant qu'il permet à l'enfant de sortir progressivement du narcissisme primaire. C'est là, pour nous, le premier moment du ludique qui va caractériser ce que nous pouvons dès lors nommer : jeu de l'enfant. Non pas qu'il y ait des jeux d'enfants et des jeux d'adulte ; mais rapporté au sujet, le jeu se manifeste selon des modalités différentes entre ce que nous appelons d'un côté le jeu primaire et de l'autre, le jeu secondaire. C'est cela, pour nous, le jeu d'enfant : un jeu primaire au sens où il reste — au moins partiellement — tourné vers Soi et non vers des objets externes. Cette conception du jeu donne alors tout son sens à l'idée de Freud selon laquelle l'enfant demeurerait avant tout un pervers polymorphe (S. Freud, 1905b) ; c'est-à-dire comme cet être qui institue son propre corps comme autant de zones autoérogènes où la satisfaction desdites zones prévaut pour elle-même. Comme le jeu finalement ne prévaut que pour lui-même. Cette autosatisfaction pulsionnelle dans le ludique, il nous a semblé la voir dans l'un des jeux de ce petit garçon de 3 ans que nous avons présenté précédemment :

> *Alors qu'il jouait habituellement sur le bureau, assis sur une chaise, sa mère à côté, cette fois, il se lève spontanément et se met au sol avec la boite de cube qu'il renverse et se met à jouer. À cet instant, nous nous sommes fait la réflexion, que finalement, au sol ou sur le bureau, cet enfant n'avait pas toujours joué avec nous. Cela devenait flagrant : dos à nous, totalement absorbé par son activité ; l'autre se trouve mis à l'écart et ne semble pas être toléré ; comme le montrera les réactions agressives de cet enfant envers sa mère — ou toute autre personne — lorsqu'elle tentera de s'introduire dans le jeu pour l'aider dit-elle. Il ne veut pas de son aide, il ne veut pas d'elle ni de nous d'ailleurs. Il est seul et souhaite le rester, il n'y a pas d'adresse ni à un autre ni à l'<u>A</u>utre comme le confirmera une observation : l'enfant se met à parler. On pourrait en premier lieu croire à un dialogue avec un autre imaginé. Mais pourtant, en tendant bien l'oreille, il n'y a ni tu, ni nous ni vous, il n'y a que* Je*, le J*e qui parle *et le* Je qui entend *réunis. Ou pour être plus précis, faute de dialectique à l'autre, il n'y a que* Moi.

Dans son jeu, cet enfant se parle à lui-même, néanmoins sous une modalité tout à fait particulière. Il ne dit pas je, mais *Moi-je* de manière systématique.

Ce *Moi-je* nous semble manifester toute la dimension primaire de ce jeu-là[171]. Toutefois, le caractère primaire d'une activité ludique ne signifie pas nécessairement que le sujet joue seul. Comme nous le remarquions à propos de l'enfant et de ses cubes, il nous semble que l'on peut avoir un public et jouer pour et avec Soi exclusivement. De même, il peut y avoir un autre joueur, mais celui-ci n'est pas nécessairement vécu comme objet externe indépendant et pris comme tel. A contrario, on peut jouer physiquement seul, mais, par le biais du symbolique, introduire de l'altérité voire de l'Autre dans l'activité ludique. Cela confirme le postulat de Brougère selon lequel, l'important n'est pas ce qui est fait, mais comment cela est fait. Ce sont là des observations qu'avait déjà rapportées Anna Freud (1965) dans l'élaboration de son concept de lignes du développement. Dans ses observations, elle démontre qu'avant l'âge de 5 ou 6 ans, les enfants jouent plus l'un à côté de l'autre qu'ensemble. Mais il s'agit à notre avis d'un mode privilégié de rapport au jeu et à l'autre ludique et non un mode exclusif. Dès lors il devient plus simple de comprendre cette cohabitation chez un même enfant des jeux primaires et des jeux où l'autre devient plus qu'un simple compagnon, un partenaire de jeu. Comme Anna Freud le note, l'enfant passe progressivement d'une forme d'égocentrisme — de narcissisme primaire — à une forme de camaraderie ; c'est-à-dire non seulement de prise en compte de l'altérité, mais aussi dans l'élaboration d'investissements pulsionnels sur des objets externes. C'est dans tout le passage, à notre avis, du jeu primaire au jeu secondaire, dans lequel le Moi vient s'enrichir des relations que l'enfant va entretenir avec l'extérieur ; et notamment avec ses compagnons puis ses camarades de jeu. Par identification et donc assimilation, le Moi de l'enfant se développe. Il nous semble néanmoins, pour ne pas entrer dans un discours rhétorique sur le caractère évolutionniste du jeu, que l'activité ludique devrait simplement rester considérée comme un support parmi d'autres de ces processus de secondarisation narcissiques. Dans ce cas, progressivement un Surmoi mature, porteur d'interdictions, notamment œdipiennes, va se doubler d'un Idéal du Moi qui nous semble se fonder sur l'idée suivante : *puisque je ne peux posséder, je vais être comme.* Nous voyons là toute la valeur, à notre avis, du caractère symbolique du jeu et de la place du déguisement et des jeux de *mimicry* durant cette période charnière de l'Œdipe. Arrivées à maturité, les relations objectales de l'adulte fondent alors pleinement ce que nous nommons *jeu secondarisé*[172]. Nous voyons bien que les caractéristiques générales du jeu ne varient pas entre l'adulte et l'enfant et nous ne pouvons soutenir l'idée que

171 Nous avons aussi pu observer cet enfant dans des jeux où l'autre intervenait.

172 Nous préférons utiliser les termes jeu primaire et jeu secondarisé, pour marquer le fait que le second n'est jamais que la transformation du premier. Il nous semblerait d'ailleurs plus juste de procéder de la même manière avec le narcissisme, néanmoins la tradition de pensée psychanalytique a consacré les termes *narcissisme primaire/secondaire*.

« l'adolescent[173] cesserait de jouer » (S. Freud, 1908). D'ailleurs Freud reste quelque peu ambiguë sur la question : « Ainsi l'adolescent cesse de jouer, il renonce en apparence au plaisir qu'il tirait du jeu. Mais tout connaisseur de la vie psychique de l'homme sait qu'il n'est guère de chose plus difficile à celui-ci que le renoncement à une jouissance déjà éprouvée. À vrai dire, nous ne savons renoncer à rien, nous ne savons qu'échanger une chose contre une autre ; ce qui paraît être renoncement n'est en réalité que formation substitutive. » Nous ne pouvons qu'être en accord, compte tenu de ce que nous venons d'exposer, avec la vision de Freud quant au caractère substitutif de la transition du jeu de l'enfant au jeu de l'adulte. Là où nous constatons une divergence, c'est sur l'idée que ce qui serait substitué au jeu de l'enfant ne serait plus du jeu. Bien au contraire, il nous semble bien qu'il ne s'agisse que de jeu. Dans *la Création littéraire et le rêve éveillé*, Freud va rappeler le lien entre la création littéraire et le jeu d'enfant en notant que la langue allemande par exemple utilise le mot *Spiele* dans les deux cas. Il établit effectivement une distinction entre le *Spiele* « adulte » et *das Kinderspiele,* c'est-à-dire le jeu d'enfant. Mais il nous semble que c'est avant tout la traduction française par *Création littéraire* de *das Dichter* (littéralement *le poète*) qui reste à l'origine d'une confusion. Dans le texte allemand, ce que Freud distingue, c'est avant tout l'action du poète, la manière dont il fait, dont il joue — Freud utilise ce terme —, et la manière dont joue l'enfant. Ainsi, quand il dit que l'adolescent cesse de jouer, nous comprenons : cesse de jouer à la manière de l'enfant pour jouer à celle de l'adulte, à la manière dont le ferait le poète. Là où nous avons précédemment établi une distinction entre jeu primaire, secondaire et secondarisé, du point de vue des relations objectales, Freud introduit une distinction basée sur le principe de réalité. Le développement de la manière de jouer suit dès lors le propre développement de l'enfant ; passant d'un état de dépendance et de relation d'objet fondé sur le narcissisme primaire à l'autonomie et une relation d'objet que nous pourrions dire adultes ou matures. Tout comme le sujet passe du jeu d'enfant au jeu d'adulte. Nous rappellerons enfin le fort caractère polysémique du terme jeu que ce soit en français ou en allemand. *Spiele,* comme *jeu* en français, désigne autant l'activité ludique elle-même ; que certains objets utilisés dans ce cadre. Il désigne également certaines phases de jeu comme dans le tennis. On le retrouve également dans de très nombreuses expressions : Avoir beau jeu de ou avec quelqu'un : *mit jm. leichtes Spiel haben* en allemand. *Être en jeu* (autant dans l'activité ludique elle-même que par métonymie) qui se traduit par *auf dem Spiel stehen* en

173 Le terme utilisé par Freud est *Heranwachsende* abusivement traduit à notre avis par « celui qui avance en âge ». La traduction moderne de ce terme est *adolescent*. Si en 1908 le concept d'adolescence n'était pas aussi développé qu'aujourd'hui, il n'en reste pas moins qu'*Heranwachsende* est le synonyme de *Jugendalter* qui signifie nous dit le Duden : *qui se situe entre l'enfance et l'âge adulte*. Soit ce que nous nommons aujourd'hui *adolescence*. Il nous semble que Freud fait là référence au sujet post-période de latence.

allemand. Nous retrouvons également ce mot dans l'expression typiquement française : *un jeu de quelque chose* (comme *un jeu de clés*) ; ou bien encore dans l'expression allemande : *etw. aufs Spiel setzen*, proche, dans le sens, de *auf dem Spiel stehen ;* mais qui désigne spécifiquement : *mettre quelque chose en péril*. Le signifiant *jeu* prend, dès lors, des sens très divers. Lesquels nous obligent nécessairement à ne pas nous attacher à l'idée qu'user du mot jeu pour signifier quelque chose introduise inévitablement la notion de ludicité. Et c'est à notre avis, toute la question qui se pose avec le texte de Freud et l'exemple de *das Dichter*. Justement, Freud semble éviter cette confusion. Si l'on peut reprocher à son texte une légère ambiguïté de forme, sur le fond, il s'inscrit pleinement dans l'idée que l'important reste d'abord ce qui est fait et la manière dont cela est fait. Cette ambiguïté nous la retrouvons parfois à propos d'une autre forme de jeu : la sexualité. Et notamment dans la distinction entre sexualité infantile et sexualité de l'adulte. La distinction élaborée par la psychanalyse entre ces deux concepts ne tient pas tant à l'activité elle-même, mais bien à la manière dont se trouve faite et vécue, la sexualité. Non pas dans son aspect comportemental, mais bien dans son vécu psychique subjectif. Et c'est bien sous cet angle d'approche qu'il nous semble nécessaire d'aborder la question du jeu. Ce que nous venons d'exposer tend, à notre avis, à fortement nuancer, voire rendre discutable, l'idée que l'activité ludique chez l'adulte prendrait la forme d'une aberration, d'une anomalie. Ces éléments étant posés, le primat du principe de plaisir, sous lequel nous pensons le jeu tant chez l'adulte que chez l'enfant et son fort rapport au symbolique (et comme nous le verrons, s'agissant, parfois, du jeu vidéo, à l'imaginaire) nous amènent, semble-t-il, à deux questionnements principaux du point de vue clinique : le devenir des investissements d'objet dans le cadre vidéoludique ; et le jeu vidéo comme suppléance.

Chapitre 4 Le jeu vidéo comme tentative de suppléance

À partir du séminaire intitulé l*es Formations de l'inconscient* (1957), Lacan va progressivement introduire la notion de suppléance ; qu'il explicitera dans *RSI* (Lacan et Cesbron-Lavau, 1974) comme quart élément : « Le quart élément est compensatoire, il a fonction de suppléance, dans la mesure où le nœud à trois ne tient pas de lui-même. » (Philippe, 2001). De fait, la suppléance vient permettre de maintenir en place le nouage entre les trois dimensions (réel, symbolique, imaginaire) du psychisme. Si Lacan a surtout développé la question autour du *sinthome* et de la compensation de la psychose, au travers du cas Joyce ; il aborde aussi tout au long de son séminaire d'autres formes de suppléances. Toutes nous semblent avoir un rapport à l'ordre symbolique en ce sens que l a suppléance permet un passage au nouage des trois registres comme *passage symbolique* qui organise l'homogénéité. Compte tenu de ce que nous avons exposé concernant le fort rapport symbolique du sujet à la notion de ludique ; il nous est apparu nécessaire de nous interroger sur l'idée que le jeu puisse aussi être une forme de suppléance, c'est-à-dire une tentative de mise en acte du symbolique. Si Lacan introduit l'idée que, dans la névrose, le fantasme fasse fonction de suppléance ; il introduit également, dans le séminaire *les Psychoses* (1955), l'idée que, dans certains cas, le sujet se trouve tenu de compenser une dépossession du signifiant :

> « par une série d'identifications purement conformistes à des personnages qui lui donneront le sentiment de ce qu'il faut faire pour être un homme ».
>
> (Lacan, 1955, p. 231)

Il y a un vide, fondamental chez ces sujets, un manque sur la question de l'être, de la subjectivité. Se pose ainsi la question de savoir, si certains jeux et notamment des jeux vidéo dans leur rapport au sujet par la cybernalisation ne pouvait pas venir faire suppléance chez certains joueurs d'un vide fondamental touchant la subjectivité. Nous envisagerions ainsi le rapport de ces sujets à leur jeu comme une quête de subjectivité, une suppléance comme *passage symbolique*. Mais nous allons le voir, les processus mis en jeu pour permettre ce passage symbolique ne sont pas sans risques : pétrification, désir de contrôle et dé-nouage du complexe RSI sont aussi ce que peut risquer le joueur ayant décidé d'emprunter cette voie.

4.1 Le cas de Simon

Simon est un jeune homme de 20 ans quand nous le rencontrons pour la première fois en 2012. Ce qui frappe en premier, c'est son état de négligence, voire d'incurie. Il tourne comme « un lion en cage » dans la salle d'attente. Il ressent un fort besoin de parler, semble-t-il. Il vient, dit-il, parce que « ça ne va pas ». Il ne sait pas véritablement dire pourquoi. Au lieu de cela, il a préparé à notre intention un document imprimé sur Internet. Sur celui-ci, il a surligné ce qu'il pense être ses symptômes[174] *; et il en arrive à la conclusion qu'il présente peut-être la maladie qui y correspond. La page en question est une impression du site* Wikipédia *relative à la schizophrénie. Il a surligné les informations suivantes :*

« — Début à l'âge adulte ;

— Contours incertains de la personnalité ;

— Langage parfois riche, illogique ou incompréhensible ;

— Déréalisation ;

— Incurie ;

— Apathie. »

Notre première réaction au sujet de ce catalogue de symptômes pris de manière éparse de-ci, de-là ; a été de les considérer comme la possibilité pour Simon, de mettre des mots, même inappropriés — il en convient lui-même sur le moment — sur ce que fondamentalement, il éprouve des difficultés à conceptualiser. Le prenant au jeu, si l'on peut dire, nous lui pointons un des mots inscrits sur la feuille : Anosognosie. En lui demandant s'il en connaissait le sens, ce qui n'était pas le cas. Nous lui expliquons que cela signifie simplement que la personne atteinte de schizophrénie n'a pas — ou très peu — conscience de l'existence de ses « symptômes » ; et nous lui rappelons qu'il faut plus que quelques symptômes entraperçus — à les considérer comme pouvant s'appliquer à sa situation — pour établir un diagnostic aussi engageant qu'un état psychotique. « Mais vous êtes certain ? Parce que, tout de même, ça me ressemble beaucoup. » Nous sommes

174 C'est lui qui utilise ce terme.

certains que les choses ne sont pas (heureusement) si simples et que « beaucoup ressembler » peut signifier énormément : telle fut notre réponse. Il semble s'apaiser. Nous lui posons alors une question qui nous taraude depuis le départ : « La psychose est un état sérieux, angoissant ; mais j'ai le sentiment que vous auriez voulu me voir confirmer votre hypothèse ? » Sa réponse nous apporta la première pierre nous permettant d'entrevoir l'une des problématiques de Simon : « C'est aussi sympa, être un peu fou, ça a un côté artistique, et puis au moins, c'est un nom… quelque chose. ».

Si Simon partage quelque chose avec la question psychotique, c'est celle de l'identité, comme il l'a lui-même identifié. Quand il surligne « contours incertains de la personnalité » sur sa feuille, celle-ci ne prend pas non plus l'aspect de la dépersonnalisation proprement dite telle qu'on la rencontre dans la psychose (Bergeret, 2008b). Ce n'est pas « […] une modification profonde et durable de l'identité et généralement de la personnalité. » (Ferrant, 2007, p. 429). Mais surtout, on ne retrouve pas *Das Unheimliche, l'inquiétante étrangeté* (S. Freud, 1919) dans laquelle l'intime, l'interne resurgissent comme un autre absolu, un étranger, générant ainsi un sentiment d'angoisse. Cet état proche de la dépersonnalisation signe par contre, à notre avis, celui de la régression du Moi ; tel que Bouvet a pu le décrire. *Je* demeure bien là, le symbolique nous semble avoir fait son œuvre. Simplement, Simon présente des difficultés à répondre à la question : « Qui suis-je ? » Elle n'est en elle-même ni angoissante ni persécutante cette question. Elle ne trouve simplement pas de réponse évidente, elle laisse un trou, une béance, un vide qui creuse le lit de la dépression et convoque l'angoisse. Il n'y a pas véritablement de fantasme que ce soit autour de la scène primitive ou de projection fantasmée du Soi en devenir. Faute d'un fantasme pour la soutenir, une partie de l'identité se détache. Il peut donner son prénom et son nom ; mais tout le caractère symbolique, construit et mature de la personnalité adulte semble absent. Comme si l'identité et le sentiment d'individuation n'étaient vécus que de manière opératoire, presque administrative. Quelque chose se détache entre le signifiant et le signifié ; sans, pour autant, que Simon n'entre dans une déliaison totale. Le lien semble distendu à force d'avoir été remis en question. Comme à un petit garçon à qui l'on demanderait : « Et toi, qui es-tu ? », Simon répondra par son nom, à la rigueur par son sexe, s'il l'estime nécessaire par une information filiale. Mais il ne réussit pas à aller au-delà, à donner les caractéristiques de sa personnalité dans un rapport, somme toute, primaire à Soi. Il part surtout en recherche de béquilles imaginaires qui vont venir en tant qu'images idéales, combler le vide. Cette

défaillance imaginaire, qu'il tente de suppléer nous semble au cœur de sa problématique. L'état d'anxiété de Simon que l'on peut noter dans la manière dont il tourne littéralement en rond dans la salle d'attente, dans ses hésitations, craintes et gesticulations, nous semble signer cet état paroxystique transitoire de crise d'angoisse aiguë ; décrite par Gendrot et Racamier. Notamment, à l'occasion de *seconds traumatismes psychiques désorganisateurs* (Bergeret, 2008a, p. 227) qui marquent en général l'entrée dans une phase symptomatique d'une structuration limite de la personnalité. La notion d'état limite demeure discutée dans la nosographie psychanalytique. Certains verront dans le cas de Simon une forme de psychose ordinaire. C'est effectivement une interprétation possible, compte tenu, notamment, du rapport de Simon au signifiant du *Nom-du-Père*[175]. Pour autant, si nous avons décidé d'écarter ce diagnostic au profit de l'état limite, c'était aussi à cause du risque d'identification à la *figure du psychotique* que nous percevions chez Simon. Lacan a lui-même également souligné la difficulté de diagnostic que posent certains cas (le petit Hans) ; et a utilisé, pour présenter le concept de suppléance dans *les Psychoses,* un cas d'hystérie masculine qu'il est également possible de relire du côté de la psychose. Il nous semble que nous nous trouvons ici dans un cas similaire. Lacan a introduit à cette occasion la notion de « coloration » qui nous semble ici appropriée. De même, nous le verrons, si le cas de Simon pouvait effectivement être relu du côté de la psychose, il ne semble pas y avoir chez lui une sortie du réel par le symbolique ; et une compensation au niveau d'un signifiant unaire — un S1 — s'est opérée ou tente justement de s'opérer[176] dans une quête d'être enfin « le » quelque chose[177]. La suite de sa psychothérapie montrera que la défense principale qu'il met en place consiste en une forme de déformation du Moi : *le dédoublement des imagos* (Bergeret, 2008a, p. 225) selon les conceptions de Bergeret ou plus simplement en une forme clivée. D'un côté, le Moi est parfaitement adapté aux exigences de la réalité extérieure : indépendant, fonctionnant sous le sceau du narcissisme secondarisé. De l'autre, il y a non un rejet et un déni comme dans la psychose, mais la création d'une partie clivée du Moi fonctionnant de manière anaclitique. Cet anaclytisme nous semble représenter l'impossibilité pour Simon de se passer de l'objet externe, ses *béquilles*, pour résoudre la question identitaire. Dans l'autre, il cherche à la fois un modèle à qui ressembler (allant jusqu'à imiter nos gestes, nos postures ou nos attitudes en consultation) et une forme d'approbation voire d'amour. Surtout s'il est vu comme grand ou important.

175 Qui ne semble pas à notre avis être forclos pour autant.

176 On pourrait alors considérer qu'il s'agit d'une psychose compensée qui prend l'allure dans ses manifestations d'un état limite.

177 Il est au moins au départ *le divin enfant,* mais ce signifiant semble poser plus de difficultés pour lui qu'il n'en résout. Ce que nous allons décrire de son cas peut alors être également vu comme une tentative de trouver un nouveau signifiant unaire.

Ce qu'il rejoue en consultation nous paraît constituer la redite d'une dyade, voire d'une triade narcissique[178], dans laquelle, ce qui est recherché ; c'est avant tout l'amour de parents non-génitalités dans un fantasme qui s'exprimera à plusieurs reprises comme celui du *divin enfant* (Bibring, Dwier, Huntingdon et Vaenstein, 1961) :

> « *Pour mes parents, j'étais l'enfant parfait. Sage, bon à l'école, le bon petit Asiatique[179]. Travailleur, toujours poli, calme. […] Quelque part, mon arrivée les a sauvés, j'étais celui qu'ils attendaient.* »
>
> Simon

Il y a effectivement quelque chose d'une triade narcissique dans laquelle Simon a joué le rôle de *divin enfant* qui échouera en réalité à maintenir le couple parental et à le sauver. C'est en partie, à notre avis, l'effondrement narcissique lié à l'impossible identification à ce *divin enfant* ; qui a empêché Simon de tomber dans une forme de toute puissance narcissique, mais qui fondera aussi les bases de toute sa problématique, surinvesti qu'il demeurait d'un rôle de sauveur parental. Lorsque nous le rencontrons, Simon vient d'échouer à son baccalauréat, il a abandonné les études, sa mère a quitté son père depuis quelques années et il a décidé de rester chez ce dernier qui ne lui manifeste que peu d'intérêt. Cette « […] cause extérieure […] réveille par son vécu intérieur une situation narcissique prédépressive, soigneusement évitée jusque là. » (Bergeret, 2008a, p. 227). Ce que vient réveiller cette situation, c'est, nous semble-t-il, la mise à mort de l'image du divin enfant. Autant parce que ce qu'il perçoit de lui-même déroge à cette image ; qu'en raison du départ d'une mère qui finalement, comme il le dira, « a réussi à s'en sortir sans lui » ; voire parce qu'elle n'aurait réussi à s'en sortir que parce qu'il n'était plus là[180]. Alors, cet idéal perdu reste, finalement, ce après quoi il court, ce qu'il désire : être aimé de l'autre. Ainsi se présente, nous semble-t-il, l' Idéal du Moi puéril et gigantesque décrit par Bibring. Cet Idéal du Moi se double d'un Surmoi lui-même peu mature, peu à même de porter la *Loi constitutive* faute d'un règlement de la question œdipienne. L'autre, chez Simon, prend toujours un rôle moteur. Tant qu'il s'agit de survivre, le Moi peut

178 Laquelle a été prise pour une véritable triade œdipienne par le psychiatre qui le suivait précédemment. Partant de ce postulat, la relation dans la petite enfance entre Simon et sa mère a soulevé la question de l'interdit de l'inceste. Mais faute d'une génitalisation des figures parentales, Simon n'a su que faire de cette question qui lui est apparue profondément incompréhensible et par delà traumatisante.

179 Simon étant comme souvent, entre deux mondes : asiatique par sa mère et européen (latin) par son père.

180 Au moment de sa première consultation, il habite de nouveau avec sa mère depuis quelques mois.

fonctionner sur un mode autonome. Mais dès qu'il s'agit d'aller plus loin, le rapport à l'autre devient fondamental, comme s'il devenait trop difficile d'avancer seul. Il nous semble qu'il y a là une question à propos de la construction du narcissisme secondaire chez Simon. L'épreuve spéculaire ne nous semble pas fondamentalement avoir manqué de résolution. Mais une faille semble s'être opérée et faute d'un étayage parental fort — la question des figures parentales demeurant un point central dans le discours de Simon — ce patient semble avoir besoin d'un environnement stimulant qui va alors le structurer. Cette faille presque béante, ce vide narcissique né de l'échec du *divin enfant* et de la perte qui en résulte se manifestent par une dysthymie fondée autour de la notion de détresse, d'*helplessness :* un véritable *effondrement psychique.* En état de détresse, Simon est devenu incapable de vivre une existence personnelle satisfaisante alors qu'il s'engage dans les affaires de la société (Winnicott, 1970, p. 54). Il perd dès lors sa *capacité d'être seul.* Simon semble en être resté d'un point de vue de son développement, à un fonctionnement secondaire qui n'a pas encore connu sa pleine maturation par la résolution œdipienne. Ce constat clinique, que nous avons établi à propos de Simon, a pris un sens particulier lorsqu'il s'est agi de comprendre le rapport qu'il entretient avec un objet qui prend une grande place pour lui[181] : le jeu vidéo. Il dit jouer beaucoup (trop ?), mais ne semble pas nécessairement ressentir de difficultés à ce propos, si ce n'est quant à l'image de lui que l'autre peut se forger. Il explique d'emblée la première fois qu'il aborde ce sujet, qu'il peut établir la différence, à son avis, entre sa pratique du jeu vidéo et la question de la dépendance :

« *Trop boire, trop fumer, trop de tout, je connais...* »

Comme souvent dans les structurations limites de la personnalité ; ce que la psychiatrie nomme les *comorbidités addictives* se trouve largement présent, parfois un peu trop. Dès lors, il nous a paru très intéressant de savoir en quoi, une pratique, que nous qualifierions d'intense, du jeu vidéo restait, à son avis, différente de ce qu'il convient d'appeler pudiquement un rapport pathologique à l'alcool où à la drogue.

181 Au point qu'il a entreprit il y a un an de suivre des études universitaire sur le sujet.

« Fumer, boire, et tout ça, c'est pour s'anesthésier, c'est pour ne plus penser, c'est pour... partir. Le jeu vidéo c'est différent, c'est bien, c'est intéressant... quelque part... ça permet de vivre. »

Simon

Profondément narcissique dans sa modalité primaire, sa consommation de substances semble parler à la partie de son Moi clivé qui tente d'annihiler temporairement la réalité si insupportable d'avoir à être seul face à soi. Au contraire le jeu vidéo vient d'une certaine manière nourrir cette autre partie de son Moi qui tente de s'en sortir et devient cet autre moteur dont nous parlions précédemment. Sa difficulté à être seul installe un certain danger à utiliser les jeux vidéo dont nous avons déjà souligné le rapport ambigu à la question de la réalité. Mais d'un autre côté, cette distinction aux contours flous chez Simon apparaît aussi, d'une certaine manière, comme un atout. La distinction entre, dedans/dehors, et donc entre jeu/non jeu, demeure suffisamment floue pour permettre une confusion identitaire entre le sujet et le personnage de jeu vidéo ; tout en étant radicalement maintenue hors d'atteinte d'un collage imaginaire et identitaire par un appui symbolique. Certes, celui-ci est parfois insuffisamment pris en compte comme nous allons le voir, mais il reste néanmoins suffisamment présent pour venir en partie *nourrir* le Moi et non le désintégrer. Quelle est dès lors la valeur de ce rapport répétitif à l'activité ludique ? Véritable répétition symptomatique ou réitération perlaborative qui visent dès lors la suppression de symptômes ?

Simon et le jeu *Silent Hill*

Dans ses jeux, Simon a avant tout besoin d'une histoire — souvent complexe, voire entortillé — de personnages vivants, et comme il le dit : d'un scénario élaboré et d'un jeu riche et foisonnant. Son jeu préféré est sans conteste *Silent Hill* sorti en 1999 ainsi que ses innombrables suites (neuf, au total, ainsi que des novellisations). Ce jeu se classe parmi les *survival horror* au même titre que *Resident Evil* ou encore *Alone in the Dark*. *Silent Hill* reste largement basé sur le scénario du film l'É*chelle de Jacob* d'Adrian Lyne sorti en 1990. Dans ce film, un homme — Jacob, postier à New York de son état — vit d'horribles cauchemars (des rêves éveillés) qui le confrontent petit à petit à ses traumatismes (la guerre du Viêt Nam ou la mort de son fils). Gagné par la folie, Jacob va tenter de s'en sortir avec l'aide de Jezebel, sa petite amie. En réalité Jacob est en train de mourir durant la

guerre du Viêt Nam, ce que le spectateur prend pour un cauchemar est de fait la réalité et c'est sa vie à New York qui prend alors les qualités d'un rêve éveillé. Dans *Silent Hill* un père recherche sa fille, qui a disparu après un accident de voiture, tout proche de la station balnéaire de *Silent Hill*. Il est confronté à des événements étranges qui vont le faire douter de la réalité dans une forme d'inquiétante étrangeté qui n'aurait pas déplu à Freud, gageons-nous. Comment ne pas voir dans ces deux scénarios une forme d'allégorie des propres démons de Simon ? Les contours de la réalité, du rêve (ou du cauchemar), sont flous. Le personnage est constamment amené à se demander qui il est. Il ne peut être certain de rien, et surtout pas de ce qu'il perçoit. Il vit dans un monde étrange et ne s'en sortira qu'avec l'aide d'un autre. Il estime d'ailleurs lui-même que ce scénario « lui parle particulièrement ». Il joue à *Silent Hill* parce que ça lui fait plaisir et nous sommes bien devant une activité ludique, qui se trouve définie comme : libre, frivole, métaphorique, et s'inscrivant dans un certain second degré. Mais pourquoi tire-t-il un plaisir qui semble si particulier de ce jeu-là ? Ce jeu passionnel pour reprendre les conceptions d'Aulagnier (1979), vécu comme l'impossible perte d'un objet déjà perdu (Bastien, 2010). Il nous semble que c'est dans la question de la cybernalisation que se situe la réponse. En jouant, Simon se cybernalise par l'intermédiaire d'un avatar imaginaire dont les manques, les différences sont phallicisés et désirés. Phallus imaginaire et donc castration symbolique (Lacan, 1956, p. 269), ces différences entre l'avatar et le joueur apparaissent comme autant de support à l'écart symbolique nécessaire au maintien du ludique. D'un autre coté, elles sont aussi, précisément, ce que le joueur désire en jouant. Ainsi l'avatar peut véritablement prendre la valeur d'*objet a*. Dans *Silent Hill*, ces manques se manifestent pour Simon dans la force du personnage, son courage dans la lutte ; tout ce qui fait qu'il arrive *au moins temporairement* à faire face seul à un monde effrayant à lutter contre la difficulté de vivre là où les contours de la réalité sont flous, de se dresser tel un phallus. Il y a là une tentative de recourir à nouveau à la signification phallique pour tenter de combler la béance et faire correctement tenir RSI. En jouant, en réalisant l'arc de désir dont parle Bob Rehak, Simon tente d'apprendre, d'assimiler ces manques. Et, s'il joue et rejoue, c'est d'abord parce que la réitération reste seulement un fol espoir, à chaque partie, de posséder enfin l'objet désiré. Mais la course au désir reste insatisfaite : qu'importe ! petit à petit, Simon introjecte quelque chose du jeu vidéo. Et c'est là l'un des dangers peut-être pour lui. Le monde numérique de *Silent Hill* ne varie pas, ne se modifie pas, n'évolue pas, il offre toujours les mêmes niveaux, les mêmes interactions. L'intelligence artificielle du jeu limite une certaine forme d'effet de seuil[182] qui voudrait qu'après un nombre de parties déterminé, le joueur ne fasse que

182 Que l'on appelle dans le langage vidéoludique : *effet d'horizon.*

rejouer c'est-à-dire littéralement répéter une autre partie. Pourtant, petit à petit, Simon l'exprime fort bien : « le désir s'estompe ». Deux solutions s'offrent alors. Abandonner le jeu ou prendre le risque de voir le plaisir disparaître pour laisser place à ce à quoi le désir faisait barrage : la jouissance. Un tel passage, du plaisir à la jouissance, inscrit l'activité dans une aliénation à un Autre vidéoludique. Laquelle passe non seulement par la fin du caractère phallique de l'avatar, mais aussi par l'abandon de tout désir, dans une logique qui peut voir l'Idéal du Moi de Simon adopter de manière inconsciente l'image de cet Autre ; en tant qu'il a la jouissance de ce désir (Lacan, 1966, p. 752). Mais cet Idéal du Moi qui se nourrit du vidéoludique accentue le caractère puéril et gigantesque avec lequel il doit composer. Comment dès lors soutenir une personnalité, une identité, une image de Soi lorsque celle-ci se trouve constamment mise en comparaison avec un Idéal du Moi qui se construit à partir d'un univers certes complexe, mais pour le moins manichéen [183] ? En ce sens, nous ne pouvons que donner raison à cette phrase de Lacan :

> « L'Autre peut annuler le sujet ».
>
> (1966, p. 53)

Il ne s'agit pas néanmoins d'une annulation totale, un anéantissement comme dans les phénomènes psychotiques par exemple, mais d'une réduction[184] du sujet à sa plus simple expression. C'est-à-dire à une définition aux contours flous de sa propre identité, avec une personnalité à même de garantir la distinction entre Je et l'autre et entre Moi/non-Moi ; mais, trop peu, élaborée pour permettre au sujet d'éviter les souffrances d'un trouble narcissico-identitaire (Roussillon, 2007). Souffrances que Simon tente de calmer par l'alcool, le cannabis et plus généralement l'anesthésie mentale. Il y a dans ce recours aux substances une différence par rapport au jeu vidéo, de l'aveu même de Simon. Ces consommations restent profondément répétitives et ne visent qu'un but. Elles relèvent à notre avis pleinement du registre symptomatique. Le jeu vidéo, par contre, prend une autre valeur. Il nous semble être une tentative réitérée d'une autre chose, d'une autre voie. Néanmoins, les limites mêmes du jeu vidéo et les aspects particuliers de l'organisation psychique de Simon rendent cette solution risquée : à trop regarder la méduse en face, sans le truchement du reflet du bouclier, c'est-

183 Même si le scénario de *Silent Hill* est riche et complexe à saisir ; riche dans les réflexions auxquelles il amène, et évite le recours à des stéréotypes, il n'en reste pas moins manichéen et clivé sur de nombreux points et surtout sur lea questions des concepts de « bien » et de « mal » (Alessa, principal antagoniste et clé de l'intrigue de Silent Hill existe sous deux formes : une adulte personnification du « démon », du « mal » et sous la forme d'une petite fille (la « bonne » partie d'Alessa).

184 Du latin *reducere* de *re* et *ducere* soit littéralement *mener, conduire, diriger à nouveau* au sens de *ce qui est ramené à un état.* On peut rapprocher cette question de celle de la régression. Néanmoins, le concept de régression introduit une notion de stades développementaux que nous ne souhaitons pas introduire ici, notamment parce qu'il ne nous paraît justement pas pertinent de considérer que la réduction dont nous parlons ici a un caractère régressif.

à-dire à l'aide de l'imaginaire et sous le sceau du symbolique ; Simon prend le risque de la pétrification. Peut-être était-ce là qu'il en était en venant demander de l'aide ? Kawabata rappelle qu'à Ito, le vieux maître de Go jouait sa vie. Il avait mis sa vie en jeu, dirions-nous. Il y a ici à notre avis quelque chose de semblable : à trop investir, le jeu, à manquer de second degré, dirait Brougère — nous dirions de ces petits écarts qui fondent tout le symbolique — Simon, joue en partie sa vie psychique. Quelque chose du concept de *pharmakon* platonicien nous paraît à l'œuvre dans ce que nous venons d'exposer : à trop introduire un facteur extérieur — ou à s'externaliser dans ce cas précis, même s'il nous semble là qu'il s'agisse d'un processus similaire — ; on prend le risque que celui-ci vienne par des effets hétérogènes déclencher une réaction de rejet ou plus simplement à produire des effets délétères ou indésirables. La médecine connaît par ailleurs un terme aujourd'hui inusité : *alexipharmaque*. Cet adjectif désignait un remède qui expulsait les substances moribondes, ou protégeait de l'intérieur de poisons, nous dit le Littré. Et bien il nous semble que, dans le cas précis de Simon, le jeu vidéo qui devait être pour lui *alexipharmaque* s'est mû en un *pharmakon* des plus dangereux. C'est là un des paradoxes d'un tel usage du jeu : trop frivole et empreinte de symbolique, l'activité devient ludique. Mais le sujet pris dans les boucles d'interaction de la cybernalisation ne peut rien tirer véritablement de son activité ludique si ce n'est le plaisir de jouer. Rendre l'activité plus engageante, plus « sérieuse » lui fait perdre son caractère ludique — une activité dans laquelle sa vie même est en jeu peut-elle justement en être ? — et risque de la transformer en *pharmakon* : un remède pire que le mal lui-même. Sous certains aspects, il y a là quelque chose du choix forcé tel que Lacan a pu la définir à partir de la métaphore, *la bourse ou la vie* :

> « Si je choisis la bourse, je perds les deux. Si je choisis la vie, j'ai la vie sans la bourse, à savoir une vie écornée. »
>
> (Lacan, 1963, p. 173)

Dans notre cas, Simon a le choix entre le sérieux ou le jeu pour son activité. S'il choisit le sérieux, il n'aura ni le jeu et donc le plaisir ni le sérieux en réalité. S'il choisit le jeu, il aura le plaisir, mais pas le sérieux. Chercher quelque chose de sérieux dans le jeu est non seulement une source de danger psychique, mais à notre avis totalement vain. Comme dans l'exemple de Lacan, il nous semble y avoir quelque chose de l'ordre du renoncement : la vie sans la bourse est ressentie comme écornée si, et seulement si, le sujet n'a pas, quelque part, renoncé à la bourse. Dans le ludique la question nous paraît de même nature : choisir le sérieux et renoncer au jeu et au plaisir qu'il procure ; ou

choisir le jeu et son plaisir tout en renonçant au sérieux. Tel demeure, en réalité, le véritable choix qui est laissé à Simon. S'il ne le fait pas, c'est à notre avis parce que c'est précisément la question de l'*être* qu'il a investi dans le ludique. Il n'y a pas de renoncement, mais seulement une formation substitutive disait Freud. Mais que substituer au renoncement même de l'*être* ? Lacan a doublé la question de la *bourse ou la vie* de celle de *l'être* (1e sujet) *ou le sens* (l'Autre) (1963, p. 191) ; laquelle constitue « la première opération où se fonde le sujet », pour reprendre ses mots. Dans ce schéma, le choix forcé oblige le sujet à exister par l'intermédiaire d'un signifiant unaire (S1) pris dans le lieu de l'Autre. Mais ce signifiant pris par le sujet pour exister reste impropre à donner quelque chose de la signification même du sujet. Il naît, alors, un signifiant binaire (S2) qui fait disparaître (S1). Le couple S1-S2 introduisant le défilé des signifiants à travers lequel le sujet divisé tentera — en vain — de donner une unité à son être. S1-S2, étaient à l'origine nous, semble-t-il, cette question du divin enfant. L'effondrement de ce fantasme, a fait perdre à Simon ce couple S1-S2 et a fait, du même coup, s'effondrer l'être. Et c'est après cela qu'il court, après le désir d'être et surtout d'être aimé à nouveau comme il l'a été par sa mère : en divin enfant. Quoi de mieux, pour cela, que d'être le *deux ex machina*, le héros et personnage central qui quelque part sauve le monde ? Mais cette quête reste vaine à notre avis. Tout d'abord parce que la satisfaction narcissique reste temporaire ; à la fois substitut du véritable désir et vécue dans le cadre particulier du jeu. Et sauf à ce que les frontières entre le monde du jeu et la réalité ne tombent — ce qui aurait pour effet immédiat de supprimer tout caractère ludique à l'activité —, cette satisfaction ne vaut que pour le monde du jeu ; et ne viens rien résoudre en dehors. En sommes, il choisit le jeu plus que le sérieux et ne peut *jouer sa vie même* sauf à prendre le risque de la pétrification voire de la destruction de son être. Finalement, il a déjà renoncé sans le savoir et sa course ludique à l'être n'est qu'un leurre fondé sous le primat de l'aliénation à une remise en jeu permanente. Et comme le souligne Freud, Simon n'a pas tant renoncé au sérieux pour le jeu, que substitué une quête à une autre.

Silent Hill comme tentative d'équilibrage structurel

Bergeret (2008, p. 227) note plusieurs voies d'équilibrage de la structuration limite dans son expression symptomatique aiguë :

— une voie névrotique ;

— une voie psychotique ;

— une voie psychosomatique.

Chaque accès de la structuration limite qui a atteint son point de déséquilibre et de non-retour du point de vue de l'angoisse dépressive, se trouve conditionné par l'état d'intégration des différentes instances de la personnalité (Bergeret, 2008, pp. 227–228). Bergeret rappelle que la structuration limite, une fois décompensée, qui existait jusque là dans un état d'instabilité contrôlée ne peut plus connaître d'aménagement médian possible :

> « il faut trouver au plus vite un système défensif plus efficace et les trois voies psychopathologiques bien connues s'ouvriront ainsi à l'état-limite décompensé ».
>
> (2008, p. 227)

Dans les premiers moments de son suivi, Simon présente une expression symptomatique labile. Si nous avions écarté précocement un diagnostic franc de structure psychotique pour des raisons cliniques (Moi suffisamment intègre, une structuration normale du langage, une absence d'angoisse de morcellement ou d'anéantissement, une absence de défenses psychotiques apparentes ou de forclusion, une relation d'objet plus anaclitique que fusionnelle notamment), plusieurs de ses comportements nous ont laissés perplexes. Il présentait des phases que nous décrierions comme des accès maniaques, de grandes excitations psychiques, à la limite du délire, parfaitement transitoires et généralement de courte durée. Comme une structuration déséquilibrée désespérément en recherche d'un équilibre nouveau. Ce qui semble avoir révélé ces opérations de restructuration, c'est l'instauration d'un traitement, antidépresseur et anxiolytique, qui est venu supprimer — ou tout du moins atténuer — l'angoisse dépressive qui l'assaillait ; laissant une place plus importante au vide narcissico-identitaire et au besoin de le combler. Tout le travail psychothérapeutique que nous avons tenté de mettre en place consistait dans le forçage d'une résolution par la voie névrotique de la problématique de Simon. C'est-à-dire de mise en exergue de la partie saine du Moi et de remise en chantier de l'intégration surmoïque. Ceci, afin de lui permettre d'atteindre enfin une

pseudo organisation œdipienne. Le jeu vidéo nous a offert un certain support pour permettre ce travail. Nous avons utilisé l'identification de Simon aux différents avatars de *Silent Hill* pour lui permettre de retravailler plusieurs des questions qui lui posaient problème. Nous avions déjà souligné toute la problématique posée pour Simon, du fantasme du divin enfant. Un idéal fondé sur une triade narcissique qui nous semble anéantir la notion de couple parental. Comment dès lors imaginer faire couple avec l'un des deux parents dans une logique œdipienne, quand les parents eux-mêmes ne font pas couple. Il nous semble qu'il faille d'abord vouloir *briser* symboliquement le couple parental pour envisager de le reconstruire selon les principes œdipiens : posséder la mère contre le père. « Le couple référentiel, le premier couple que l'enfant rencontre, est évidemment celui de ses parents, et c'est bien sûr aussi autour de celui-ci que l'enfant va tenter de se structurer, qu'il va venir jouer ses propres cartes. Si l'on peut penser que l'enfant pressent largement l'existence d'une sexualité parentale qui échappe à son observation, celle-ci va surtout être appréhendée par lui à partir des signes manifestes, "emblématiques", de son existence dans la relation qui unit ses deux parents. » (Roussillon, 2007, p. 163) Roussillon note toute l'importance de la partie cachée de la sexualité parentale pour l'enfant lors de la phase œdipienne : garante des combats, luttes et conquêtes qui viendront permettre la résolution de la triade. Il ne faut pas néanmoins, à notre avis, que cette sexualité parentale reste *trop* cachée, voire inexistante, pour l'enfant. Le fantasme du divin enfant nous semble poser ici un problème particulier, car le divin enfant demeure aussi le fruit de l'Immaculée Conception ; c'est-à-dire de la conception sans sexualité parentale. Il nous paraissait trop problématique et compliqué de convoquer directement la question de la sexualité parentale avec Simon, compte tenu notamment des difficultés qu'il avait pu rencontrer à ce propos avec les différentes personnes qui l'avaient jusque là pris en charge. Le jeu *Silent Hill* nous a offert une aide intéressante. Une forme de voilement de pudeur qui permettait à la fois de parler de la réalité ; tout en ayant la possibilité de ne considérer qu'il s'agissait uniquement d'une discussion sur le jeu, tout en abordant la sexualité parentale sous un angle qui ne se présente pas de manière trop frontale. Dans ce jeu, le joueur incarne un père à la recherche de sa fille. Seulement, cette fillette n'est pas tout à fait la fille de son père au sens biologique du terme. Elle a été adoptée. Nous avons mené avec lui un travail en parallèle autour du comportement de ce père virtuel et ses propres parents, dans le but de dissocier dans un premier temps, la fonction parentale de la sexualité : on peut-être parent sans avoir procréé pour cela. Cette première dissociation permettait en réalité à Simon de mettre en avant une évidence : si ce père virtuel a adopté, c'est parce qu'il n'a pu engendrer. Simon n'est pas un enfant adopté, il le sait. S'il n'a pas été adopté,

c'est bien que de la sexualité a dû être en jeu à un moment ou à un autre entre ses parents. Il a alors dû se confronter à cette réalité. « On représente ou l'on joue ce qu'on a, on le représente et le joue pour l'intégrer, mais on représente aussi ce qu'on n'a pas, on le joue pour l'avoir tout de même aussi un peu. » (Roussillon, 2007, p. 166). *Silent Hill* offrait également un autre élément intéressant à propos du divin enfant. La fillette recherchée dans le jeu est en réalité la « fille » d'Alessa, l'antagoniste principale du jeu. Cependant, si nous mettons le mot *fille* entre guillemets c'est que Cherryl n'est pas littéralement la fille d'Alessa, elle est en fait le fruit d'une forme d'Immaculée Conception, de divin enfant. Elle représente la bonne part d'Alessa, que celle-ci a « expulsée » pour la mettre à l'abri de sa propre fureur. Néanmoins Cherryl reste inlassablement attirée par *Silent Hill* comme dans une quête de la complétude. Dans toute la série, la quête parentale, identitaire, la quête des origines, reste centrale. On comprend mieux dès lors ce qui peut autant séduire Simon dans un tel scénario. Le personnage Cherryl/Alessa a pu montrer à Simon tout le fardeau du divin enfant. Dans *Silent Hill* Alessa est née pour permettre au dieu d'une secte appelé l'Ordre de venir sur Terre. Brulée vive, torturée, malmenée, elle est devenue littéralement folle de rage et n'a trouvé l'apaisement qu'au prix d'un clivage mortifère entre son bon et son mauvais Moi. Clivage qui finalement reste une solution précaire comme le démontre la volonté toujours plus grande de Cherryl de retourner à *Silent Hill* et de la volonté de l'Ordre de la retrouver pour faire naître son dieu. Comme le souligne Roussillon, Simon joue à la fois ce qu'il possède et ce qui lui fait défaut, dans une tentative de résolution. Mais cette tentative de résolution passe quoiqu'il arrive par l'autre et l'Autre ; en prenant comme objectif l'investissement du lieu de l'Autre vidéoludique sans pour autant perdre l'être de vue. Ce rôle d'Autre a été longtemps assumé par ses enseignants, soignants ; ces autres à la fois grands, importants et forts : ceux qui savaient. Ce cas nous fait donner raison à Piera Aulagnier dans sa mise en garde quant à la question de l'Autre et du désir dans la relation thérapeutique (Aulagnier, 1979) ou dans ce cas de la relation enseignant/étudiant. L'enseignante d'art plastique de Simon, voyant son talent certain pour les arts manuels, souhaitait qu'il se présente au concours des beaux-arts. Lui hésitait avec une formation universitaire en arts visuels numériques[185]. Elle nous a longtemps reproché de ne pas avoir soutenu sa démarche, ou tout du moins d'être resté neutre, et d'avoir non sans mal tenu la position selon laquelle ce choix appartenait à Simon[186]. Lui dit se sentir heureux de ne pas avoir fait le choix que lui conseillait son enseignante. Nul ne peut dire s'il a fait le bon ou le mauvais choix — lui mis à part —, mais force

185 C'est-à-dire une formation pouvant mener aux différents métiers de l'industrie vidéoludique.

186 À postériori nous considérons que si le résultat est favorable nous avons néanmoins « joué un jeu dangereux » si l'on peut dire et que seule une supervision de grande qualité à notre avis en a permis la réalisation.

est de constater qu'il a décidé d'un choix qu'il assume. Et c'est à notre avis le fait d'assumer ce choix, de ne pas l'avoir remis entre les mains de l'Autre, qui a permis à Simon de se dresser comme sujet : il n'était peut-être pas grand-chose, mais il est au moins ce choix. Quand bien même celui-ci n'est pas tout à fait librement consenti, tant que lui en conserve l'apparente conviction. Quelque part, nous pourrions dire qu'il a émergé comme sujet au moment où il est redevenu maître du jeu, c'est-à-dire quand il a pu exercer son pouvoir de décision pour reprendre le critère donné par Brougère. Et paradoxalement, c'est bien le jeu vidéo qui sauva, quelque part, Simon. Tout le travail que nous avions entrepris à propos de la question parentale, de la mise à mort du fantasme du divin enfant, du retravaille de l'Idéal du Moi — et dès lors de la question surmoïque —, en passant quand cela avait un sens par le jeu vidéo, n'avait que pour but de lui permettre d'en arriver à ce moment crucial de la prise de décision : décider qui il allait enfin être. Certains verraient dans ce que nous venons de décrire, la confirmation du rôle évolutionniste du jeu pour le sujet. Nous nous inscrivons en faux contre cette idée. La pratique elle-même du jeu vidéo chez Simon répond à tous les critères que nous avons posés : frivole, improductive, réglée, libre, etc. Elle n'a d'autre but que le plaisir de jouer et Simon ne tire rien du jeu lui-même. Il le précisera dans certains de ses propos que nous rapportons au chapitre suivant. C'est une analyse ultérieure dans une approche didactique et dialectique qui permet à Simon d'évoluer ; et encore, cela n'est ici possible que parce que *Silent Hill* entre en résonance avec la problématique de Simon. Nous restons d'ailleurs convaincus que la prise de plaisir ne peut advenir que si et seulement si le jeu convoque quelque chose de ce que l'on a, ou veut posséder, pour reprendre les termes de Roussillon. C'est là, à notre avis, l'un des éléments principaux qui conditionne les choix d'ordre esthétiques que font les joueurs, par exemple dans le choix de leurs jeux. Il doit, semble-t-il, y avoir du désir dans la question vidéoludique, ce qui d'ailleurs demeure une condition pour que la cybernalisation opère si nous suivons Pereny. Le jeu se présente ici comme un support, un prétexte au travail association et élaboratif de la psychothérapie. En soi le jeu ne sert rien et ne sert à rien, c'est le travail psychothérapeutique, dans lequel Simon s'est largement investi, qui lui a permis de trouver les solutions nécessaires au rétablissement de son intégrité psychique. Il nous faut néanmoins noter que l'investissement dans le travail thérapeutique s'est largement trouvé soutenu par l'immixtion du vidéoludique. On retrouve dans la solution finalement trouvée par Simon, quelque chose du sinthome de Joyce (Lacan, 1975) : une dimension créative qui va suppléer au signifiant unaire. Pour autant, il reste nécessaire de savoir si l'on est dans la coloration, l'éclairage, comme dans le cas de Hessler, ou si l'on se situe bien dans la problématique du sinthome, le *quatrième nœud* de RSI, dans l'égo ou dans l'imaginaire.

Nécessaire de savoir si l'on est dans l'exacte compensation comme chez Joyce, ou toujours dans une sorte de béquille, d'étayage, une simple suppléance. Ce point demeure important à notre avis, car elle conditionne le devenir de la solution trouvée par Simon. Si la solution « sinthomatique » nous semble, dans la description que Lacan rapporte du cas Joyce, solide et irrémédiable, ce n'est pas nécessairement le cas d'autres solutions. Seul le temps sera à même de répondre à cette interrogation, nous semble-t-il.

4.2 Vidéoludique et objet a : esquisse des caractéristiques de l'avatar

Dans *Malaise dans la Civilisation* (1929), Freud rappel que « [...] grâce à sa science et à sa technique l'homme a su enrichir cette Terre où il est apparu tout d'abord comme une chétive créature proche de l'animal, où chaque rejeton de sa race doit encore faire son entrée à l'état de nourrisson totalement impuissant *O inch of nature !*[187] Et l'homme peut à bon droit les considérer comme des conquêtes de la civilisation. Il s'était fait depuis longtemps un idéal de la toute-puissance et de l'omniscience, et il l'incarnait en ses dieux, il leur attribuait tout ce qui lui demeurait inaccessible, ou lui était interdit. On peut donc dire que ces divinités étaient des "idéals culturels". Maintenant qu'il s'est considérablement rapproché de cet idéal, il est devenu lui-même presque un dieu. » (S. Freud, 1929, p. 24). Cependant, il nous semble que certains sujets se sentent exclus de cette idée de dieu protéique que serait devenu l'être humain ; comme exclus de la civilisation telle que la décrit Freud pour être resté dans une sorte de barbarie. D'une certaine manière, il arbore une attitude, des tenues, un langage qu'il décrit parfois lui-même comme un peu barbares ; parce que, finalement dit-il, ce serait ainsi que les autres le percevraient. Inconsciemment, son Moi est identifié au barbare, à l'incivil, et le jeu vidéo au contraire lui permet de nouveau d'incarner l'homme civilisé, et par la cybernalisation de s'identifier à une telle figure. Quoi de plus valorisant d'un point de vue narcissique que d'incarner, par exemple, celui qui sauvera le monde ? Non pas grâce à ses super-pouvoirs, mais parce qu'il serait une sorte d'élu, celui qui, seul, pourra résoudre cette situation : un *fils du destin*, le fantasme du *Deus ex machina*. Il nous semble y avoir quelque chose de ce fantasme dans le rapport qu'entretient Simon au jeu vidéo et notamment à *Silent Hill* : le conte de fées sur lequel son Idéal du Moi s'est construit, enfin réalisé. Il devient non seulement un deus ex machina dans le jeu, mais l'activité vidéoludique, la maîtrise et la

187 En Italique dans le texte.

connaissance qu'il en a[188], fait de lui de nouveau un homme civilisé. Pour autant, Freud (1929) constatait que d'avoir fait de l'homme un dieu protéique n'en rend pas pour autant la technologie, et par delà la civilisation, source de plaisir ou de bonheur. Devenir une sorte de dieu vidéoludique ne rend pas Simon véritablement plus heureux, et sa maîtrise du jeu vidéo : guère plus. Néstor Braunstein (2014) introduit une intéressante théorie permettant de mieux saisir les problématiques psychologiques induites par l'usage de la technologie. Pour lui, la technologie informatique qui nous entoure, dont les jeux vidéo, peut prendre la valeur de ce qu'il nomme des *servomécanismes*. Ils se présentent, dit-il, comme autant d'extensions du corps — et, en cela, ils se rapprochent de ce que nous exposions précédemment quant à la question de l'externalisation —, mais aussi comme des régulateurs dudit corps. Ces « gadgets », comme il les nomme, prendraient la valeur d'*objet a* — qu'il réécrit non sans malice *objet@* — parce qu'ils s'offriraient tel un placébo au plus-de-jouir du sujet, tout comme à ses demandes de désir. Ainsi retrouvons-nous d'une certaine manière la définition que nous donnions de l'avatar. À ceci près, que Braunstein étend la réflexion à tout élément technologique ! Si ce qu'il explique nous paraît tout à fait applicable au jeu vidéo ; il nous semble qu'il faille néanmoins être plus précis que lui quant à ce qui, dans la technologie vidéoludique, prend la valeur d'*objet a*. Braunstein ne semble pas tout à fait prendre en considération l'informatique et sa création : l'ordinateur, dans sa pleine dimension. C'est un objet technologique capable, dans une certaine mesure, de générer un univers à lui seul, et peut-être un jour de redéfinir — avec l'avènement de l'intelligence artificielle — notre définition de la vie et de l'être[189]. Que l'humain peut s'enorgueillir de sa création, comme le disait Freud : elle le transforme, il est vrai, en une sorte de dieu des machines. Mais, nous le verrons au chapitre suivant, il se peut que ce soit aussi la machine qui prenne pour l'homme valeur divine, dans un étonnant jeu d'illusion où l'homme se retrouverait aliéné par sa propre création. Mais si l'on peut effectivement directement considérer un ordinateur comme prenant la valeur d'*objet a* — de manière générale —, dans le cadre vidéoludique, une dimension autre fait prendre cette valeur, non à l'ordinateur lui-même, mais à l'avatar. C'est qu'il y a plusieurs manières de considérer l'ordinateur et l'usage que nous en faisons. Braunstein se place d'une certaine manière dans la lignée de Leroi-Gourhan en l'envisageant sous sa forme d'outil. Il nous semble cependant possible de considérer que le concept de cybernalisation de Pérénny introduit une nouvelle manière de le considérer : une technologie capable de générer un univers, une parcelle de réalité numérique ; à la fois extension de la réalité et

188 Voir à ce sujet le chapitre suivant.

189 Nous pensons notamment ici aux réflexions sur la robotique introduite par Asimov dans son *Cycle des Robots*, ou à une trame secondaire de la série télévisée *Star Trek Voyager,* dans laquelle un être holographique se bat pour obtenir les mêmes droits que les humains et fait redéfinir la notion même de *personne*.

néo réalité. Mais toute technologie génère aussi un langage qui lui appartient exclusivement. Au-delà du langage technique propre à la technologie, la dimension particulière de l'informatique tend à créer des néo-langages, tel le *Leet Speach*, né non plus de la technique, mais de son usage. En cela, tout usage de la technologie commande, dit Braunstein, l'assujettissement à un langage comme cause du désir. En cela, il introduit l'idée que l'usage d'un servomécanisme n'est rendu possible que par l'existence dans le champ de la culture et du corps social de dispositif propre à l'émergence d'un usage technologique. Ces dispositifs, il les décrit comme autant de contraintes et de forme de discours qui cherchent à dominer le corps et l'être. En ce sens, on pourrait ici reprendre le discours de Freud sur la question de l'ordre (S. Freud, 1929, pp. 26-27). Un ordre technologique s'instaure et, se servir d'une technologie, s'assujettir à son langage propre, c'est servir, participer à cet ordre. Toute culture serait ainsi pétrie d'un certain servilisme : les dispositifs sont ce par quoi le sujet existe dans le corps social. Rester en dehors de ces dispositifs, de fait, annihilerait le sujet d'un point de vue social. « Il [le dispositif] opère et fonctionne en soi-même et pour soi-même en produisant à la fois l'homme comme sujet, et en effaçant, dissolvant, décrétant le fading de ce sujet comme entité supposée autonome qui gouverne l'ordre du monde. » (Braunstein, 2014, p. 38). Et ces dispositifs, nous dit Braunstein, seraient le fruit du discours des marchés[190]. Il va plus loin, en disant que ces dispositifs, issus du discours des marchés, révéleraient le *discours du maître* de notre époque : la *vérité des marchés*. L'homme deviendrait ainsi un servomécanisme de sa civilisation et ne pourrait dès lors plus être tout à fait dissocié de la machine dans une dichotomie entre le vivant biologique et le mort technologique ; sans que soit méconnue l'idée selon laquelle :

> « […] la présence du vivant incorporé comme "raison" dans la machine et celle de la mécanique opérant chez les sujets de n'importe quelle culture, en tant que ces sujets sont des effets de l'articulation signifiante [de la technologie]. »
>
> (Braunstein, 2014, p. 89)

En ce sens, il nous semble que Braunstein donne raison à Freud lorsque celui explique que, fondamentalement, la technologie, lorsqu'elle règle des problèmes, ne fait finalement que corriger ce que la civilisation qui l'a fait naître à elle même créée. Ainsi, quand Simon ou d'autres viennent, grâce au jeu vidéo, régler — ou tout du moins, tenter — quelques problématiques autour du jeu vidéo, il ne ferait que corriger par une technologie de notre temps, une problématique de notre temps. Ceci illustre, à notre avis, l'idée selon laquelle ce que le corps social ou médical appelle *addiction aux jeux vidéo* n'est que la mise au jour de la tentative de sujets, de résoudre les

190 Concept qu'il emprunte notamment à Jacques Lacan.

problématiques créées par notre civilisation avec les techniques crée par cette civilisation. Pour le dire plus simplement, symptômes, expressions cliniques, pathologies évoluent à mesure que la civilisation évolue, et les tentatives de résolutions fusse-elles artisanales, utilisées comme telles inconsciemment évoluent de concert. C'est un fait qu'il nous semble indispensable d'admettre, sauf à rester dans une forme de nostalgie et d'orthodoxie de la pensée, dont l'opérateur conceptuel « addiction » nous paraît être le fruit. Néanmoins, il nous semble primordial de souligner qu'évolution signifie transformation, réinterprétation voire modification et non : rejet. Mais de quels maux de notre civilisation, Simon tente-t-il de se défaire par son activité vidéoludique ? Il nous semble bien que ce soit la question du narcissisme ; et plus largement de la difficulté de la subjectivation dans une société hyperindustrialisée, comme le dit Braunstein, où le sujet n'est finalement que l'un des milliards de servomécanismes d'un corps social globalisé. Braunstein identifie notamment quelques caractéristiques propres aux *dispositifs* du discours des marchés qui signerait la caractéristique de notre civilisation. Le flux constant d'information, transmissible de manière instantanée, fruit d'hypertextes[191], se trouve transmis et retransmis par les servomécanismes sociaux que sont devenus les sujets : de fait, des intermédiaires parfaitement anonymisés. Internet, le concept de buzz, l'information dite « virale » (qui se transmet en quelques heures sur toute la planète) instaurent une société qui ne répond plus au dessein individuel d'un groupe, tel que la société capitaliste avait pu l'instaurer ; mais instaurerait, dit Braunstein, une forme de tyrannie, de totalitarisme de l'innovation et du discours technologique. Là où la société capitaliste pouvait être décrite comme disciplinaire, la civilisation des marchés base son paradigme sur le contrôle. Et c'est de ce contrôle que certains joueurs de jeu vidéo, et notamment les plus assidus à cette pratique, nous semblent vouloir s'échapper en utilisant une technologie offrant la promesse d'une autre chose. Il voudrait exister par le jeu, ce qui, à notre avis, reste proche des thèses exposées par David Le Breton et Gérard Szwec[192] (2004 ; 2004). Mais comme Braunstein le souligne, l'usage même de cette technologie et ce, précisément, en quoi le sujet devient ce qu'il tente de fuir. D'où, nous semble-t-il, une autre manière de concevoir l'impasse que nous avons décrite précédemment d'une tentative de résolution par l'activité vidéoludique. De surcroit, Braunstein décrit l'idée que l'ensemble de cette mécanique de civilisation réside dans la production d'un signifiant maître, d'un « père » dit-il. Nous pourrions ainsi relire le rejet de la figure paternelle de Simon, comme, étant

191 Braunstein envisage l'hypertexte, comme une information à multiple auteur et éditeur.

192 Néanmoins, ils font un lien trop évident à notre avis entre corps, jeu d'Ilnix pour reprendre la catégorie de Caillois (notamment les sports extrêmes) et désir d'exister ; rapprochant ainsi la question de celle des scarifications. Si leur réflexion nous paraît pertinente, elle nous paraît également quelque peu réductrice, comme trop liée aux sensations purement physiologiques. Cette position s'explique néanmoins par les champs d'étude de ces deux auteurs (psychosomatique pour l'un, corps et peau pour l'autre).

aussi un rejet du signifiant maître lui-même. Que ce rejet s'exprime par un mouvement similaire en ce qui concerne le père de la réalité ; autant que par un rejet de l'Autre « père » de la société. Cela n'est pas sans nous rappeler ce que Freud exposait à propos du parricide dans le jeu (S. Freud, 1927). Tout comme Braunstein, il nous semble qu'un certain lien avec le discours du psychologue voire de l'analyste peut ici être établi. Celui-ci note de fortes similitudes entre le discours des marchés et le discours de l'analyste : l'offre précède la demande, l'objet offert prend les caractéristiques d'un placébo de la cause du désir et se présente comme un soulagement de ce dernier. Dans les deux cas, un « père » se situe au centre du discours. Mais pour lui, les similitudes s'arrêtent là. L'analyste ne cherche pas à satisfaire la demande de l'analysant, mais à s'interroger sur le désir de l'Autre ; alors que le discours du marché viserait la satisfaction immédiate, la jouissance par l'offre, d'après Braunstein, et la transformerait en semblant d'*objet a*. Elle vise non l'interrogation quant au désir de l'Autre, mais la reproduction du dispositif. Fondamentalement, le discours analytique vise la singularité subjective, le « comme être » ; quand le discours du marché vise « l'être comme », le conformisme, la désubjectivation au profit de la collectivisation des fantasmes. Nous pouvons ainsi comprendre la résolution des problématiques de Simon en thérapie, comme passant par la sublimation subjective des dispositifs de notre temps.

4.3 Le cas de Paul

> *À 35 ans Paul présente une allure hors d'âge. Toujours bien habillé, quoique de manière souvent baroque, féru de littérature, de poésie, il vient de devenir père pour la première fois lorsqu'il consulte. Il explique éprouver parfois des sortes « d'hallucinations » très brèves, presque de l'ordre du rêve éveillé dit-il. Quel que soit le nom qu'il donne à ce vécu, il s'agit de brèves pertes de contact avec la réalité. Cela l'inquiète, il ne sait pas quoi en penser, il a des angoisses . Angoisse de devenir « comme son père » (qui a tenté de tuer sa grand-mère pour une question d'héritage et s'est suicidé en prison) qui s'avérera en réalité plus être une angoisse liée à la perte de l'amour filial. S'il a ces angoisses, explique-t-il, c'est parce qu'il a du se construire avec cette figure du père matricide, absent, « coureur de jupons », gros buveur, dans l'excès permanent, un père, tout en carences dira-t-il. Paul a parfaitement conscience du possible jeu de mots entre* tous en carences *et* tout en nuances ; *mais il reste, au moins au départ, sur cette idée d'une figure paternelle dont rien ne peut être sauvé ou presque. Et que dira-t-il à son propre fils quand il demandera où est son grand-père ?*

Lors de ses premières consultations, la figure paternelle est clairement clivée chez ce patient qui finalement vit littéralement sous le spectre de ce père certes matricide, carencé, mais avant tout imposant, écrasant même : le poids de l'héritage. On retrouve la question du dédoublement des imagos que nous avions déjà soulevé à propos de Simon. De même, on peut noter ce Surmoi peu mature, peu porteur de la *Loi constitutive*, contribuant à la formation de cet Idéal du Moi puéril et gigantesque décrit par Bibring. Néanmoins, la structuration psychique de Paul nous semble nettement plus stable et sur la voie névrotique décrite par Bergeret (2008a, p. 277) que chez Simon. Paul explique que son père l'emmenait lorsqu'il allait voir des prostitués (en le laissant une heure ou plus en bas de l'immeuble), dés 8 ou 9 ans. Qu'il l'introduisait dans ses « magouilles » pour reprendre ses mots et dans d'autres « affaires » dont il dit lui-même qu'il « n'était pas capable d'en faire quelque chose ». C'est-à-dire à notre avis d'élaborer quelque chose autour de ces éléments et d'être capable de l'intégrer à une problématique œdipienne plus élaborée que chez Simon. Cependant, elle demeure fragilisée par ces remises en cause de la figure maternelle, ainsi que par le clivage de la figure paternelle : avec le *Père* d'un côté, vu comme grand, fort, parfois trop ; et d'un autre, *l'homme*, celui qui « va aux putes et tente de tuer sa mère. » Seul *l'homme* nous semble porteur de la génitalisation de la figure paternelle (quand celle de la mère nous semble totalement non-génitalisée). Les premières consultations tournent toutes autour de la dyade narcissique formée avec cette figure paternelle clivée. C'est que Paul va devenir père lui-même et il se pose beaucoup de questions par rapport à cette paternité à venir. Il dit ressentir des crises d' angoisse, un certain mal-être qu'il n'explique pas, une « humeur dépressive ». Il nous semble que nous sommes confrontés à une structuration psychique similaire de celle de Simon. Mais ici, le clivage du Moi de Paul entre bon et mauvais ne porte que sur une partie très spécifique dont sa paternité naissante vient réveiller les failles. C'est aussi que le traumatisme fondateur semble avoir été reconvoqué plus tardivement que chez Simon ; au moment où Paul apprend que son père a tenté de tuer sa grand-mère — il était alors déjà adulte —, puis, une nouvelle fois, au moment du suicide de son père en prison quelques années plus tard. À notre avis, il s'est réfugié dans un monde idéalisé, poétique, pour mettre à distance toute l'horreur constituée, pour lui, des deux gestes de son père ; et toute la difficulté qu'il a éprouvée dès lors, à s'identifier en tant qu'homme puis père à ce père matricide. On perçoit une forme de régression enfantine qui dé-génitalise le père, le transforme en ce « méchant » de contes de fées que le preux chevalier va terrasser. Dans un cas comme dans l'autre, ce qui frappe, c'est le manichéisme des figures appartenant au mauvais côté du Moi : dévalorisation totale chez Simon, mauvais objet chez Paul, et leur maintien dans la partialité objectale. Comme un

mouvement en retour, tout ce que ces objets psychiques ont contribué à construire se trouve dès lors teinté du même manichéisme, de la même partialité. Il y a chez l'un comme chez l'autre cette volonté de « tuer le père », mais avant tout le *père symbolique*. Ces questions liées au père de la réalité ne font que cacher, à notre avis, la véritable nature de la question de la question qui assaille le Paul. Il ne nous semble pas tant craindre de transmettre quelque chose de son père à lui, que d'êtres justement incapables d'incarner la figure du père pour son fils. Il se pense incapable d'incarner cette figure et s'oblige finalement, et d'une certaine manière, à se *réinsérer* dans l'ordre social, à devenir pleinement ce servomécanisme de la société humaine décrit par Braunstein. Que son père ne porte pas la nécessaire loi constitutive structurante le met en conflit d'avec le corps social, mais lui permet également de développer une subjectivité propre. Seulement, peut-on vivre sans un certain conformisme social, c'est là finalement toute la question. Il oscille toujours, ce patient, à la limite entre une subjectivité relativement conforme à sa perception de l'attente du corps social et à la limite entre une subjectivité radicalement autre qu'il nourrit tant par la poésie que par le jeu. Ce vertige qu'il dit parfois ressentir en voyant son fils, ne serait-il pas le signe manifeste de cette impossible représentation d'incarner la figure du père ? La différence d'expression clinique de la problématique de nos deux patients nous semble pouvoir s'expliquer par la représentation que chacun se construit de son propre père. Celui de Simon est absent, presque indolent. Rien n'a pu être construit, travaillé, approfondi. Celui de Paul était finalement si caricatural, *tout en carence* comme il le dit, que Paul a, au moins pu, dans une sorte de reversement en son contraire, élaborer une ébauche et finalement d'une certaine manière le voir *tout en nuance*. Il y a une certaine radicalité chez Simon, plus proche de la forclusion que chez Paul. La sexualité demeure chez l'un comme chez l'autre mise en exergue : masturbation abondante, fantasmes divers et variés (allant, chez Paul, d'une forme de sado-masochisme aux fantasmes de bonne avenante et délurée, voire de patron/secrétaire [où il jouerait le rôle du secrétaire]). La sexualité, l'un comme l'autre ne semble pas savoir qu'en faire. Ils la mettent en scène pour la mettre en sens comme un enfant à qui l'on aurait donné un jouet un peu trop complexe pour qu'il puisse en user pleinement. Derrière l'aspect ludique de surface de leurs activités sexuelles, il y a justement à notre avis un manque de jeu. En tentant de donner un sens à ce qui selon nous n'en a pas si ce n'est la question du plaisir, ils perdent de vue le second degré, la distance, nécessaire au maintien de la sexualité dans le champ du ludique. Il est intéressant de noter que chez Paul, plus le ludique semble s'échapper, plus ses activités sexuelles sont mises en scène, théâtralisées, jouées. Pour nous, plus une pression fonctionnaliste est mise sur la sexualité, plus, inconsciemment, Paul réintroduit des codes et des signes ludiques.

Un équilibre précaire se créé entre sérieux et ludique. Mais cela nécessite une forme de surenchère fantasmatique et légale[193] pour demeurer maintenu. Il faut toujours un regain de codification, de règles, et donc rigidifier le jeu sexuel ; afin d'atteindre une perfection formelle qui ne laisse plus aucune place au manque et voit s'estomper le désir, pour faire place à la jouissance non pas sexuelle, justement, mais psychique, de posséder enfin la parfaite maîtrise de l'acte sexuel. Mais sans le moteur psychique constitué par le manque et le désir que reste-t-il à part le vide ? La nécessité, nous semble-t-il, de recréer un nouveau scénario que l'on apprendra à maîtriser et qui permettra de retrouver cette jouissance éprouvée. Seulement, les scénarios disponibles ne sont pas inépuisables. Plus Paul se trouve pris dans ces mécanismes, plus ses fantasmes deviennent « exotiques », comme il le dit, et finissent par lui faire peur. Il s'inquiète parce que le dernier film pornographique qu'il a visionné lui a presque donné « envie de vomir ». Pourtant, il dit qu'il s'agit d'un film commercial, avec des acteurs — et « ça » se voit, ajoute-t-il. Mis à part la violence physique née du scénario sadomasochiste, le film ne semble se distinguer par aucun élément particulier.

193 Au sens des règles du jeu

4.4 De l'objet a au risque du désir de contrôle

Roussillon introduit l'idée que nous jouons autant ce que nous possédons que ce qui nous manque. Il place dès lors le jeu sous le spectre du désir. Dans ce jeu du désir, la part du Moi que la tradition psychanalytique nomme Idéal du Moi, nous semble jouer un rôle de premier plan ; notamment dans son rôle de régulateur du désir et pour lequel il joue une fonction *typifiante* dit Lacan (1968). Véritable étalon de comparaison, le Moi se trouve constamment comparé à cet idéal qu'il s'efforce d'atteindre, que le sujet désire. Comme nous l'exposions précédemment, l'idée même de désir sous-entend le caractère inatteignable de ce qui est désiré, sauf à faire le jeu de la jouissance. D'une certaine manière, un regard purement théorique pourrait nous faire dire que l'Idéal du Moi particulier des états limites, tel que décrit par Bibring, constituerait un atout. Puéril et gigantesque, il se meut en la figure même de ce qui ne sera jamais atteint, sauf peut-être dans le délire. Mais, il nous semble bien qu'au contraire, la clinique nous démontre que cet Idéal du Moi porte en lui un danger pour l'intégrité de l'instance moïque dans son entier. « C*omparaison n'étant pas raison »* dit l'adage. Et justement la comparaison opérée en permanence entre le Moi et l'Idéal du Moi, dans la structuration limite, n'a rien de raisonnable. Au contraire, elle est en tout point déraisonnable : comment supporter l'écart existant entre un Moi, certes intègre, mais en difficulté et un Idéal du Moi gigantesque ? C'est que l'Idéal doit demeurer inatteignable, mais pas trop. Tout comme le joueur doit avoir au moins l'illusoire conviction qu'il reste libre de jouer, le Moi doit toujours pouvoir se convaincre qu'un jour, peut-être, l'Idéal qu'il désire sera atteint. Ainsi, l'usage du jeu vidéo dans ces formes particulières de structuration porte deux dangers. Le premier que nous avons décrit s'inscrit comme l'illusoire jouissance du désir d'Idéal enfin réalisé au travers de la cybernalisation. L'autre se fonde sur les mêmes mécanismes, mais dans un aboutissement différent. L'insoutenable comparaison entre le Moi et l'Idéal du Moi de la structure limite devrait logiquement aboutir, à terme, à une légère inflexion du caractère particulier de l'Idéal au profit du Moi, surtout dans les voies de résolution les plus proches de la névrose ; qui, nous semble-t-il, ne peut, néanmoins, pas venir résoudre complètement les failles propres aux états limites. Pourtant, il nous semble qu'elle est facteur de stabilité et d'équilibre – certes précaire. Mais, les mécanismes particuliers de la cybernalisation, notamment la réalisation de l'arc de désir dont parle Rehak, sont à même de venir soutenir les figures idéalisées qui nourrissent l'Idéal du Moi limite. Cependant, Paul amène par ailleurs une autre réflexion quant à la question de l'usage de l'image. Lorsqu'il parle des films pornographiques et qu'il dit que « *ça* » se voit que ce sont des acteurs, il nous apparaît que

nous pourrions comprendre une telle chose selon deux acceptions. La première serait qu'il a parfaitement conscience que, fondamentalement, tout ce qu'il voit n'est qu'un jeu. Cela devrait, du moins en théorie, demeurer suffisant pour maintenir un second degré nécessaire au bannissement hors de la psyché des conséquences d'une prise de plaisir potentiellement réprouvée en dehors de l'espace ludique. D'autant plus, si cette prise de plaisir est de nature sexuelle, propre à venir servir de base aux activités fantasmatiques du sujet. Pourtant, nous voyons clairement que ce n'est pas le cas et que le visionnage de tels films semble clairement le mettre « mal à l'aise » si l'on peut dire. C'est que « ça » se voit, au sens où les pulsions issues du ça deviennent en quelque sorte visibles. Le ça se révèle, alors, et entre en conflit, avec le Surmoi ; mais aussi et surtout avec l'Idéal du Moi. C'est le narcissisme dans sa fonction primordiale de constitution et de maintien du sentiment d'individuation qui se trouve ici mise en jeu. Il nous semble que le conflit entre le ça et le Surmoi n'est que superficiel, ou tout du moins, qu'il ne constitue pas le conflit primordial en jeu. Il nous paraît au contraire que c'est un conflit entre le ça et l'Idéal du Moi qui se trouve à l'œuvre. La présence surmoïque semble surjouée : quand il dit « ça me donne envie de vomir. » Il nous semble devoir comprendre cette phrase comme un jugement de valeur sur lui-même. Ce qui lui donne envie de vomir, c'est finalement ce qu'il perçoit de lui-même. Si cela le dérange autant, ce n'est pas tant parce que cela constituerait un interdit ou un réprouvé, mais parce que cela donne une image de lui très éloignée de l'Idéal poétique auquel il aspire. Des phénomènes tels que ceux que nous venons de décrire peuvent s'observer à propos du jeu vidéo. Paul en offre d'ailleurs un exemple au travers de son expérience d'un DOOM-like. Rien dans ce type de jeu ne semble lui correspondre, dit-il. Le jeu ne véhicule, selon la perception qu'il en a, aucune des « valeurs » auxquelles il aspire, il n'y a rien de « poétique » dans ces jeux-là, qui demeurent à son avis trop « primaires[194] ». De même que, pour la pornographie violente, il explique être « un peu dégouté ». On notera d'ailleurs ici l'atténuation du propos par rapport à cette première question. Mais dès lors, pourquoi continuer à jouer, il est vrai très occasionnellement. Les jeux qui correspondent mieux selon lui à ses valeurs et idéaux, il en existe de nombreux. Si tout cela était affaire de logique, alors il laisserait son DOOM-like de côté et n'y reviendrait pas. Il nous semble ici que nous nous trouvons à nouveau face au même paradoxe que celui qui a fait dire à Freud (1920) qu'il pouvait y avoir un au-delà au Principe de plaisir. Et, de là, nous pourrions effectivement valider un certain versant du concept d'addiction. D'une certaine manière, nous répondrons à ce paradoxe de la même manière que nous l'avons fait lorsque nous avons abordé la question de la répétition.

194 Au sens de primitif. Il est apparu difficile de savoir s'il parlait là des valeurs véhiculées et perçues du jeu ou du jeu lui-même, voire de son gameplay.

Du désir de contrôle dans la réitération

Néanmoins, nous souhaitons investir une nouvelle dimension de cette question. Jusque là nous nous étions bornés à rappeler que la réitération n'est pas la répétition, tout en abordant de manière superficielle la question de la motivation. Les théories entourant la pratique des échecs nous semblent ici utiles à la compréhension de ce qui pourrait motiver un tel comportement. L'école russe des échecs, notamment durant la période soviétique, avait développé une approche toute particulière de la théorie échiquéenne. Passé de la condamnation pour hérésie dans le *Domostroï* du XVIe siècle à l'objet qui « aiguise chez les jeunes gens les facultés de raisonner et de penser. » (Kotov et Ioudovitch, 1959, p. 5) devenus à la fois une activité de masse et une véritable arme de propagation du communisme durant l'ère soviétique. Objet de très nombreuses études psychologiques et scientifiques, les échecs et ses champions sont révérés dans toute l'URSS comme de véritables héros soviétiques. Ce changement de statut s'est accompagné d'une modification profonde dans la manière d'aborder la question des échecs. Plus question, en Union soviétique, de voir en premier lieu les échecs comme un simple jeu — on peut d'ailleurs se demander si, à haut niveau, il était encore possible de considérer la pratique des échecs en Union soviétique comme un jeu. Mais, puisqu'il ne s'agissait plus d'un simple jeu, il fallait dès lors l'aborder sous l'angle scientifique : maîtriser un certain aléa. Nous verrons dans le chapitre 5 que la pensée d'une maîtrise de l'aléa, du hasard, caractérise également les relations d'objet a-symétriques comme on peut en trouver dans la psychose ou dans la toxicomanie. Cette manière d'aborder le jeu vaudra longtemps à l'école soviétique le qualificatif de dogmatique, et au jeu des échéquistes soviétiques celui de « technique ». Mais aussi de « mécaniste » et comme manquant cruellement de créativité (Kotov et Ioudovitch, 1959, pp. 44-45). C'est que l'incertitude et la frivolité dans le jeu constituent des caractéristiques nécessaires au maintien de la dimension ludique. Elles permettent l'écart à la réalité nécessaire au jeu et l'étonnement. Elles maintiennent aussi un semblant d'égalité entre les joueurs et envers les règles ; elles permettent au plus faible d'espérer finalement vaincre le plus fort. Leur disparition modifie ainsi le caractère de l'activité comme le Cali des Aztéques représente seulement un simulacre de jeu. Une critique similaire se fait jour depuis une dizaine d'années à propos du jeu vidéo, et notamment des jeux de stratégie temps réel. D'une certaine manière, ce type de jeu peut-être vu comme une version évoluée et complexe des jeux de stratégie classiques tels que les échecs. Une même manière, parfois dogmatique, d'aborder ce type de jeu est également apparue. *Starcraft*, l'un des plus emblématiques STR reste aussi le jeu à propos duquel cette critique de jeu technique

et dogmatique s'est le plus exprimée. L'optimisation, à outrance des mouvements et actions conduit à des parties de haut niveau parfois mécaniques et stéréotypées ou l'adversaire joue non sur sa créativité, mais sur sa vitesse et sur les erreurs de l'adversaire[195]. La maîtrise du jeu à un tel niveau nous semble nécessiter les trois mêmes qualités que celles relevées à propos des échecs : la vision combinatoire, le flair positionnel et l'attitude créatrice (Kotov et Ioudovitch, 1959, pp. 38-40) Les maîtres d'échecs soviétiques ont de tout temps tenté d'établir des règles permettant d'optimiser la pratique du jeu, tout comme les grands joueurs internationaux de Starcraft, et la communauté des joueurs de ce best-seller vidéoludique. La vision combinatoire semble constituer la qualité des joueurs la plus étudiée et la plus codifiée, tant en Union soviétique que s'agissant de *Starcraft* : « On a beaucoup fait en Union soviétique pour étudier la psychologie des joueurs aux tournois, pour mettre au point des méthodes efficaces en vue d'éviter aux joueurs d'irréparables bévues, de discipliner leur pensée, de leur apprendre l'art de l'anticipation et du calcul. » (Kotov et Ioudovitch, 1959, p. 33) Nous pourrions finalement dire la même chose à propos de toutes les compétitions ludiques. Mais si le parallèle avec les échecs nous intéresse, c'est que les compétitions ludiques, et, dès lors, cette manière d'aborder le jeu sont généralement assimilées aux seuls sports. C'est-à-dire aux jeux basés sur des capacités physiques qu'il nous semble plus difficile de maîtriser et de développer dans une large population. De même, comme pour le jeu vidéo, l'entraide mutuelle entre joueurs, la communauté des joueurs, pourrions-nous dire, joue une très grande importance dans la transmission et le développement de cette *vision combinatoire*. Les échecs comme le vidéoludique, nous semble-t-il, entendent par une vision combinatoire, développer la capacité d'un joueur à rapidement calculer toutes les combinaisons d'actions possibles, de savoir celles qui deviendront les plus utiles, celles qui aboutiront à une impasse stratégique, etc. Comme le souligne le joueur d'échecs Botvinnik, une telle vision combinatoire ne s'acquiert que par l'expérience et la pratique. Une telle maîtrise demande du temps, et surtout de la pratique, ce que nous pourrions prendre à première vue pour de la répétition et qui de fait prend en réalité la forme d'une réitération visant à apprendre toujours plus de chaque partie. Le vidéoludique nous semble répondre aux mêmes mécanismes dès lors qu'un joueur décide de passer d'une pratique *casual* à une pratique plus intensive, voire dans un objectif compétitif. Ce ne serait que jugement de valeur, si nous n'accordions pas à cette manière d'envisager le vidéoludique, la même valeur de la pratique des échecs. Mais Paul se trouve justement plus dans une pratique *casual* à propos des jeux de stratégie[196]. Là aussi, les échecs nous offrent une grille de lecture à même de nous permettre

195 Critique que l'on retrouve à propos de bon nombre de théories échiquéennes développées à l'époque soviétique.
196 Il nous semble que les jeux de tirs, même les plus basiques, ne devrait pas être trop vite rayés de cette catégorie.

d'apporter quelques réponses. D'une certaine manière, la compétition peut-être omniprésente dans les jeux (elle reste néanmoins loin d'être ni systématique ni requise pour qu'il y ai jeu) dès lors qu'il s'agit de jouer contre l'autre et non avec l'autre (ou seul). Elle est néanmoins plus ou moins marquée d'une métaphore guerrière ou militaire. Les échecs comme beaucoup de jeux vidéo sont par contre nettement plus explicites sur le sujet : il s'agit bien d'une certaine manière de détruire l'adversaire (littéralement dans le jeu vidéo et plus symboliquement au travers des échecs). D'où vient dès lors le plaisir tiré de ce type de jeux ? De la destruction de l'adversaire, ou de la maîtrise du jeu ? Une lecture rapide, que l'on fait généralement à propos des jeux vidéo, mais peu à propos des échecs, serait de considérer que le plaisir tiré vient du fait d'avoir dominé l'autre, de l'avoir vaincu, voire détruit. C'est là une méconnaissance, nous semble-t-il, tant des jeux vidéo que des échecs. Le but de ces jeux n'est pas tant la destruction de l'autre que de démontrer sa parfaite et supérieure maîtrise du jeu. Et si l'on suit la théorie échiquéenne perdre ou gagner peu importe, puisque finalement l'on apprend à maîtriser le jeu de plus en plus à chaque partie. Et c'est là que réside selon nous tout le plaisir : dans la maîtrise et dès lors le contrôle. Il nous semble bien plus fort que toute question morale ou idéale et c'est pour cela que Paul continue tout de même à jouer selon nous. Jouer pour maîtriser enfin le jeu. C'est en tous les cas ce qu'il finira par dire :

> *« Lui : Pourquoi jouer alors que ça me dégoute ? Bonne question... je ne sais pas quoi répondre... non vraiment... enfin si, c'est bien pour ça que je viens voir un psy... si je le savais, je n'aurais pas besoin de vous.*
>
> Nous : Néanmoins, vous êtes le seul à savoir. Je vais reformuler : qu'est-ce que cela vous apporte de jouer malgré le dégout que cela semble vous inspirer ?
>
> *Lui : Ho... je me dis qu'à un moment j'y jouerais peut-être suffisamment bien pour que ça me plaise... malgré tout. Après tout, il y a plein de gens qui aiment ça, les jeux de tirs. »*

Mais nous ne pouvons pour autant totalement oublier le devenir du joueur d'échecs décrit par Stephan Zweig dans le livre éponyme : le contrôle, ou l'illusion du contrôle, la vision combinatoire finit par rendre fou. D'une certaine manière, se trouve ainsi constitué l'un des dangers pour le psychisme du joueur de la pratique intensive du jeu vidéo. Il y a quelque chose de cet ordre chez Paul lorsqu'il joue aux DOOM-Like.

S’il réitère encore et encore dans le fol espoir de maîtriser le jeu et d’enfin y tirer du plaisir, il prend aussi le risque progressivement de la désintégration psychique. Néanmoins, il nous semble que ce risque reste tout relatif dans les structurations névrotiques et mêmes limites de la personnalité. C’est notamment la notion de second degré ou dirions-nous : le maintien de l’ordre du symbolique dans le jeu vidéo. En conservant l’écart nécessaire, en maintenant toujours dans le champ psychique l’idée que fondamentalement « tout cela n’est qu’un jeu », le sujet maintient à l’écart toute possibilité de désintégration psychique. Ce que nous exposons nous paraît dessiner l’idée que, fondamentalement, tout rapport pathologique au jeu vidéo se fonde sur l’altération de l’ordre symbolique. Mais nous voyons également se dessiner, compte tenu de la réaction de Paul à propos des DOOM-like, l’idée selon laquelle le psychisme, notamment le Moi, ne va pas rester « passif » lorsqu’il se trouve confronté à un risque de désintégration psychique. Dans ce « je n’aime pas les DOOM-like » de Paul, nous voyons un choix esthétique ; mais aussi un mécanisme de défense parce qu’il a déjà éprouvé l’expérience des effets de ces jeux sur son psychisme.

Chapitre 5 Jeu vidéo, visagéification et investissement d'objets

5.1 L'avatar comme visage numérique

Pourtant, si nous mettons au centre de notre réflexion l'ordre symbolique, nous pensons qu'il ne faut pas d'emblée penser la question de l'imaginaire comme reléguée au second plan. Nous l'avons souligné précédemment, l'avatar numérique n'est pas — dans une définition large — uniquement relégué au rang de corps virtuel au sens d'une image humanoïde, voire vaguement animale, du sujet numérisé. Il s'agit plus d'une série de signes et d'éléments figurant l'existence du sujet dans le monde numérique. Si nous choisissons le terme *existence,* c'est pour son étymologie. Du latin *ex* et *stare*, littéralement *ce qui tient debout*. Il y a quelque chose de phallique : « c'est-à-dire quelque chose dont l'usage symbolique est possible parce qu'il se voit » (Lacan, 1954), dans cette manière d'envisager la question de l'avatar. Pourtant, il nous semble bien y avoir une spécificité particulière aux avatars numériques anthropomorphes ; en cela, qu'ils offrent aux sujets pris dans une partie de jeu vidéo : une image — nous dirons une surface —, corporelle comme autant de représentations d'une « […] image plastique et emblématique de la singularité. » (Nachtergael, 2014, p. 171) la suite de Roland Barthes, Nachtergael identifie notamment deux modalités possibles d'expression de cette image emblématique de singularité : le masque pur et la représentation comme expression d'une vérité sur le sujet. L'acception la plus évidente du concept d'avatar tend à le considérer comme le médium du sujet dans le monde numérique et lui ferait prendre la modalité de masque numérique, de voilement d'une certaine manière. D'un autre coté, la manière dont le concept d'avatar s'est développé dans le cadre des jeux vidéo à monde persistants, tels que les MMORPG type *World of Warcraft* ou encore *Habbo*, tend à rendre de plus en plus pertinente l'analyse de la question selon la seconde modalité relevée par Nachtergael. Par rapport aux autres jeux vidéo, les MMORPG ont développé — néanmoins pas de manière systématique — des systèmes de personnalisation d'avatars avancés. Il ne s'agit plus simplement « d'habiller » un personnage virtuel, mais bien d'en définir les traits corporels, de la corpulence à la taille en passant par la couleur des yeux ou les traits du visage. Dès lors, qu'est-ce qui des choix du sujet, à propos de la manière dont il va concevoir son avatar, peut-être significatif d'une certaine vérité sur lui-même. Le jeu vidéo, pour des raisons tant historiques que financières, reste avant tout un produit de la culture occidentale. Deleuze et Guttari (1980) rappellent que la question du visage est justement un concept occidental, de « l'homme blanc », disent-ils ; quand Simmel (1905) explique que notre focalisation sur cette partie du corps en occident résulte avant tout l'effet du masquage de la nudité corporelle

par les habitudes vestimentaires. Il en demeure le dernier vestige et nous fait « […] oublier que le reste du corps pouvait aussi être le lieu de la reconnaissance et un foyer d'interprétation sémiotique. » (Nachtergael, 2014, p. 173). Or, il est intéressant de noter que la manière dont se personnalise l'avatar joue autant sur le corps (parfois dénudé) que sur le visage lui-même et les pratiques vestimentaires propres à ce type de jeu. Il n'y a justement pas de focalisation particulière sur le visage de l'avatar lui-même. Pour autant, si nous souhaitons parler de l'avatar en tant que visage, nous ne souhaitons pas qu'un lien trop réducteur soit fait entre cette notion et celle de visage-figure assigné à un lieu du corps ; pour reprendre les mots d'Éric Bidaud. Nous préférons la notion de fonction-visage[197] qu'il a introduite (Bidaud, 2005, 2014) avec Pascale Mullot-Blum. La ∫ᵒ(visage) subjective, visagéifie, le sujet, disent-ils. Et justement « [c'est] le corps tout entier qui pour advenir à l'Autre doit être "visagéifié". » (Bidaud, 2014, p. 7). Et non le seul visage-figure. C'est bien en cela que nous estimons pouvoir dire que l'avatar numérique peut, en tant que ∫ᵒ(visage), introduire le sujet à la subjectivité numérique. Mais cette subjectivité numérique, que dit-elle du sujet de la réalité ? Peut-on réellement concevoir l'idée d'une dichotomie absolue entre d'un coté la subjectivité de la réalité, et de l'autre la subjectivité numérique ? Il ne nous semble pas que cela puisse être le cas, dès l'instant même où nous introduisons l'idée de sujet. Nachtergael (2014, p. 174) donne pour exemple le visage que Roland Barthes ne reconnaît pas dans la représentation de lui-même qu'on lui présente et cet éprouvé « *d'estrangement* », dit-elle, du visage représenté. Si le visage représenté, peut, et en quelque sorte devrait, paraître étrange au sujet, il ne faudrait pas non plus que ce sentiment ne se mue en *inquiétante étrangeté*. La distance nécessaire d'avec l'image, à même d'éviter tout collage, qui amènerait à une possible déliaison du registre imaginaire des deux autres registres avec toutes les conséquences que cela pourrait amener ; comme Lacan l'a notamment démontré durant son séminaire sur les psychoses. La relation au visage représenté, si elle doit paraître étrange aux sujets, ne doit dès lors pas lui demeurer totalement étrangère. Suffisamment de même, de reconnaissance pour s'approprier l'image, s'identifier à elle, tout en conservant un écart nécessaire « des petits pas pareils » pour reprendre l'expression tout à fait à propos de Mirka Soares Misquita (2012). Ainsi, l'avatar ne nous paraît pas pouvoir être tout à fait étranger au sujet, sauf à le considérer radicalement en tant qu'autre. Seulement, si l'avatar est un autre, comment dès lors envisager les processus de cybernalisation que nous avons évoqués précédemment ? Voilà un paradoxe qui nous fait dire qu'il nous semble impossible de délier

197 Que nous écrirons dans la suite du texte : ∫ᵒ(visage). Cette notation mathématique nous rappelle que le visage tel que l'entendent Bidaud et Mullot-Blum est l'expression d'opérations psychiques menant à la subjectivation, la visagéification du sujet. La ∫ᵒ(visage) nous la comprenons également comme tout ce qui fait fonction de visage.

totalement l'avatar du sujet, et ce, même lorsqu'il n'y a pas de représentation anthropomorphique, voire simplement physique, de l'avatar. « Étymologiquement, le visage ça nous regarde ! Il est à la fois donné à voir et objet de connaissance. » (Jandrok, 2014, p. 189). Or, l'ère numérique dans laquelle nous vivons et le traitement du visage qui en résulte en dit long quant aux caractéristiques de nos sociétés du XXIe siècle : « Les relations intersubjectives sont peu à peu désinvesties. Elles sont ringardisées et remplacées par des rapports qui sont autant de situations potentiellement conflictuelles. Le sujet n'est plus reconnu à son visage. Il est associé à son profil, au fil de ligne qu'il affiche en contre-jour et qui le représente devant les lumières des institutions panoptiques. » (Jandrok, 2014, p. 188). Jandrok nous paraît quelque peu radical dans son analyse. L'usage du numérique demeure hétérogène au sein de la communauté humaine, même dans les sociétés occidentales. Il peut se définir en tant qu'outil et comme tel, ses usages peuvent être divers et variés. S'il reste vrai qu'il envahit de plus en plus chaque strate de notre vie, la vision de Jandrok nous semble plus relever de la futurologie que du constat. Néanmoins, il nous semble avoir raison dans le fait que ce pourrait être à terme, l'un des visages de notre civilisation. Et dans le jeu vidéo, justement, il nous semble que, contrairement à ce qu'il affirme, le visage n'est pas systématiquement évacué, ni seulement rapporté à la seule anthropométrie. Cependant, tout dépend de ce que le vocable « visage » recouvre. Si la société du contrôle qui nous caractériserait selon Braunstein tend effectivement à mettre l'humain « en boite » sous forme de profil, il ne faut pas néanmoins oublier qu'il s'agit là d'une tendance de toujours dans les sociétés humaines : des tatouages maoris, aux fiches de police, en passant par la carte d'identité ou les profils *Facebook,* l'Homme nous semble toujours avoir cherché à appréhender la subjectivité de l'autre, de la mesurer, la catégoriser, la classer. Il explique que la représentation subjective, qu'est par exemple le profil des réseaux sociaux :

> « […] impose une image neutre, "normale", indifférente. Cette représentation est inhabitée, désubjectivée, cadavérisée. Dans la modernité, le visage a perdu sa distinction et, avec elle, sa noblesse ontologique ».
>
> (Jandrok, 2014, p. 188)

Nous ne pouvons être aussi catégoriques, et surtout pas lorsqu'il est question de jeu vidéo. Au contraire, il semble que sur les réseaux sociaux, le visage peut se trouver sur-représenté, trop présent ; dans un trop plein de subjectivité, jusqu'à l'impudique : un manque de voilement, la fin de la honte. Ce n'est pas le visage qui nous semble avoir disparu, mais son corollaire qu'est le

voilement. Sur *Facebook*, tout est dévoilé. Au contraire, dans les MMORPG, le visage nous semble bien souvent retrouver sa « noblesse ontologique »[198]. Pas un avatar n'est finalement tout à fait pareil. « Le visage d'un sujet est une esquisse en perpétuel mouvement. Elle ne cesse de se dessiner, s'ajoutant ici et là, une ride, une poche, un angle, un trait, une courbe, un sourire ou un oméga... Le visage est l'autre dimension d'un discours constitué à partir et autour de ce qu'il laisse paraître par la force du désir. » (Jandrok, 2014, p. 189). C'est, nous semble-t-il, un constat applicable à l'avatar. En tant que ∫º(visage), visage symbolique, il reste en perpétuel mouvement : telle pièce d'équipement, tel tatouage ou telle teinture corporelle ou vestimentaire vont le faire évoluer ; telle posture qui sera prise ou comportement, qu'il adoptera par les actions du joueur, aura une signification et viendra construire un discours subjectif. De même concernant la fonction historisante du visage soulignée par Jandrok. Le temps laisse une empreinte sur le visage, comme il laisse une empreinte sur l'avatar. L'avatar d'un joueur expérimenté se présentera de manière différente de celui d'un novice, et l'œil expérimenté peut tirer du regard qu'il porte sur celui-ci, de nombreuses informations quant à son histoire vidéoludique. L'avatar possède une histoire qui le lie au joueur et qui représente autant l'histoire de cette image que le parcours vidéoludique du joueur. C'est, nous semble-t-il, ce pour quoi les joueurs sont généralement si attachés à cet élément particulier du *gameplay*. Nous avons à ce sujet un exemple tiré d'une expérience avec un genre de jeu appelé PBEM[199]. Il s'agit d'une forme particulière de jeu dérivé des premiers jeux vidéo d'aventures textuelles. Chaque joueur y incarne un personnage — en l'occurrence : un officier de la Marine impériale de l'univers narratif *Starwars* — qu'il conservera durant toutes ses parties de jeu[200]. Contraint de réformer les règles très complexes du jeu[201], l'équipe d'administrateurs, dont nous faisions partie, avait décidé de modifier certaines règles relatives aux personnages et à la construction de leur *background* — c'est-à-dire leur biographie —. Une telle modification engendrait nécessairement de légères pertes ou modifications biographiques ; dans un soucis d'harmonisation. De nombreux joueurs refusèrent alors ces modifications. Un compromis fut trouvé. Mais un bon nombre d'entre eux décidèrent de créer un nouveau personnage, refusant que la biographie du précédent se trouve modifiée. Cet exemple montre, à notre avis, tout la complexité du rapport entre un joueur et le personnage qu'il incarne dans le monde vidéoludique ou ludo-

198 Ce n'est néanmoins pas vrai pour tous les jeux ni même pour tous les MMORPG. Dans un grand nombre de jeu, la réflexion de Jandrok nous paraît plus pertinente, notamment dans les FPS.

199 *Play By Email*, soit littéralement : *joué par mail*.

200 Le jeu a existé de 2000 à 2012. Un record pour un jeu ne faisant appel à rien d'autre que l'écriture et l'imagination des joueurs. Certains personnages existaient depuis le début du jeu. Le nôtre a été utilisé durant 5 ans.

201 Une dizaine d'année d'existence, des pertes d'archives ou de données avaient mis en place un corpus de règles difficile à connaître de manière exhaustive, souvent sujet à d'interminables discussions quant à leur interprétation et de fait devenues inapplicables.

numérique. Tous les jeux vidéo ne permettent pas de construire la biographie du personnage qui est souvent imposée au joueur. Sauf qu'en jouant, justement, le joueur écrit une nouvelle page de l'histoire du personnage. Quand un joueur entame une partie de *Mario Bros*., la biographie du plombier italien comme l'enlèvement de la princesse Pitch se trouvent imposés au joueur. Mais c'est au joueur, et à lui seul, d'écrire l'histoire de ce qui se déroulera ensuite. Même si cette histoire se trouve en réalité préprogrammée dans le code du logiciel ; le joueur n'a pas connaissance de ce code ou de son but. Tout comme il ne peut deviner à l'avance l'issue d'une partie de cartes ; alors que l'agencement des cartes dans le paquet, les règles du jeu et les exemples de parties de jeu permettent à qui se trouve suffisamment bon probabiliste de « deviner l'issue du jeu ». Sauf que nous l'avons déjà souligné, cette vision combinatoire retire au jeu l'une de ses principales caractéristiques. Néanmoins, si l'avatar ne peut se trouver accusé d'être anhistorique, trois éléments en lien avec la question de la temporalité soulevée par Jandrok nous semblent différencier l' avatar en tant que visage, du visage[202] du sujet. Le premier tient à l'échelle du temps. Il faut des mois au début de la vie puis des années, voire des dizaines d'années pour voir le temps marquer son passage sur le visage de la réalité ; là où il faut quelques heures, voire quelques jours, en ce qui concerne l'avatar. L'avatar ne possède pas de lien historique avec un autre avatar ; quand des éléments subjectifs de la visagéification du sujet sont rattachables à l'histoire des parents, des grands-parents, d'un oncle. Il y a peu de *trames filiatives* dans l'avatar. Elles ne sont néamoins pas totalement absentes. En effet, l'appartenance à une guilde, un clan — qui généralement marque l'avatar d'un signe distinctif — nous semble tout de même pouvoir être rapprochée de l'idée d'appartenance à une famille. Au moins à l'idée d'appartenance à un groupe. Et ces signes distinctifs d'appartenance peuvent alors être vus comme autant de trames filiatives. Néanmoins, à la différence de certains éléments, notamment des traits du corps propre du sujet et particulièrement de son visage, en tant que face, ces trames filiatives ne sont pas permanentes ; un clic de souris suffit à les effacer et à les remplacer par d'autres. Ce n'est pas tant de filiations que peut manquer l' avatar que d'héritage et de racines ; lesquelles l'ancrerait de manière indélébile dans une certaine histoire. Enfin, cela constitue un élément des plus importants à notre avis, toute l'évolution de la visagéification du sujet et la marque du temps amène à l'inéluctable question de la mort. Plus le temps accompli son œuvre, plus il marque l'arrivée de la mort. Cependant l' avatar, lui, demeure immortel, sauf à être supprimé par le joueur : il ne projette pas. Le rapport ambigu à la question de la mort, entretenu par les joueurs de jeu vidéo vis-à-vis de leur avatar a déjà été noté par Tisseron (2011).

202 Toujours au sens de la ∫º (visage).

> « Pour certains, il ne s'agit que d'un accident dans leur parcours initiatique, mais pour d'autre, c'est l'occasion de mettre en scène leur propre disparition, voire de mettre à mort des parties d'eux-mêmes dont ils ont envie de se débarrasser... y compris parfois leur désir de mourir ! »

Que la mort soit mise en scène dans le jeu vidéo, il n'y a pas à en douter. Il nous semble que, sur ce sujet, Tisseron confère une valeur psychique intrinsèque à la représentation de la mort comme moyen d'élaboration autour de son propre désir, ou au contraire de son angoisse, de mort. Cependant, ne serions-nous pas en réalité du côté de la jouissance de la mise à mort, de l'expérience de la mort, rendue « sans conséquence » au moins physique, et non du côté du désir ? Quoi qu'il en soit, si l'avatar a une histoire, contrairement à ce que Jandrok sous-entend ; il n'en est pas moins coupé de la course du temps, dans une temporalité propre qui sans demeurer totalement atemporelle demeure déliée de toute notion de mort. Et d'un autre côté, l'avatar y reste intimement lié, car seul le masque mortuaire est justement figé dans une éternité. Or, celui-ci vise à conférer un visage au défunt ; que le corps soit redevenu poussière ou en décomposition, il conserve un visage. Les anciens Égyptiens parlaient de commotique, pour désigner l'art de donner une beauté factice, notamment aux morts. Il y a quelque chose de cet ordre dans l'usage de l'avatar. Il met, en fait, la mort de côté. Il éloigne le visage de la mort comme l'art de la commotique ; il empêche le réel, le néant et l'indicible de faire irruption par la création d'un masque imaginaire. Dans un certain sens, la définition première même du mot (l'une des dix incarnations du dieu Vischnou) renvoie à la notion de masque, de prise de visage pour soi et l'autre. L'avatar, c'est-à-dire la représentance imaginaire numérique du sujet, fait ʃº (visage) pour éviter l'horreur de la confrontation au réel de la défiguration de l'irreprésentable numérique. Jandrok ajoute :

> « La laideur et les imperfections n'ont aucun droit de citer. Elles ont été bannies des circuits informatiques pour être remplacées par des images substitutives répondant aux doigts et à l'œil aux élans narcissiques du sujet. »
>
> (Jandrok, 2014, p. 193)

La critique de Jandrok nous paraît ici manquer de nuance. Tout d'abord faudrait-il nous entendre sur les notions éminemment subjectives de beauté et de perfection, qui appartiennent toutes deux au champ de l'esthétique. Dans ce domaine, la représentation des « défauts » esthétiques humains est bien présente dans les jeux vidéo (cicatrices, défigurations, etc.) et beaucoup d'avatars sont construits autour de figures monstrueuses (Illustrations 6, 7.) Même les elfes, figurent mythique de

la beauté dans de nombreux légendaires peuvent, dans le jeu vidéo prendre un tour inquiétant, voire devenir des démons. Il y a chez beaucoup de joueurs, une forme de jouissance à endosser le costume du monstre comme on le ferait pour la fête anglo-saxonne d'Halloween par exemple.

> *« Il y a quelque chose de très esthétique, je ne trouve pas d'autre mot, dans ces personnages. On adore les détester. J'aime bien endosser l'image de ce genre de personnage. Mais seulement parce que c'est pour de faux. Je ne voudrais pas me lever tous les matins et voir une tête de vampire dans la glace. Mais pendant un temps, c'est amusant. […] En y réfléchissant bien, je m'en rends compte à discuter avec vous, là, de moi, de qui je suis, de ce que je suis, que jouer avec ce genre d'avatar, c'est aussi un moyen de me connaître. Je peux en essayant chacun de ces "costumes" savoir ce qui me plait dedans, ce qui ne me plait pas, c'est un peu inconscient, je pense, je ne me dis pas : tient, je trouve que cette ogresse à une attitude qui me plait, si je faisais pareil ? Non, c'est plus, comme une absorption si on peut dire, mais de tout petits trucs. En fait je n'en avais pas vraiment pris conscience jusque là... je crois. »*
>
> Simon

L'exemple de Simon montre bien le processus d'identification qui a lieu entre un sujet et son avatar et le processus transfère d'une part de ce qu'est cette image numérique vers le sujet. Il nous semble que le processus à l'œuvre permettant un tel transfert est à regarder du côté de la cybernalisation et dans la réalisation de l'arc de désir dont parle Rehak à propos des opérations avatarielles. Il nous semble que c'est bien un rapport réflexif et donc narcissique qui est en place ; sans constituer un rapport aussi manichéen — en tous les cas dans le jeu vidéo — que Jandrok le décrit. Il nous faut préciser que ces mots de la part de Simon sont arrivés après deux ans de thérapie. Le nouage, RSI se révèle ici pleinement opérant. Les dimensions du symbolique et du réel viennent instaurer les écarts à l'image nécessaires pour que le travail réflexif soit à même de ne pas faire prendre à Simon, *le fond pour la forme*, de ne pas être dans le pur miroir. Pour autant, la fonction même de l'avatar reste aussi d'atténuer l'irruption du réel dans une notion de masquage imaginaire. Le nouage devient alors bouclage où chaque élément doit demeure en équilibre par rapport aux autres pour que le nouage tienne. Ainsi nous parlions précédemment de la suppléance par le vidéoludique comme une

recherche d'équilibrage par le jeu vidéo. Cette recherche venant parfois remettre en question l'imaginaire, parfois le symbolique et le plus souvent les deux.

Illustration 6: Un orc de l'univers World of Warcarft*. Crédits Blizzard Entertainment.*

Illustration 7: Un mort vivant du jeu World of Warcarft*. Crédits Blizzard Entertainment.*

5.2 De l'esthétique à la commotique du visage de l'autre

L'antiquité connaissait un art particulier : la *commotique* ou *vars fucatrix* qui vient du mot latin *Fucus* et qui donne l'étymologie du mot français *fard*. La commotique se définit comme : *l'art d'appliquer le fard* (ce qui deviendra le maquillage au XVIe siècle), mais surtout l'art de « corriger les imperfections naturelles ou de réparer les outrages du temps. » (Rouyer, 1859, p. Chapitre 9 « Les Farfanis »). Elle se distingue de la *Vars ornatrix*, l'embellissement du corps. La commotique vise, selon des ouvrages de médecine du XIXe siècle, non seulement la création d'une sorte de beauté factice, mais également la création d'une « nouvelle peau ». Il semble bien que cela corresponde à ce que Jandrok décrit : l'avatar, peut-être une forme de nouvelle peau relevant de la commotique, de la beauté factice. Mais comme l'origine même du mot l'indique, cela ne constitue pas un phénomène propre au numérique ni même un phénomène récent. De tout temps l'homme s'est fardé. Le numérique, néanmoins, facilite les choses : il permet non seulement d'améliorer ou de modifier le corps, mais de créer un nouveau visage, littéralement. Le numérique présente cette capacité de pouvoir jouer sur le registre symbolique. Mais, il possède également la particularité de travailler et modifier l'imaginaire au-delà de toute métonymie, de tout lien entre l'image d'origine et l'image numérique. Et c'est là peut-être le danger : celui de se perdre dans l'imaginaire numérique. Mais comme nous l'avons souligné précédemment, une telle perte ne peut advenir à notre avis que dans des structurations de la personnalité pour lesquelles l'identité se trouve en défaillance. Le visage peut ainsi, par son rapport à l'esthétique et donc à l'affect, l'*affect intersubjectivant* tel que Kant a pu nous l'enseigner (Parret, 1998, pp. 552-554), façonner l'identité. Il met en jeu le narcissisme : « l'individualisme compétitif » (Lasch, 1979, p. 24) dans une dimension de l'ordre de l'interaction (*hic* et *nunc*). Le sujet affranchi, individualisé, s'émancipe des figures de l'Autre. Mais l'émancipation peut aussi prendre la valeur d'un rejet voire d'une dénégation de l'Autre. Une telle situation fait s'inscrire le sujet dans une pure compétition interindividuelle qui lui fait prendre le risque de souscrire au mythe de l'autofondation, de la divinité. Il y a dans ce rapport-là au visage, un rejet du symbolique pour ne maintenir que sa dimension narcissique et dès lors imaginaire. Le monde d'un tel sujet « narcissique » ne peut qu'être pensé à notre avis, comme une scène où l'enjeu reste de « ne pas perdre la face », de garder un visage. L'autre devient un public, que le sujet doit séduire et conquérir en permanence, se grandissant à chaque occasion glorifiant ses faits d'armes ; et cela pour mettre à néant le risque que l'autre repère chez lui une faille, une fausse note dans son jeu ; et lui fait dès lors perdre la face.

> « Conserver l'honneur de sa face revient à être un sujet aimable, à l'abri de la déchéance ou de la déréliction sociale. Mon visage se préserve comme adresse pour tout demandant, c'est-à-dire je suis assuré d'un intérieur qui m'est propre, un intime, contre un extérieur qui me fait face sans en appeler à ma "défiguration". »
>
> (Bidaud, 2005, p. 20)

Sauf que dans la configuration « extrême » du sujet narcissique, que nous venons de décrire, l'autre se trouve, quelque part, mis de coté et anéanti en tant que *demandant*. Il se trouve ainsi réduit à l'état de public, la dialectique à l'autre nous semble ici absente. Or, dans cette affaire-là, c'est, nous semble-t-il, autant la question de l'affect que celle de la sexualité qui se trouve convoquée. « Il n'existe pas dès le début, dans l'individu, une unité comparable au moi ; le moi doit subir un développement. Mais les pulsions autoérotiques existent dès l'origine : quelque chose, une nouvelle action psychique, doit donc venir s'ajouter à l'auto-érotisme pour donner forme au narcissisme » (S. Freud, 1914, p. 84). Le narcissisme dont parle ici Freud, c'est le narcissisme secondaire dont nous avons déjà souligné, le lien avec la notion de jeu. Dès lors, la dimension ludique, comme le narcissisme secondaire et la sortie du sujet d'un rapport purement identitaire du visage, ne peut advenir que par le symbolique ; et la transformation d'une sexualité tournée vers l'auto-érotisme en une sexualité tournée vers l'autre. Le visage dans sa pleine dimension esthétique joue à notre avis un rôle de médiateur de la sexualité par le jeu et l'entrejeu d'affects esthétiques. François Marty souligne le caractère profondément social de cette affectivité (Marty, 1991), dans la droite lignée du *sensus communis* que Kant développe dans sa *Critique de la faculté de juger*. Ce sens commun, cette mise en sens commun de l'affect esthétique nous la situant dans la question du visage. Si l'Homme se farde, c'est autant pour satisfaire son propre narcissisme que pour offrir à l'autre, y compris de l'autre sexe, l'image la plus plaisante, la plus esthétique possible. On se farde autant pour soi que pour l'autre ; mais c'est bien le rapport à l'autre qui donne sens à ce fard. Bidaud (2005) insiste d'ailleurs sur l'importance de la question du regard : « dans le champ scopique, le regard est au-dehors, je suis regardé, donc je suis tableau. » (Lacan, 1963, p. 98). Et quoi de plus fardé qu'un tableau ? Ainsi, placer l'avatar sous le seul sceau du narcissisme nous paraît réducteur. Comme pour tout visage, l'avatar constitue avant tout quelque chose qui se partage : une esthétique partagée par un groupe — en cela il est un outil d'étude anthropologique et sociologique important —, une identité partagée par, dans et pour le groupe comme pour soi. Dès lors, au contraire des propos de Jandrok, nous ne dirions pas que l'avatar, ou le profil numérique, ne sont pas la métaphore du sujet, son expression la plus poétique (Jandrok, 2014, p. 196). Là où nous nous tenons

par contre en bon accord avec lui, c'est sur la question du rapport à la réalité, à la *personae* (Jandrok, 2014, p. 197). Et spécifiquement quant à la question du rapport du visage au corps propre, dans sa dimension du réel. Que l'on se place du point de vue anatomique, physique ou optique : ce que je perçois du sujet, son image, du corps propre, reste à jamais emprisonné dans le réel ; mais n'en demeure pas moins indubitablement liée à lui. Si ce que Je perçois de l'autre reste sans conteste une illusion, ce n'en est pas moins, d'une certaine manière, une métonymie du corps. Le visage acquiert, ainsi, un lien avec le corps, que le numérique permet d'abolir. Peut-être n'est-il pas étonnant que, ces questions, ce soit un cas d'hystérie qui nous les a fait les soulever. Si le visage en dit long sur notre société, il nous semble aussi qu'il nous permet d'en apprendre plus sur le sujet. Il en va de même de la question de l'avatar. Finalement, l'avatar, c'est le visage sans le corps. Et le corps demeurant la base de la vie pulsionnelle (S. Freud, 1915, p. 11), l'avatar, c'est le visage sans pulsion ; et plus précisément sans source pulsionnelle. Il nous paraît essentiel de souligner le paradoxe de l'usage d'un objet coupant la pulsion de sa source, dans un contexte comme le jeu où la pulsion se trouve justement mise en jeu. Cela, notamment, du côté de l'esthétique, et précisément de la liberté esthétique, la non-contrainte, la liberté du jeu, pour reprendre ce que nous développions précédemment à propos des caractéristiques ludiques (Von Schiller, 1943). Mais une telle conception se heurte également à la question du regard et de la vision :

> « L'œil et le regard, telle est pour nous la schize dans laquelle se manifeste la pulsion au niveau du champ scopique. »
>
> (Lacan, 1963, p. 70)

Le regard convoque la pulsion ; et l'avatar, ce tableau figurant le sujet, demeure un élément qui donne à voir, et vise à être regardé. Mais ce regard, par la perception visuelle, demeure un leurre imaginaire. Tout dépend dès lors de la manière dont est perçu l'avatar : est-il regardé ou simplement vu ? De même, le sujet le donne-t-il à voir ou à être regardé ? C'est là à notre avis une des clés de compréhension de la question de l'avatar.

Le cas de Claire

Claire a 20 ans quand nous la recevons. Elle nous est envoyée par son médecin de famille. Celui-ci note dans le courrier d'accompagnement « patiente phobique avec trouble anxio-dépressif ». Cela fait bientôt 6 mois que Claire éprouve des difficultés à sortir. Chaque fois qu'elle le doit, elle est prise de nausées, de vertiges et doit se réfugier chez elle. Pourtant, elle a réussi sans trop de difficultés à venir à son rendez-vous. Elle s'est certes faite accompagnée de son ami, mais comme elle le dit, elle, même : « pour une fois ça va ». Il y a, dans la manière dont elle se présente, dont elle parle, dont le corps se meut, une forme de mise en scène tantôt faite de séduction, tantôt d'indifférence voire un côté « farouche ».

Plus qu'à la phobie ou la dépression, c'est à la figure de l'hystérique que Claire nous fait immédiatement penser ; presque de manière caricaturale parfois[203]. Elle a cette manière de décrire ses crises de nausées à la fois de manière impudique — dévoilée — et théâtralisée. Elle prend visiblement un plaisir certain, une certaine jouissance, à se situer dans le registre de la vulgarité surtout si elle peut avoir une connotation sexuelle. De même, nous nous souvenons d'une réflexion sur les hommes qui pouvaient la séduire et dont la description semblait directement nous viser. Pourtant, même si elle est en couple, elle semble étrangère à l'acte sexuel lui-même ; qui l'intéresse peu. Par contre, elle joue aux MMORPG, et particulièrement à *World of Warcraft*. Elle se décrit comme une *geekette*[204] et se sent bien avec son ami, parce que lui aussi passe son temps à jouer aux MMORPG. Souvent avec elle. Pour autant la situation n'est pas tout à fait aussi symétrique qu'elle veut bien le dire de prime abord. Son ami travaille, voit ses amis, contrairement à Claire. Elle nous explique que, parfois, ils peuvent se trouver plusieurs heures dans la même pièce à jouer à *World of Warcraft* sans pour autant s'adresser la parole en dehors du jeu. Le jeu fait barrière, semble-t-il, entre elle et l'autre de l'autre sexe. Et il nous semble que c'est bien pour mettre de côté la question

203 Le temps montrera qu'il s'agirait plus d'une névrose mixte dans laquelle la structuration hystérique est prédominante, mais qui peut effectivement présenter une symptomatologie parfois phobique ou d'angoisse. Nous n'avons jamais souhaité tout à fait trancher quant à savoir s'il s'agissait véritablement d'une névrose hystérique avec une symptomatologie variée ou d'une névrose mixte à part entière. Il s'avère que ce distinguo n'a été pertinent ni cliniquement ni dans l'usage que nous ferrons ici de ce cas. Nous laissons la liberté au lecteur de se faire sa propre opinion sur le sujet.

204 Version féminine de la figure du *geek*. Ce terme péjoratif à l'origine désigne quelqu'un de passionné par un domaine, notamment (mais pas exclusivement) l'informatique ou les jeux vidéo. En toute rigueur, dans la manière dont Claire présente son rapport aux jeux vidéo, le terme *no life* serait plus approprié. La confusion des deux termes est courante bien qu'inappropriée.

de la sexualité.

> *« Dans le jeu vidéo, tout est plus sympa, les gens sont moins "libidineux". C'est plus fun, plus détendu. En dehors, il faut faire attention à la manière dont les gens nous perçoivent. »*
>
> Claire

Si la perception, le « tableau » peut se définir comme un même illusoires de l'objet, il n'en demeure pas moins que le regard fonctionne comme manque : ce qui est perçu donne une autre chose au sujet. Une forme de demande qui confère au regard sa position dans le *Réel* en tant qu'*objet a* ; c'est-à-dire comme cause du désir. Cette demande née d'un manque n'est ni privation ni frustration ; mais bien castration : un manque symbolique. C'est en principe, nous semble-t-il, la manière dont nous pourrions considérer le regard. Sans reprendre en détail la manière dont Lacan a pu théoriser la question de la castration (Lacan, 1962) ; il nous semble que son dépassement advient au moment où l e phallus imaginaire se transforme en élément symbolique de la différence. Elle introduit le symbolique, *le tiers*, nécessaire à la sortie de l'enfermement duel et fusionnel de l'imaginaire. Mais l'introduction de ce tiers, de cette incertitude qui procède du symbolique. C'est parce qu'il s'inscrit comme sujet de la castration que l'individu renonce d'une certaine manière à la complétude imaginaire de l'être. Ce sont ces manques qui donnent naissance au sujet désirant. Les objets désirés, réponse partielle à ce désir du sujet relançant en permanence une forme de machinerie désirante perpétuelle. Ce que l'on pourrait résumer, en ce qui concerne le symbolique, par l'idée que tout signifiant appellera toujours un autre signifiant : il demeure fondamentalement impossible de « tout » dire ; d'avoir le dernier mot d'une vérité absolue. Le regard, c'est donc finalement une forme d'incertitude de la perception qui nous semble s'opposer la certitude d'un certain militantisme du sujet en jouissance. La question de l'avatar vidéoludique (ce qui figure le sujet) se situe donc, nous semble-t-il, entre le désir dans le champ du regard et appartenant au symbolique ; et la jouissance de la seule perception imaginaire. Or, toute la problématique de la névrose semble bien résider dans le refus du manque ; c'est-à-dire dans le refus de la castration. Et le *manque du manque*, rend alors impossible la mécanique du plaisir. Ainsi seule la question de l'imaginaire risque bien de rester le seul angle sous lequel l'avatar se trouve envisagé.

Claire pourtant, n'hésite pas à infliger cette castration, ce manque, à son conjoint.

> *« Il est gentil, hein... mais bon, il est un peu mou. Mais j'aime bien les mous. Au moins c'est confortable. […] Il n'a pas le droit de voir d'autres filles, c'est comme ça, il n'a pas vraiment le choix. En même temps... il a accepté. Il aurait pu refuser, mais c'est vrai que je ne serai peut-être pas restée. »*
>
> Claire, à propos de son petit-ami

« Disons qu'à l'hystérique, il faut le partenaire châtré. Qu'il soit châtré, il est clair que c'est au principe de la possibilité de la jouissance de l'hystérique » (Lacan, 2007, p. 175). Pour autant, ce petit ami n'est pas aussi châtré que Claire aime à le dire. Nous percevons ici une certaine rhétorique, le discours et le fantasme, d'un homme parfait se relevant de toutes les castrations que Claire lui inflige. Pourtant, il semble justement que cet homme n'arrive pas à se relever de tous ces assauts qui lui sont infligés ; et que cela commence à peser sur leur couple.

> *« Au moins, mon père, il soutient ma mère... Lui* [son petit ami]*, c'est quand même un peu une larve. Il ne fait pas grand-chose pour m'aider. Bon, c'est lui qui fait les courses, et c'est vrai qu'il est le seul à travailler. Mais je lui donne aussi de l'argent que me versent mes parents. On pourrait essayer de partir de la chambre de bonne de l'immeuble de sa mère. Mon père, il n'avait pas forcément plus d'argent pour aider ma mère ou pour faire notre famille* (sic)*. »*
>
> Claire

La mère de Claire est atteinte d'une maladie neurodégénérative invalidante. Son père fait un peu office de « père-mari courage » comme elle le dira. Ce rôle lui pèse d'ailleurs. Il aimerait bien que sa fille unique soit autonome et fasse sa vie avec ce gentil garçon qui lui passe tout et la supporte. Mais elle lui en fait trop « baver » pense-t-il. Ce père, il apparaît comme l'« hommoinsun » (Lacan, 1973a, p. 479) ; c'est-à-dire l'*au-moins-un* qui n'est pas castré (Pickmann, 2015, p. 198) :

> « Précieux autant qu'il est dénoncé, il est dans le même d'autant plus apprécié qu'il n'y aura jamais aucun homme qualifié pour être l'exception qu'elle [l'hystérique] recherche. Elle peut ainsi alimenter la précieuse insatisfaction qu'elle affectionne – reconnaissant en son homme celui dont elle veut obtenir la jouissance au-delà de sa castration. C'est à cet égard que l'hystérique refuse de considérer la valeur de la singularité universelle. Elle préfère refuser tout compromis permettant à la jouissance de condescendre au désir. C'est ainsi que la quête de l'hystérique pour l'exception devient ravageuse, c'est pour cela qu'elle répète incessamment, vérifie encore et encore, l'impossibilité de trouver "l'unique" qui finira par s'accorder avec sa jouissance. »[205]
>
> (Pickmann, 2015, p. 199)

Cette quête de l'unique demeure autant en jeu dans sa relation de couple que dans son rapport au jeu vidéo et à la construction de son propre avatar. Que ce soit pour World of Warcraft ou d'autres jeux massivement multijoueurs, des avatars, elle en a développé plusieurs. Autant des personnages masculins que féminins. Mais l'image renvoyée aux autres joueurs, surtout si leur avatar représente le masculin, doit toujours se trouver propice à la séduction. De même, elle « veille » à l'avatar de son petit ami. Elle ne veut pas qu'« il ne ressemble à rien » — sans d'ailleurs que l'on sache bien qui du petit-ami ou de l'avatar est désigné par ce « il ». Seulement, sommes-nous dans un rapport symbolique et donc de désir ou dans un rapport imaginaire et dès lors de jouissance ? Fondamentalement il semble y avoir un peu des deux : « l'amour-sublimation permet à la jouissance de condescendre au désir » (Lacan, 1962, p. 210). Le rapport amoureux permet de concilier *jouir d'aimer* et *aimer jouir*. Et c'est bien par l'avatar que ce rapport amoureux est rendu possible avec son petit-ami.

> « Le Je a une représentation psychique de l'aimé et par là une représentation de sa relation à l'aimé. […] Cette "relation pensée" est seule à pouvoir assurer un support à la libido dans les moments, plus ou moins longs, mais toujours présents, d'absence de l'autre réel. Mais cette représentation a aussi comme fonction d'assurer une relative stabilité de l'investissement lors des moments de conflit, à condition que le conflit ne dépasse pas une certaine intensité ou périodicité. »
>
> (Aulagnier, 1979, p. 124)

205 Notre traduction.

Cette *relation pensée* demeure d'une certaine manière dans l'imaginaire, comme un fantasme de l'*autre aimé*. Cette représentation ne préserve pas une image, mais une relation précise Aulagnier. « L'autre pensé est une reconstruction, un résultat du travail de pensée du Je. » (Aulagnier, 1979, p. 128). Dans le cas de Claire, il y a bien un *autre pensé* au travers de la représentation qu'elle construit de son conjoint. Pour autant cette représentation est en grande partie basée sur l'avatar qu'il utilise. C'est au travers de l'avatar de son conjoint que Claire a construit sa représentation de l'*autre pensé* et qu'elle tente de maintenir et de préserver une *relation pensée* amoureuse idéalisée, sublimée. C'est cet amour-sublimé qui permet à Claire de tenir. Mais celui-ci n'existant qu'au niveau vidéoludique et demeurant sous l'aliénation imaginaire de l'avatar ; Claire ne peut maintenir une certaine intégrité psychique qu'en jouant et en s'isolant. Ce sont donc bien les modalités particulières de fonctionnement de la structuration névrotique dans sa configuration hystérique qui explique l'isolement de Claire et son recours régulier au jeu vidéo. Néanmoins, un tel usage du jeu vidéo n'est pas sans conséquence ici non plus. Tout d'abord en ce qui concerne la représentation qu'elle construit de son conjoint. Piera Aulagnier parle de représentation psychique de l'être aimé capable de permettre une certaine tolérance à l'absence ou à la mise en jeu du lien affectif. Mais rien ne dit que cette représentation serait une version idéalisée de l'aimé. D'une certaine manière, il nous semble au contraire qu'une telle idéalisation ne pourrait être que source de difficultés. Confrontés à une comparaison entre représentation et réalité, l'aimé idéalisé risque de ne pouvoir tenir la comparaison. Il nous semble que les mécanismes propres à l'hystérie, et notamment le concept de *l'au-moins-un*, tendent à favoriser un processus de représentation idéalisée, presque illusoire de l'autre aimé. Mais le jeu vidéo et notamment l'avatar présentent cette particularité de pouvoir rendre plus floue la frontière entre réalité et idéalisation. Comme nous l'avions déjà noté, le jeu ne se situe pas en dehors de la réalité. Il en demeure une forme de continuum, un élément, une parcelle délimitée par des règles précises. Or, dans cette parcelle de réalité, l'avatar permet d'endosser en théorie n'importe qu'elle image et donc n'importe qu'elle identité. Nous disons en théorie parce que l'avatar est avant tout conditionné par l'univers diététique dans lequel il s'inscrit. Néanmoins, il permet d'endosser l'identité d'un chevalier au cœur pur, d'un monstre, d'un ange ; c'est-à-dire des êtres qui sont d'une certaine manière en dehors de la question de la castration. C'est pour cela que nous parlons de commotique ou de fard à propos du jeu vidéo. Nous expliquions précédemment le lien entre avatar et visagéification ; et le cas de Paul comme celui de Simon démontre à quel point la visagéification numérique peut à la fois permettre au sujet de suppléer ses symptômes tout en étant porteur de certains dangers. Le cas de Claire illustre les difficultés que peut

créer un outil inscrit dans un processus de cybernalisation, dès lors qu'il se trouve également capable de visagéifier le sujet non dans un cadre esthétique, mais commotique. En sommes, le danger ici illustré demeure celui d'une visagéification numérique totalement factice, fardée, du sujet. Une visagéification totalement déconnectée de toute relation au corps propre. En effet, la visagéification entretient un lien étroit avec la question spéculaire (Bidaud, 2005) ; laquelle entretient elle-même un rapport étroit au corps propre et notamment à sa perception imaginaire. Le stade du miroir performe le *Je* (Lacan, 1949) et il nous semble alors que la construction psychique de l'autre aimé et de la relation pensée telles qu'Aulagnier a pu les décrire ; tiens beaucoup à la question de la visagéification. Autant à notre avis du côté de la visagéification du sujet lui-même que de ce qu'il perçoit du visage d'autrui. Seulement, la ∫º (visage) que nous avons décrit, précédemment, prend des valeurs différentes entre la visagéification spéculaire, la revisagéification à l'adolescence et le processus de visagéification numérique. Dans ce dernier cas, nous avons rappelé que ce processus de visagéification passe par la cybernalisation ; c'est-à-dire par la boucle d'inter-action particulière qui régit le rapport Homme/machine dans un monde numérique. Or, cette boucle d'inter-action agit autant sur le sujet que le sujet n'agit sur le monde numérique. Nous ne sommes pas dans un rapport d'interaction entre humains ; mais bien dans un rapport Homme/machine. Pour autant, le sujet reste pris dans une certaine illusion par rapport à ce qu'est l'intelligence artificielle. Il faut toute l'entrejeu du symbolique pour que soit clairement maintenu le fait que l'IA n'est pas un autre, au sens du *Je-Je de l'autre* d'Aulagnier (1979, p. 123) un écart nécessaire à la survie tant de la relation que de la psyché du sujet elle-même.

5.3 Le devenir des investissements de l'avatar de l'autre pensé

Néanmoins, il nous semble qu'il faille distinguer les jeux types MMORPG où les interactions se déroulent principalement (mais non exclusivement), entre sujets, au moyen d'avatar, et d'autres types de jeu ; pour lesquels les interactions se font principalement sur un mode homme/IA. Dans le premier cas, nous le voyons avec Claire, la problématique tient surtout dans une forme de commotique, de fardage de l'autre. Or, l'investissement de l'autre dans une telle configuration n'est pas sans poser à notre avis quelques difficultés :

« L'autre pensé, ou la rencontre pensée, sera toujours plus proche de la rencontre souhaitée que ne peut l'être la rencontre réelle. La tentation d'idéalisation (de l'autre, de soi-même, de la relation), source d'un en-plus de plaisir pour le Je idéalisant, rencontre bien moins d'obstacles quand elle concerne la rencontre pensée. […] Il y a toujours une part, un trait de soi-même qu'on aime dans l'autre, ne fût-ce que l'image que l'autre renvoie en tant qu' objet aimé. »

(Aulagnier, 1979, pp. 128-129)

Dès lors, l'investissement de l'autre aimé met autant en jeu la relation à cet autre que le narcissisme ; dans un processus d'idéalisation de l'autre pensé. Or l'hystérie a « étroitement partie liée avec le narcissisme, et pas seulement parce que les femmes feraient à la manière des homosexuels et des pervers, selon Freud, un choix d'objet narcissique, où être aimée compterait plus qu'aimer. L'hystérie se construit et se déploie à partir d'une grande fragilité narcissique » (Marty, 2012, p. 172). Chez Claire, cette fragilité narcissique s'est construite autour de l'effondrement d'une figure maternelle devenue psychiquement défaillante par la maladie invalidante de sa mère. Mais elle trouve dans le jeu vidéo une forme de réassurance narcissique dans la relation imaginaire qu'elle réussit à nouer avec l'avatar de son compagnon. Cette réassurance devient d'autant plus efficace que l'avatar et par métonymie son compagnon pensé sont idéalisés.

« *Je ne comprends pas... il est doué dans WOW, ce n'est pas le même, il discute, il est combatif. En dehors, il est totalement débile. À croire qu'il faudrait qu'on soit en permanence connecté et qu'on ne se rencontre plus que dans le jeu !* »

Claire

Et c'est précisément ce qu'elle met en place. Seulement, Aulagnier a déjà souligné le caractère problématique de la suridéalisation de l'autre pensé, au travers de la question de l'écart, certes nécessaire, mais devant rester limité.

« Chaque fois que le Je est obligé de reconnaître qu'il y a non-conformité entre le Je pensé et le Je réel, il est confronté à deux choix qui risqueraient d'aboutir à un même résultat : ou bien il désinvestit l'autre réel et préserve l'investissement du seul Je pensé. Mais il est alors

dans l'obligation d'investir un *temps passé*[206] qui n'est présent que comme souvenir de ce qui a été. Sorte de deuil sans mort […]. Une autre solution, dans le cas où on doit reconnaître l'antinomie entre l'autre pensé et l'autre réel, sera le désinvestissement de l'autre pensé, ce qui comporte *toujours*[207] le désinvestissement de l'autre réel. »

(Aulagnier, 1979, p. 129)

Confronté à l'obligation de reconnaître l'écart trop important, l'antinomie entre l'autre réel et l'autre pensé, le sujet n'a que deux choix : désinvestir l'autre réel pour n'investir que l'autre pensé ; ou renoncer à tout investissement réel comme pensé. Il y a néanmoins entre ces deux solutions une différence quant au devenir de la question narcissique. Dans la première solution, l'apport narcissique de l'investissement demeure. Même s'il y a deuil, ce n'est que le deuil de l'autre réel. Cette solution, si elle préserve le narcissisme, n'en demeure pas moins figeante, voire pétrifiante, pour le sujet qui se trouve dès lors à vivre dans ce qu'Aulagnier nomme un *temps passé* ; afin de maintenir l'illusion de ce qui a été d'un point de vue psychique. La seconde solution constitue le choix, d'une certaine manière, du renoncement total, à toutes les représentations de l'autre comme au narcissisme. Mais elle permet, alors, en théorie, au sujet de « passer à autre chose », si l'on peut dire. Le psychisme de Claire semble avoir privilégié la première solution, ce qui, à bien y regarder, ne nous semble pas tout à fait illogique, compte tenu du fort investissement narcissique dans la représentation de son compagnon pensé au travers de son avatar. Cet investissement se trouve d'ailleurs d'autant plus grand que le retour en écho narcissique de l'investissement se trouve puissamment renforcé dans le cadre du jeu vidéo. L'idéalisation psychique de l'autre prend, dans le cadre particulier de WOW par exemple, une forme qui n'est pas sans rappeler l' Idéal du Moi puéril et gigantesque des structurations limites : le preux chevalier (au service du bien comme du mal), l'elfe (figure du mystique, de l'immortalité et de la beauté), etc. sont autant d'identités caricaturales — certes issues du folklore culturel humain — endossées par les joueurs. Or, quoi de plus valorisant que d'être aimé par de telles figures, furent-elles en réalité fausses, un travail de fard ?

« *J'aime bien dans le jeu, quand il m'appelle ma princesse... ou d'autres petits noms comme ça. Quand on a dirigé une guilde ensemble, on était le roi et sa reine, c'était bien.* »

Claire

206 En italique dans le texte.
207 En italique dans le texte.

L'autre danger nous semble se situer dans la question des représentations simplistes et manichéennes qu'offre le jeu vidéo. Claire nous racontait la manière dont elle vivait ses crises d'angoisses, au moment de sortir, ou lorsqu'elle se trouvait dans le métro :

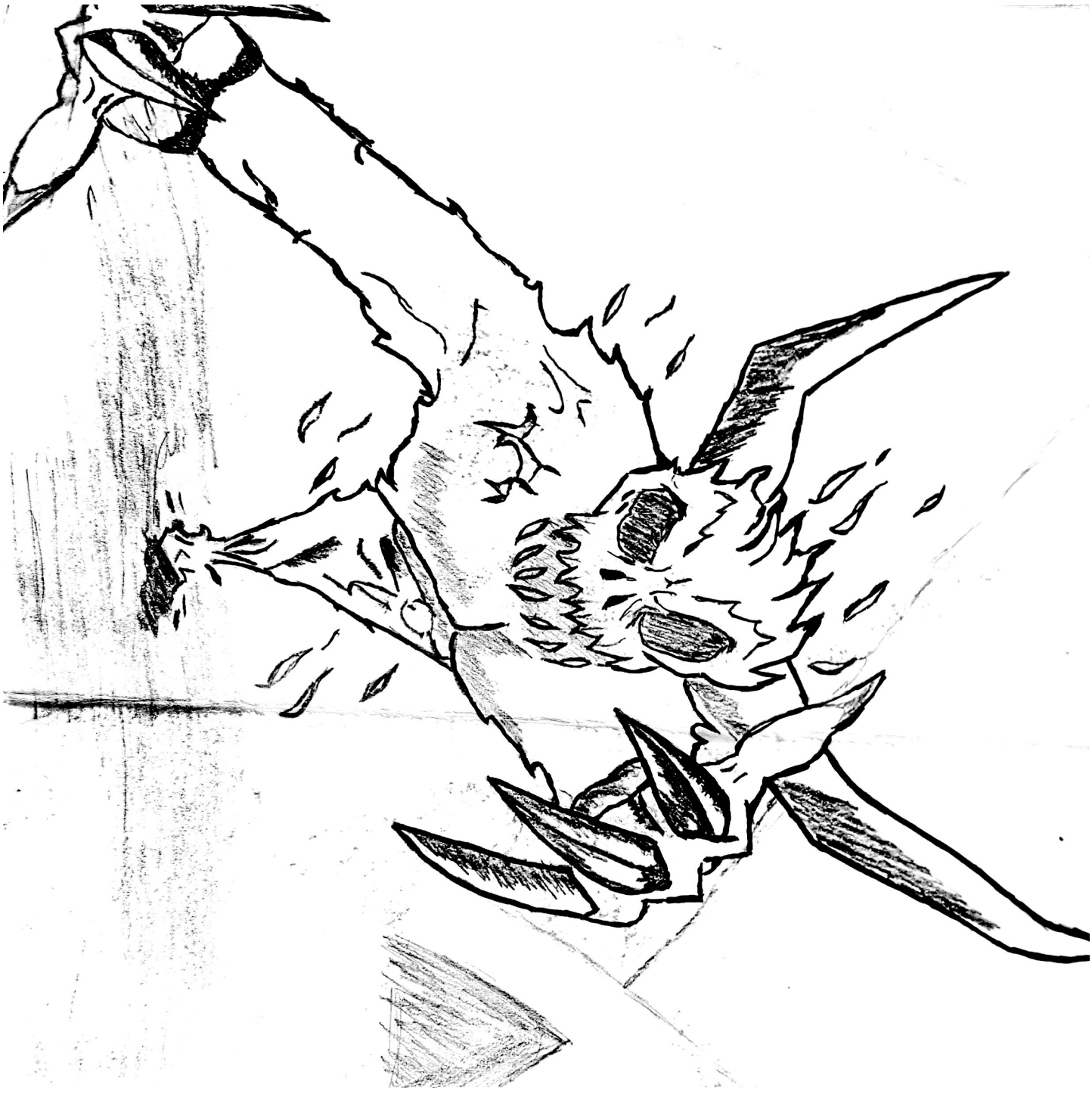
« *comme un monstre, entouré d'une sorte de fumée noire* » (cf. illustration 8).

Elle a, d'une certaine manière, personnalisé son angoisse, en a fait une sorte d'autre, voire d'Autre, dans un processus de schizé et de clivage qui n'est pas sans rappeler celui qui assaille le sujet psychotique. Cet élément détaché du Moi demeure reconnu comme Soi et ne prend pas la valeur d'une franche rupture. Mais, nous percevons tout de même une certaine fragilité entre dehors/dedans ; ou tout du moins un flirt à notre avis dangereux avec des structurations de la pensée à même de faire s'effondrer l'esprit de Claire. L'intégrité psychique n'est maintenue que par un Moi lui-même intègre ; mais il en faudrait peu à notre avis, notamment en cas de blessure narcissique importante, pour que sa psyché se fissure, se fragmente et finisse par s'effondrer. Or, le jeu vidéo offre des images simples et efficaces pour figurer ce qui devrait rester de l'ordre du symbole. On retrouve ce type de productions dans les contes populaires : l'ogre, la sorcière, le prince incarnent autant de figures, d'images d'éléments symboliques. Seulement, si l'esprit du jeune enfant peut fusionner l'image et le symbole, l'être mature demeure, en principe, capable de faire prévaloir la dimension symbolique sur l'imaginaire ; donnant corps à l'idée de Lacan, selon laquelle « la fonction imaginaire se subordonne à la détermination symbolique » (1966, p. 464). Or, là, nous assistons, nous semble-t-il, au mouvement inverse : l'imaginaire prend le pas sur le symbolique, et permet ainsi l'investissement narcissique de l'objet :

> « La fonction imaginaire préside à l'investissement de l'objet comme narcissique. »
>
> (Lacan, 1966, p. 822)

Et cet imaginaire est d'autant plus renforcé que les jeux vidéo auxquels joue Claire ont une certaine tendance à privilégier l'image au symbole. Cette emprise imaginaire a d'autant plus été un frein au travail thérapeutique avec Claire. L'élaboration a été rendue particulièrement difficile ; et tout un travail de resymbolisation a été rendu nécessaire pour permettre à nouveau à Claire de développer une activité de symbolisation et de remise en doute de ses propres représentations. Nous parlions précédemment d'une distinction possible entre le jeu de l'enfant et le jeu de l'adulte, au travers de la question du narcissisme et de l'investissement d'objet.

Illustration 8: La représentation que Claire fait de son « mal ».



Le cas de Claire offre un exemple de l'idée qu'il ne devrait pas en réalité être fait de distinction entre les types de jeu sur le seul critère de l'âge ou de la période développementale du sujet ; mais bien sûr le type de relation et d'investissements entretenus par le sujet avec les objets de l'activité ludique. Dans le cas précis de Claire, nous pouvons constater que l'investissement des objets ludiques — en l'occurrence : les avatars — reste construit sur un mode avant tout narcissique ; orienté vers le Moi ; et dès lors primaire. Le rapport qu'entretient Claire avec son jeu est avant tout un rapport similaire à celui de l'enfant avant la période œdipienne. Une telle remarque nous permet d'introduire l'idée que le jeu d'un sujet dans l'analyse que nous en faisons est bien à prendre comme signe ou symptôme de l'organisation psychique dudit sujet. Nous observons que la relation entretenue par Claire avec le jeu suit d'une certaine manière les mêmes modalités que celles qui se sont mises en place à propos de sa structuration psychique ; laquelle se trouve fondée autour d'une problématique œdipienne commune aux structurations névrotiques. Cela tend à démontrer une nouvelle fois que le jeu et le jeu vidéo ne créent rien, mais qu'ils jouent *sur* ou *avec*. C'est-à-dire que les phénomènes et interactions que nous pouvons déceler en ce qui concerne le ludique sont le reflet d'une structuration psychique du sujet plus que la cause de celle-ci. Pour autant, il nous semble qu'il ne faille pas non plus tout à fait considérer l'usage vidéoludique comme totalement neutre. L'exemple de Claire en offre là aussi une nouvelle illustration. En effet, si le besoin narcissique que vient combler l'investissement de l'autre pensé au travers de l'avatar vidéoludique prend appui sur les failles et une structuration psychique à l'origine desquelles le jeu vidéo n'est pas intervenu ; celui-ci, au travers de la cybernalisation, rend prégnante une certaine confusion entre le joueur et son avatar. Un investissement de l'autre pensé basé sur l'illusion imaginaire de l'avatar n'en est que plus valorisant d'un point de vue narcissique. Mais il se trouve alors porteur d'un écart entre autre réel et autre pensé d'autant plus grand. Ce n'est qu'en maintenant la dimension purement symbolique et donc un écart entre le joueur et son avatar, que le sujet peut éviter la confusion et donc un investissement fondé sur le fard, l'illusion. Un tel maintien d'écart entre joueur et avatar se trouve d'autant plus difficile à maintenir que certains jeux vidéo poussent au développement toujours plus précis et subjectif d'un point de vue identitaire et imaginaire de ce dernier. Les *petits pas pareils* entre le joueur et son avatar qui permettraient de dissocier l'image perçue de l'autre de l'autre réel tendent à s'amenuiser dans certains jeux. Si le sujet se trouve par ailleurs en proie avec ses propres difficultés narcissiques, identitaires et de rapport à l'ordre symbolique ; la possibilité d'aménagements pathologiques devient alors d'autant plus actuelle.

La question de l'investissement de son propre avatar

Nous venons, ainsi, de parler de la manière dont Claire peut investir le Je de l'autre au travers de la relation amoureuse. Se pose à présent la question du rapport de Claire à son propre avatar. « Le retrait de la libido sur le moi dans l'hystérie défendrait alors le sujet de l'angoisse d'être l'objet (défaillant) du désir de l'autre » (Marty, 2012, p. 172). Cette protection, décrite par Marty, nous semble aussi affecter ce corps désinvesti d'un point de vue libidinal. Or, il nous paraît intéressant de constater qu'au contraire de la manière dont elle traite son corps propre, Claire farde, embellit, sexualise parfois à l'excès son avatar. Là aussi, elle semble rechercher l'image la plus figurative possible : les elfes, qu'elle créé, se retrouveront avec les oreilles les plus pointues possible ; elle travaillera à l'extrême le visage, la beauté du personnage pour, comme elle-dit elle-même : « *il soit clair que c'est bien un elfe et pas un ogre*. » Il ne doit subsister aucune ambiguïté quant à ce que figure l'image qu'elle choisira d'assumer dans le jeu. Il y a toujours, explique-t-elle, dans la manière dont elle construit son avatar, l'idée que cette image doit demeurer désirable : « parfaitement désirable », dit-elle. Il y a dans cette manière d'investir et d'assumer une image numérique quelque chose de l'ordre de la conjuration de l' angoisse primaire de l'hystérie que décrit Marty. Pour autant, contrairement à d'autres cas que nous avons présentés, ce travail de l'image de Soi, dans le vidéoludique, demeure sans actualisation en ce qui concerne le corps propre. Ces cas étaient dans un rapport et des investissements plus symboliques qu'imaginaires dans leur activité vidéoludique. Or, comme nous l'avons souligné, chez Claire, l'imaginaire semble avoir pris le pas sur le symbolique ; non qu'il n'y ai pas de rapport à l'imaginaire chez ces autres sujets, bien au contraire, mais c'est un imaginaire symbolisé :

> « le symbole est une figure imaginaire où la vérité de l'homme est aliénée. »
>
> (Lemaire, 1978, p. 110 ; Vergote, Piron et Hubert, 1964)

> « L a **guérison**[208] est le passage de l'imaginaire non symbolisé à l'imaginaire symbolisé, autrement dit elle est l'accès à la vérité du **code personnel du malade**[209]. L'imaginaire symbolisé, rendu à sa vocation essentielle de symbole, s'oppose à l'imaginaire aliénant. »
>
> (Lemaire, 1978, p. 110)

208 En gras dans le texte.
209 En gras dans le texte.

C'est précisément ce passage de l'imaginaire aliénant à l'imaginaire symbolique qui nous semble avoir permis aux autres cas, que nous avons présentés, d'élaborer quelque chose autour leur expérience vidéo ludique ; et c'est également ce passage qui ne peut s'accomplir chez Claire. La raison de cet impossible passage nous semble liée au type d'investissement développé par Claire ; autant en ce qui concerne son avatar, que celui des autres. Remettre de l'écart, l'accepter ne peut se faire qu'au prix d'un désinvestissement des objets précédemment investis et narcissiquement valorisants, voire réparateurs. Cette perte narcissique prendrait chez Claire une proportion telle, proportionnelle à l'investissement et au plaisir pris, que le moi risquerait de se fissurer. Ses parents inquiets de son état nous ont téléphoné un matin, nous disant : « Nous pensons qu'elle s'accroche à ses problèmes. » Il semble bien qu'ils aient pu pointer quelque chose. Ce n'est pas tant à ses problèmes qu'à ses symptômes qu'elle s'accroche parce qu'ils demeurent la seule chose par laquelle son inconscient pense pouvoir garder la face. Cette observation sera renforcée par une nouvelle information apportée cette fois par une discussion avec le médecin généraliste qui nous l'avait adressé : les symptômes de Claire se renforcent et deviennent plus invalidants chaque fois que ceux de sa mère s'aggravent. Chaque fois que la maladie de sa mère connaît une poussée, celle-ci se trouve en arrêt-maladie, son époux s'occupe d'elle, ses amis prennent des nouvelles, sa famille vient la voir. Mais Claire, elle, s'efface. Elle perd son visage, elle devient une ombre, dira-t-elle. Elle reprend la face dans une forme de compétition morbide avec sa mère, développe des symptômes toujours plus bruyants. Le jeu vidéo aurait pu lui permettre, si un travail d'élaboration avait pu se faire, de, justement, mettre au travail ces questions. Seulement, la valorisation narcissique vidéoludique était telle : qu'elle s'est mise peu à peu à ne plus pouvoir « *vivre sans* ». L'écart était devenu tel entre son identité numérique et son identité réelle, que chaque déconnexion du jeu devenait de plus en plus pénible. L'isolement est devenu facteur aggravant du fait de l'inquiétude des parents. Plus elle investissait l'univers vidéoludique, plus ses parents s'en inquiétaient et plus elle tirait là aussi un profit narcissique. La puissance narcissisante de cette construction si particulière devenant une forme d'opium dont Claire ne pouvait se sortir sans en payer un prix jugé astronomique. Le plaisir, que prend Claire, « est essentiellement fonction de la relation présente entre le Je et les représentations par lesquelles il met en pensées l'expérience qu'il vit et la réalité qu'il rencontre. Ce plaisir a effectivement affaire avec l'économie narcissique et donc identificatoire » (Aulagnier, 1979, p. 179). Or, ce travail autour de ces représentations se heurtait à une forme de renforcement né de l'inquiétude parentale autour de la situation de Claire. D'une certaine manière, si ses parents s'inquiètent de la situation, c'est qu'ils la réprouvent.

« Mon père... il aurait bien aimé être comme lui [son compagnon tel qu'elle le pense]. Mais peut-être qu'il y arrivera un jour... Il se déguisera en elfe de la nuit et hop ! Je plaisante hein... »

Claire

Inconsciemment, il semble bien que la réprobation du père à propos de la situation de Claire soit aussi ce qui la maintient en place. Dans l'interprétation que Claire laissera transparaitre à plusieurs reprises de la réaction de son père, une présomption de jalousie du père envers le compagnon se dessine à chaque fois ; car c'est bien le père, au travers du compagnon dont Claire veut se trouver le seul objet de désir.

> « La symptomatologie névrotique éclôt quand le Je a investi le Je d'un autre parce qu'il le croyait capable de satisfaire la demande infantile, ce qui prouve bien qu'il n'a fait que changer de destinataire sans modifier pour autant ce qu'il attendait en réponse à ses premières demandes. Qu'on l'aime, qu'on le protège, comme il voulait être aimé et protégé par les parents »
>
> (Aulagnier, 1979, pp. 187-188)

Et, effectivement, c'est bien au moment où Claire et son compagnon se sont mis à jouer à *World of Warcraft* ensemble que la symptomatologie névrotique est apparue de manière évidente et bruyante. C'est au moment, à notre avis, où le Je d'un autre pensé à partir de l'image d'un avatar numérique, à pu être investi dans la croyance qu'il pourrait satisfaire la demande infantile, dont parle Aulagnier, que la névrose jusque là plus latente a éclôt. Elle demeure entretenue, cette symptomatologie, tant qu'il y a une forme d'espoir que l'objet investi puisse répondre à la demande ; ou que dans une dimension inconsciente, l'objet primitif de la demande à savoir les parents et ici le père répondent. Une dérobade parentale, à propos du jeu vidéo, une sorte de « je m'en fiche »[210], eut été nécessaire afin de faire perdre une partie de leur valeur à ces investissements. En ce sens il demeurerait impossible pour le Je de Claire de maintenir la croyance d'une possible satisfaction de sa demande. C'est ce que son compagnon décidera de faire et qui aura un temps, un effet bénéfique. Si cela ne s'est pas maintenu, c'est que ce n'est pas tant le compagnon lui-même, que son image numérique — l'avatar —, et le Je de l'autre pensé qui en découle, qui ont été investis.

210 Nous l'avions d'ailleurs conseillé aux parents. Mais pris par l'angoisse, ceux-ci n'ont pu s'y résoudre.

Il aurait fallu mettre à mort l'avatar, ou bien, que le compagnon cesse totalement de jouer à *World of Warcraft* pour que cela puisse produire des effets durables. Tant qu'il a continué à jouer, même si ce n'était plus avec Claire, il y avait chez elle l'espoir d'une reconquête et cela n'a fait qu'alimenter son besoin de s'investir dans l'univers vidéoludique persistant. Du côté de l'analyse générale que nous pouvons restituer de ce cas, une combinaison de facteurs nous semble à l'œuvre pour expliquer une telle situation que nous n'avons d'ailleurs jamais revue depuis[211]. Du côté vidéoludique, le *gameplay* particulier des MMORPG et la place donnée à l'avatar expliquent en grande partie la puissance narcissique de ce type de jeu. Le recours massif à d'autres joueurs également. Mais, il nous semble, comme nous le discuterons ultérieurement, que les jeux faisant appel à des IA posent néanmoins eux aussi de nombreuses questions. Le *game design* et la diégèse particulière de *World of Warcraft* et des autres jeux auxquels joue Claire font généralement appel aux codes du genre littéraire *heroic fantasy*. Ce genre, dans son expression vidéoludique parfois simpliste, semble très à même de produire des figures manichéennes, simplifiées ; faisant appel massivement au narcissisme du sujet, qui serait amené à assumer l'image de telles figures héroïques ou au contraire infernales. Sur ce dernier point, justement, la charge morale de la figure — qui appartiendrait d'ailleurs plus au registre symbolique — nous semble relativement peu importante, tant qu'elle peut être investie dans un en-plus de plaisir narcissique. Le monde vidéoludique instaurant, comme tout jeu, un cadre et des règles spécifiques ; dans lesquels incarner le monstre, le mal n'entre pas en contradiction avec l'instance surmoïque du sujet, d'autant plus s'il maintient l'idée que fondamentalement, tout ce qui se déroule n'est qu'u*n jeu*. On retrouve la même chose dans les jeux des enfants où il demeure courant que l'un d'entre eux assume le rôle du « méchant », du monstre. De même au cinéma, dans les genres science-fiction, *heroic fantaisy* ou *space opera*, les figures « du Mal » telles, par exemple Dark Vador et l'Empire galactique de la saga *Starwars,* suscitent plus d'identifications chez les fans et lors d'événements de *cosplay*[212] que les héros de la saga (souvent jugés manichéens) ; alors même que ces figures incarnent le mal absolu et symbolisent à la fois l'URSS de Staline et l'Allemagne Nazie du IIIe Reich dans le cas de *Starwars* par exemple (Henderson, 2005). Il y a pour nombre de joueurs, grâce à la protection offerte d'un espace protégé *in ludere*, quelque chose de profondément plaisant à incarner la figure du monstre[213].

211 Nous avons pourtant reçu en consultation de nombreux patients présentant des organisations psychiques similaires ; mais jamais ceux-ci n'ont présenté un investissement vidéoludique aussi développé.

212 Le *cosplay* est une activité importée du Japon qui consiste pour des fans de manga, de films ou encore de jeux vidéo à se déguiser dans des costumes généralement très élaborés et détaillés pour ressembler le plus possible à leur héros. Le français traduisant ce terme par *costumade* nous avons préféré conserver le terme anglais.

213 On est là plus dans la question de la levée des inhibitions que nous avions déjà soulevées ; laquelle se situant dans l'espace clos et protégé du jeu inscrit dans la notion de second-degré, permet d'éviter le conflit autant avec le Surmoi que le Moi et ses identifications.

Ce plaisir nous paraît se constituer dans l'idée que la jouissance de devenir le monstre reste mise à l'écart par les caractéristiques du ludique, notamment le fait qu'il se constitue comme un espace autre, clos et protégé d'une partie de la réalité. Claire, si elle cherche à créer un avatar séduisant, n'hésite pas pour autant à le créer du côté « du mal » (incarné dans WOW au travers de la Horde, réunion des orcs, morts vivants et autres créatures des ténèbres ou démoniaques). Au-delà de ces questions propres aux particularismes des jeux utilisés par Claire, sa situation est aussi rendue particulière par la présence de son compagnon dans le jeu, la relation vidéoludique qu'ils ont nouée. Jouer avec son conjoint se trouve loin d'être une situation inhabituelle d'après ce que nous avons pu constater. Mais il reste plus rare que les deux conjoints soient passionnés par le même jeu vidéo ; ou bien qu'ils soient dans la même guilde, voire qu'ils la dirigent ensemble. Il y a quelque chose, dira Claire, de la figure de *Bonnie & Clyde* dans la manière dont elle se représente cette relation avec son conjoint. C'est en tous les cas ce qu'elle fantasme et ce qu'elle désirerait. Sauf que son conjoint semble loin de partager une telle représentation. Le fond de ce fantasme nous semble bien constituer la base du fonctionnement de la névrose hystérique : être enfin l'unique, le seul objet du désir de l'autre ; dans une relation passionnelle où la relation passerait comme le souligne Aulagnier dans le registre du besoin et deviendrait seule source de plaisir (1979, p. 174). Le cas de Claire permet de donner une nouvelle illustration d'un constat déjà fait par Favresse et de Smet (2008) selon lequel : la pratique vidéoludique elle-même n'est pas à l'origine de la désocialisation de certains sujets ; et, au contraire, guildes et gameplay favoriseraient les interactions sociales. Les exemples de joueurs transformant des relations purement vidéoludiques en amitiés *in real life*, voire « trouvant l'amour » au moyen de cette activité, sont très nombreux. Ils le sont plus, d'ailleurs, de nos constatations, que les cas dits : « de désocialisation ». Pour autant, il nous semble qu'il faille nuancer quelque peu le constat de Favresse et de Smet — que nous partageons — en reprenant l'exemple de Claire. Il nous apparaît évident que c'est bien la structuration psychique de Claire dont nous avons tenté de rendre compte et non le jeu vidéo, qui est bien à l'origine des situations et phénomènes que nous avons mis en exergue. Cependant, force est de constater que le jeu vidéo a aussi joué le rôle de facilitateur, et peut-être d'accélérateur, dans la désintégration des relations sociales hors mondes virtuels — nous préférons dans le cas de Claire parler de relations intersubjectives — de cette jeune femme. Nous avons ici affaire à une sorte « d'alchimie explosive » entre, d'un côté : un objet mettant en jeu de manière massive les relations intersubjectives dans une configuration très spécifique en terme de représentation et d'image de l'autre ; et d'un autre côté : une structuration de la personnalité pour laquelle les failles correspondent, précisément, à celles que l'objet va venir combler.

Ceci illustre à nouveau ce que nous développions à propos de Simon ou de Paul et du puissant *pharmakon* que peut devenir la pratique vidéoludique. Mais comme nous l'avons souligné, une telle organisation, une telle rencontre, entre le sujet et l'objet, demeure à notre avis relativement rare. Mais surtout, de nombreux autres objets auraient pu convenir. Le jeu vidéo étant simplement là au moment opportun.

5.4 Avatar, intelligence artificielle et investissements a-symétrique

La relation, que nous avons présentée, entre le joueur et l'autre du monde virtuel peut-être qualifiée de symétrique au sens qu'en donne Aulagnier. C'est-à-dire une relation où le Je de l'autre est investi comme objet de plaisir. Mais le jeu vidéo et l'informatique en général introduisent une question particulière qui n'avait jamais pu se poser jusque là. La relation symétrique entre deux objets présuppose l'existence de deux Je et donc de deux êtres. Ou alors « le Je est inexistant pour l'objet qu'il a investi » (Aulagnier, 1979, p. 173) ; et nous sommes alors dans une relation a-symétrique dont le prototype demeure l'investissement passionnel. L'avènement de l'*Intelligence artificielle* (IA), en informatique, tend justement à remettre en question la manière dont un objet numérique ou vidéoludique peut être investi. Une certaine rigueur devrait nous faire dire que ce que l'on qualifie d'IA dans le jeu vidéo ne renvoie pas tout à fait ni à la définition classique de cette notion en informatique ni à l'image que les médias véhiculent au travers notamment de la robotique. L'intelligence artificielle demeure d'abord un concept né d'un exercice de pensée d'Alan Turing (1950) ; et la question s'est développée au travers des travaux de John McCarthy et Marvin Lee Minsky. L'informatique désigne sous ce terme des programmes qui se trouveraient capables d'accomplir des tâches aujourd'hui réalisées par les seuls humains. Le test de Turing donne un bon exemple de la question : ce test est basé sur la capacité d'une machine à tenir une conversation avec un humain et à le tromper quant à la nature de son interlocuteur. Précisément un humain se trouve confronté à une machine et à un autre humain. Il tiendrait une conversation avec eux, sans savoir qui est l'homme et qui est la machine. Le test se trouve réussi si la machine réussit à tromper l'homme quant à sa propre nature. En d'autres termes, une machine pourrait être considérée comme intelligente, lorsqu'elle saurait accomplir certaines tâches, ici converser, aussi bien que les humains. Le test de Turing n'est pas exempt de toute critique (la plus célèbre se nommant la *chambre chinoise*) et notamment sur le fait qu'imitation ne signifie ni connaissance ni intelligence. Le test de Turing vérifie de fait simplement la capacité d'un ordinateur à simuler l'humanité de manière suffisamment convaincante. Aucun ordinateur n'a été capable jusqu'à présent de passer avec satisfaction[214] le test de Turing. Pour autant, et sous certaines conditions, il est arrivé que l'humain se trouve en difficulté quant à la question : est-ce un Homme ou une machine ?[215]

214 Le protocole très précis établit par Alan Turing n'ayant en général pas été suivi correctement, facilitant si l'on peut dire la tromperie de la machine (par exemple, une machine tenant une conversation en anglais face à un locuteur non anglophone de naissance).

215 En toute rigueur, répondre à une telle question par l'affirmative ne signifie pas *de facto* qu'un ordinateur serait devenu intelligent, ce qui fonde généralement la plupart des critiques contre le test de Turing.

L'exemple le plus récent date de 2011. *Clearbot*, un programme informatique a fait la conversation avec 14 personnes, 15 autres conversant avec humains. Un public d'un peu plus de 1 500 personnes observant les conversations était ensuite invité à voter pour savoir avec qui (ou quoi) le premier et le deuxième groupe avaient dialogué. La conversation avec *Cleverbot* fut assimilée à une conversation entre deux humains à 59 %, quand celles entre humain furent identifiées comme telles par 63 % du public. Dans le domaine vidéoludique, l'IA désigne la capacité du système informatique à simuler la présence d'un autre joueur pour permettre à des jeux nécessitant en principe plusieurs joueurs, de n'être joués que par un seul[216]. L'un des exemples les plus simples à comprendre le fonctionnement de l'IA vidéoludique reste la simulation du jeu d'échecs. Jeu de stratégie, les échecs demandent réflexion, apprentissage, adaptabilité. Autant de capacité que l'intelligence artificielle tente de faire simuler aux machines pour l'instant sans succès. Pourtant, en 1997, le supercalculateur *Deep Blue,* développé par IBM, bat le champion du monde en titre Garry Kasparov. Pour autant cette machine n'est pas un ordinateur intelligent. Son programme certes très puissant se base sur le principe des arbres de coups. Avec la mémoire des coups de nombreuses parties et de leur déroulé, une table de Nalimov, reprenant les meilleurs coups possible ainsi que les statistiques des différentes combinaisons connues, un ordinateur possède tout à fait la capacité de calculer de manière probabiliste le meilleur coup possible ; même en prenant en considération les coups adverses. Voici un exemple de bibliothèque d'ouverture. La colonne « Perc. » indique en pourcentage le meilleur coup à jouer, ici **c4**[217] ou **d4** qui correspondent à deux ouvertures classiques des échecs.

Move	Value	Games	Perc.	Elo	Perf.	Year	Wins	Draws	Losses
1.e4	-	242221	54.5%	2507	2539	1990	83248	97815	61158
1.d4	-	204646	56.3%	2515	2555	1990	72648	85419	46579
1.Nf3	-	59276	55.7%	2509	2546	1990	19990	26061	13225
1.c4	-	45320	56.3%	2510	2548	1987	15914	19274	10132
1.g3	-	5864	55%	2501	2532	1989	2037	2382	1445
1.b3	-	1505	52.9%	2498	2515	1990	526	542	437
1.f4	-	1078	46.1%	2472	2457	1988	314	366	398
1.Nc3	-	464	45.6%	2470	2461	1992	135	154	175

216 Avant l'apparition d'Internet et des MMO, les jeux multijoueurs nécessitaient la réunion physique des machines en un même lieu au travers d'un système LAN, d'où l'intérêt de permettre au programme de simuler la présence d'autres joueurs.

217 Notation standard des coups du jeu d'échecs. *C* correspond à une colonne et *4* à une ligne du plateau. C*4* signifie déplacer la pièce de la colonne *C* capable d'accéder à la position c4 sur cette position. En l'occurrence il s'agit de déplacer de deux cases vers l'avant le pion blanc du coté de la reine situé en c2. D'est la même opération, mais cette fois-ci avec le pion blanc situé juste devant la reine en d2.

Nous avons décidé de jouer un coup, statistiquement considéré comme moins bon dans la bibliothèque (**Nc3**[218]), qui correspond à l'ouverture Dunst. L'ordinateur peut ensuite calculer le meilleur coup possible pour les noirs (ici **b6**). Une fois ce coup joué, l'ordinateur calcule la seule alternative pour les blancs (**e4**) réalisant ainsi une ouverture Dunst complète.

A00 - Dunst Opening

Move	Value	Games	Perc.	Elo	Perf.	Year	Wins	Draws	Losses
1...c5	-	182	57.9%	2502	2525	1992	74	63	45
1...d5	-	159	55.3%	2487	2508	1992	60	56	43
1...Nf6	-	46	46.7%	2483	2455	1992	14	15	17
1...e5	-	36	48.6%	2476	2459	1992	12	11	13
1...g6	-	23	41.3%	2497	2397	1992	8	3	12
1...e6	-	5	40%	2443	2395	1994	2	0	3
1...d6	-	4	62.5%	2431	2534	1999	1	3	0
1...b6	-	3	83.3%	2460	2705	1986	2	1	0

A00 - Dunst Opening

Move	Value	Games	Perc.	Elo	Perf.	Year	Wins	Draws	Losses
2.e4	-	3	16.6%	2426	2181	1986	0	1	2

Une telle analyse ici présentée coup par coup peut être réalisée pour plusieurs coups à l'avance en quelques secondes, voire en millièmes de seconde, par un ordinateur qui n'est alors pas soumis à ce que l'on appelle l'*effet d'horizon* (le fait de jouer des coups sans en anticiper les conséquences). Cette manière d'envisager les échecs simule celle des humains, et notamment celle des grands maîtres. Les ordinateurs le font d'ailleurs même mieux d'un point de vue de la capacité à calculer toutes les positions possibles et surtout les meilleures positions/coups. Pour autant, *Deep Blue* a été battu deux fois avant de réussir à battre Kasparov[219], ce qui démontre la puissance de calcul ne permet pas tout. Dans l'exemple que nous avons donné, l'application mécaniste des probabilités retire tout intérêt au jeu : aucun joueur n'a pris le moindre avantage. Il nous semble que l'expérience *Deep Blue* démontre que le jeu se caractérise par plus d'éléments que la simple application d'un système légaliste. Nous pouvons aussi noter que la manière de jouer de la machine amoindrit l'aléa et l'incertitude du jeu. Cette caractéristique prend, comme nous le verrons, une valeur des plus importante, à notre avis, dès qu'il est question de création d'un espace de jeu. Parce que cet aléa permet aussi l'existence de la liberté et donc de la décision dans le jeu.

218 Le N correspond ici au type de pièce à jouer (un cavalier). Le coup consiste à déplacer le cavalier blanc coté reine (situé en b1) vers la position c3.

219 Les règles du jeu ayant par ailleurs été assouplies par rapport à celles en vigueur lors de tournois mondiaux.

Si nous avons détaillé les caractéristiques qui selon nous fondent ce que l'on peut nommer *activité ludique*, c'est aussi afin de pouvoir distinguer ce qui relève bien du jeu, du ludique, et ce qui n'en a que l'apparence. Et force est de constater que la mise en place d'une dimension ludique à une activité demande une série de processus psychiques complexes, pour certains inconscients, qu'une machine demeure à ce jour parfaitement incapable de reproduire. Cette incapacité de la machine à reproduire ce que nous appelons jeu, au-delà de la simple illusion, de la simulation, démontre bien que jouer n'est pas simplement l'application de règles dans un espace donné ou dans un contexte particulier. Il y a pour nous une dimension psychique forte dans le jeu, qui en fait toute sa spécificité. Les IA des jeux vidéo de stratégie sont basées sur le même système d'arbre de coups[220] que *Deep Blue*, qui peut également prendre la forme d'un arbre de développement (développer telle ou telle position dans le jeu avant d'attaquer par exemple) nommé *arbre de technologie* (Illustrations 21, 10). Ces IA simulent les capacités humaines à établir une stratégie de jeu. Comme *Deep Blue* tente de simuler la manière dont un joueur d'échecs envisagerait une décision de jeu, les IA des jeux vidéo et notamment de stratégie tentent de simuler la manière dont un joueur parviendrait à la victoire ; en optimisant à chaque fois les décisions à prendre. Brougère (2005) accorde une grande importance à la notion de décision dans le cadre d'une activité ludique. Elle est, nous explique-t-il, ce qui permet de considérer le jeu comme une activité libre. Sauf que l'IA ne décide pas, elle exécute. Il n'y a pas de choix à proprement parler, il y a un programme et des calculs. Faire un choix, c'est aussi potentiellement faire un « mauvais » choix, c'est-à-dire celui qui nous conduira à la défaite ou qui permettrait de conférer à l'adversaire un avantage. Un aléa demeure comme tous ces éléments inconnus des joueurs appartenant au réel ; comme tous ces éléments que les joueurs ne maîtrisent pas. La machine fait toujours les choix les plus rationnels, les plus efficients.

220 Les IA des autres genres de jeu, notamment les FPS ou les jeux de simulation sont basés sur des fonctionnements similaires.

Illustration 9: Arbre technologique des Terran dans Starcraft II. *Crédits Blizzard Entertainment.*

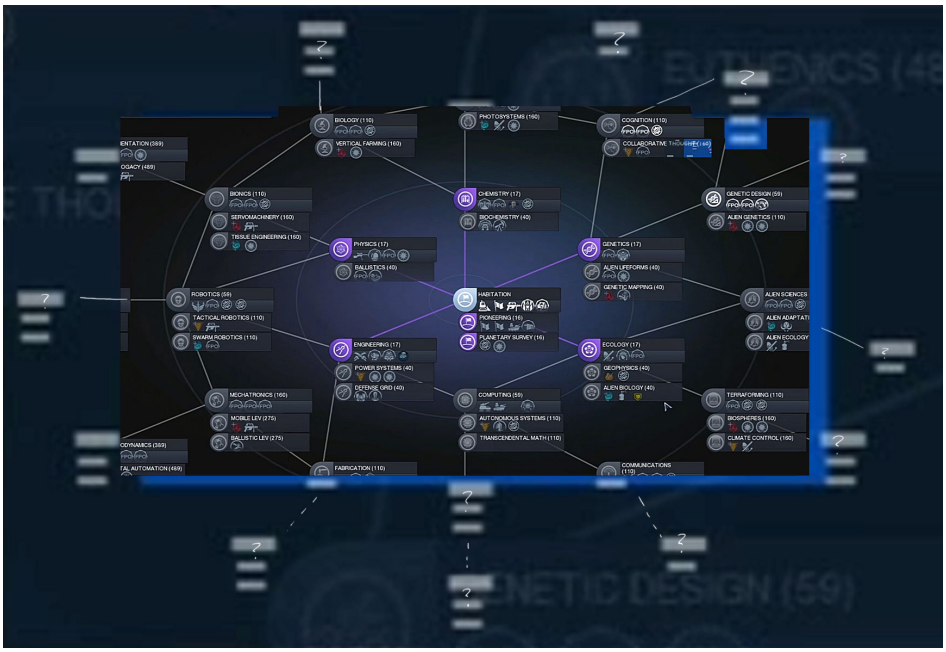


Illustration 10: Un arbre technologique multi-nodal dans Civilisation V. *Crédits E.A. Games.*

Même lorsque ses concepteurs lui confèrent un *style de jeu* particulier (comme c'est souvent le cas avec les IA de jeux vidéo d'échecs), la machine reste contrainte par sa programmation. Mais plus les capacités technologiques avancent, plus les IA des jeux vidéo deviennent sophistiquées et capables de surprendre le joueur humain et c'est d'ailleurs ce pour quoi elles sont conçues. Quoi de plaisant à jouer toujours contre une machine établissant inlassablement la même stratégie ? Rapidement le joueur humain voudrait se confronter à un joueur lui offrant un défi plus important. Le maintien d'un attrait pour les jeux monojoueurs passe, ainsi, par la mise au point d'IA toujours plus à même de simuler les comportements humains et à donner l'illusion de la présence d'un autre. L'IA ne dépasse pas sa programmation, mais celle-ci devient de plus en plus sophistiquée, adaptable. Devenant de plus en plus complexe et capable d'illusion, l'IA infiltre tous les jeux y compris massivement multijoueurs (sous forme de ce que l'on nomme *PNJ* pour *Personnage Non Joueur*). Et comme nous venons de le voir, il devient de plus en plus plausible que ces IA développent la capacité d'imiter suffisamment bien le comportement humain pour donner au sujet l'illusion de la présence d'un autre joueur. Une réflexion d'Éric Bidaud lors d'un séminaire doctoral au cours duquel a été abordée la question des *Google Glass* permet à notre avis de comprendre toutes les questions que peut poser la conception de telles IA. Les *Google Glass* sont des lunettes de réalité augmentées ; c'est-à-dire qu'elles ajoutent une couche visuelle d'informations supplémentaires (Illustrations 11,12,13). Éric Bidaud se posait la question de savoir à quel point il était possible d'ajouter des informations et des images sur le dispositif. Il imaginait la possibilité d'un homme conversant avec une jeune femme parfaitement virtuelle, correspondant totalement à ses goûts et qu'il serait le seul à voir, remettant ainsi en question la définition du mot « réalité ». Bien entendu, une telle idée demeure pour l'instant de l'ordre de la science-fiction ; et pourtant, force est de constater qu'en terme de technologie matérielle comme en terme de développement de programmes dits « intelligents », une telle idée paraît parfaitement plausible à moyen terme. Mais alors qu'adviendrait-il des relations intersubjectives et des relations telles que les a décrites Aulagnier (1979) ? La dimension symbolique à laquelle nous attachons une grande importance devrait en principe préserver tout joueur de l'idée même que l'IA puisse véritablement être un autre au sens que les actions de l'IA se manifestent, certes, comme particulièrement complexes. Mais, elles restent une réponse préprogrammée de machine, le résultat d'un calcul mathématique sans conscience et sans intentionnalité propre, sans Je, dirions-nous, sans conscience, dirait Alan Turing ; sans intentionnalité propre.

Illustration 11: Vue augmentée par des Google Glass. *Crédits Google Inc.*

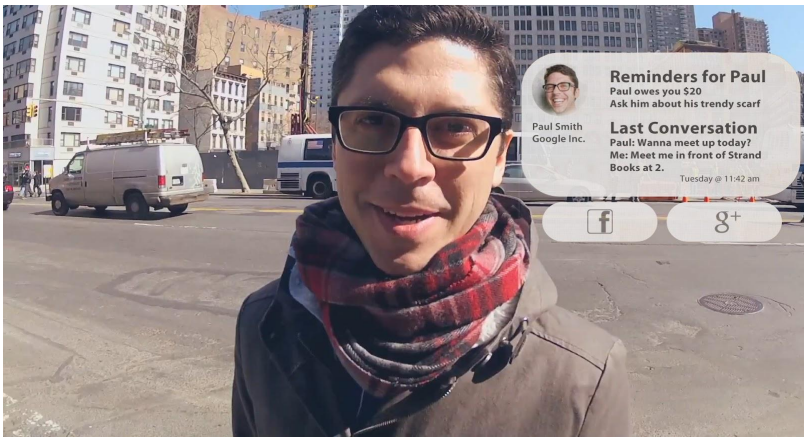


Illustration 12: Vue augmentée par des Google Glass *(2). Crédits Google Inc.*

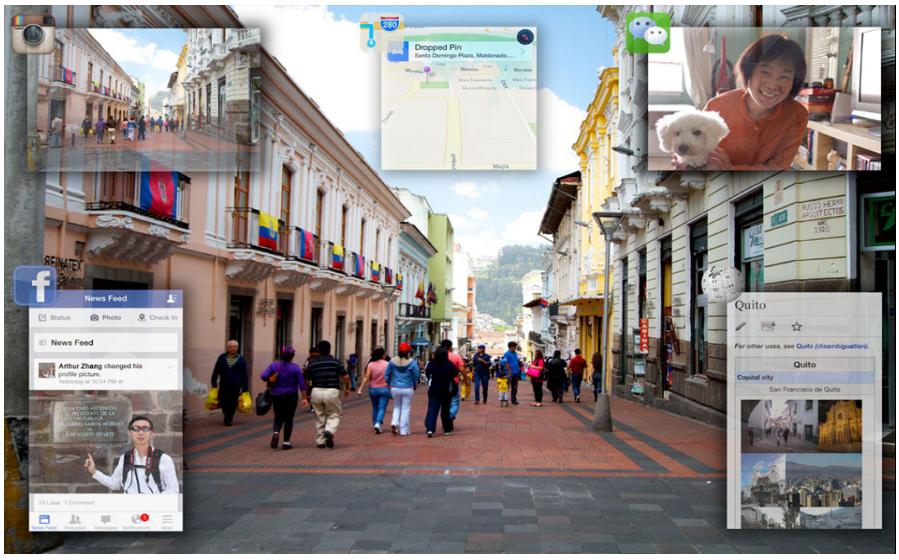


Illustration 13: Vue augmentée par des Google Glass *(3). Crédits Google Inc.*

De surcroit, au-delà de la dimension symbolique, c'est toute une dimension imaginaire qui nous paraît être mise en œuvre ; pour maintenir l'illusion aliénante qu'il y a bien un autre être pourvu d'un Je à investir. Pour l'instant, un tel constat, laisse de côté toute implication dans la clinique telle que nous la percevons actuellement. Pour autant, la réflexion interagissent avec le personnage, le joueur peut déterminer si ces interactions sont celles qu'il peut d'Éric Bidaud sur l'usage des *Google Glass* ouvre un questionnement théorique qui peut s'appliquer à la question vidéoludique. Dans un jeu comme World of Warcraft, c'est une forme de test de Turing qui permet au joueur, bien souvent[221], de distinguer le PNJ de l'avatar d'un joueur. En habituellement exercer avec l'avatar d'un joueur. De même, son expérience des interactions entre joueurs peut lui permettre de déterminer que l'image qu'il perçoit correspond soit à celle d'un avatar soit à celle d'un PNJ. Pour autant, il est facile et plausible de concevoir qu'à un certain degré, il est et sera à l'avenir de moins en moins simple de distinguer la présence d'une IA. Claire a investi le Je, perçu d'un point de vue imaginaire et pensé, de son compagnon au travers de son avatar numérique : un sujet en interaction avec une IA suffisamment perfectionnée, ou avec un autre de l'autre sexe par exemple, créé par des *Google Glass* et incrusté dans sa réalité perçue, pourrait tout à fait investir ce faux-Je de l'IA. Il nous semble possible de considérer que si le sujet reste dans l'illusion que le Je perçu demeure différent de celui d'une IA, il n'y a pas d'élément permettant d'indiquer que la relation serait autre que symétrique. Pour autant, il semble que la manière spécifique dont se construit une relation a-symétrique, rende la question moins simple qu'il n'y paraît.

> « la définition que je donne au terme "passion" exclut une relation passionnelle partagée ou réciproque. En effet, dans ce que je désigne par ce terme, le Je pose le Je de l'autre comme objet de besoin et donc son propre Je comme privé de ce que seul cet objet pourrait rendre possible. Pour qu'il puisse projeter ce pouvoir démesuré sur l'autre, encore faut-il que les mécanismes projectifs lui restent cachés, c'est-à-dire que l'autre se présente comme auto-possesseur d'un tout-pouvoir, comme ne manquant de rien, comme n'ayant aucun *besoin*[222] du je investissant, ni de tout autre Je ».
>
> (Aulagnier, 1979, pp. 179-180)

Dans le cas de Claire, même si le Je de son compagnon demeure idéalisé, par le truchement de son avatar, l'autre Je investit n'est pas perçu comme possesseur d'un tout-pouvoir. Comme Claire nous l'a rappelé, le roi n'existe qu'en présence d'une reine quand il est question d'amour.

221 Parfois cette qualité est inscrite à coté du nom du personnage ou signalée d'une quelconque manière. Ce n'est pas toujours le cas dans tous les jeux vidéo.

222 En italique dans le texte.

De fait, le pouvoir prêté à ce Je, si valorisant pour Claire, n'a de sens et d'effet que parce qu'il investit aussi le Je de Claire en retour. C'est sa présence même qui lui donne son pouvoir, ce qui reste très différent, à notre avis, de ce qu'Aulagnier décrit comme relevant de la passion. Mais alors : que dire d'une IA donnant l'illusion de l'existence d'un Je à investir ? Les tenants du solipsisme (voire du pyrrhonisme), en philosophie, diront que nous ne pouvons pas, véritablement, nous assurer de l'existence d'un Je de l'autre ; que nous supposons cette existence par une sorte de pétition de principe qui voudrait que tous les humains possèdent des caractéristiques, notamment psychiques, similaires. Une telle position a été en partie critiquée par Wittgenstein (1986) ; qui voit là un lieu vide de la pensée, et, de la réalité, c'est à dire à la fois absurde et frontière du monde qui ne s'inscrit, par définition, dans aucun espace (aphorismes 5.62, 5.631, 5.641, 6.522 et 6.53). Il n'y aurait, selon cette manière d'envisager la question, pas plus de véritable différence, entre la relation IA/humain qu'entre la relation de deux humains. Il semble pourtant qu'il y a, si l'on prend en considération les propos d'Aulagnier sur les relations passionnelles, une différence de qualité entre ces deux types de relation. Une relation symétrique entre une IA et un humain semble impossible tant l'IA n'a pas besoin du Je qui va l'investir. De même, Aulagnier souligne (1979, p. 175) toute l'importance de la présence du sexuel dans les relations de symétrie (ou leur potentialité espérée) et par renversement, toute leur absence dans les relations d'a-symétrie. Si Claire met de côté la sexualité de son corps propre ; c'est pour mieux la retrouver dans un cadre vidéoludique. Ce fantasme demeure bien présent, dans son fonctionnement psychique, que finalement son compagnon pourrait finir par ressembler à cette image, qu'elle a idéalisée au travers de son avatar. Ce n'est qu'au moment, où, la réalité et le fantasme correspondront qu'elle pourra enfin se donner à lui.

> « *Il peut se la coincer entre les jambes, il faudrait qu'il soit un peu moins mollasson, un peu plus chevaleresque pour pouvoir m'avoir. Le romantisme, ça... il connaît pas.* »
>
> Claire.

Ainsi, Claire maintient à la fois un écart, nécessaire, entre son perçu imaginaire et la réalité. Elle maintient une part de symbolique, dirions-nous, mais la sexualité n'est pas radicalement et définitivement mise de côté. Elle reste simplement en attente, en potentialité du moment où, enfin, elle pourra se libérer ; c'est-à-dire au moment où Claire sera enfin devenue l'objet du désir paternel.

Or, dans une relation humain/IA, deux des dimensions que nous venons d'évoquer n'existent plus. La sexualité, tout d'abord, non qu'il ne puisse exister d'investissements et de demande sexuels envers une IA[223] ; mais que ladite IA soit parfaitement incapable d'y répondre. L'écart nécessaire entre ce qui est perçu d'un point de vue imaginaire et la réalité, soit la prise en compte de la dimension du Réel de l'autre ; puisque l'image devient pour l'IA précisément le tout, il n'y a plus de Réel d'une certaine manière. C'est, nous semble-t-il, ce que Wittgenstein souligne lorsqu'il explique qu'« il n'y a pas de sujet de la pensée de représentation. Si j'écrivais un livre intitulé *Le monde tel que je l'ai trouvé*, je devrais y faire aussi un rapport sur mon corps, et dire quels membres sont soumis à ma volonté, lesquels n'y sont pas soumis, etc. Ce qui est en effet une méthode pour isoler le sujet, ou plutôt pour montrer que, en un sens important, il n'y a pas de sujet : car c'est de lui seulement qu'il ne pourrait être question dans ce livre. » (Aphorisme 5.631.) Dès lors, une dimension, que Lacan nomme le Réel, échappera toujours à l'analyse du monde pensé par le sujet, comme à la manière dont il pense l'autre ; sauf en ce qui concerne l'IA. Celle-ci n'offre que peu d'éléments — voire aucun — appartenant au réel. Elle constitue une pure image. Or, une relation avec un tel objet n'est pas sans conséquence :

> « le Je jouit d'un ensemble de perceptions sensorielles, de représentations, d'images dans lesquelles il contemple une représentation du monde qui est l'œuvre, la manifestation du pouvoir de ce que j'appellerais sa *sensorialité pensée*[224]. Une réalité pensée et perçue qui serait totalement conforme à sa représentation et plus exactement une manière de penser, de percevoir la réalité qui rend impossible qu'apparaisse fût-ce l'ombre d'une question concernant un possible écart entre les représentations de la réalité créées par la pensée et la réalité qu'elles sont supposées représenter ».
>
> (Aulagnier, 1979, pp. 175-176)

Alors se créé ce que nous appellerons le « Dieu-IA »[225] ou le « Dieu-machine » face auquel le « Je "se pense" dans une position de contemplation et de jouissance passives […]. Le plaisir demandé et éprouvé […] a sa source dans *le pensé*[226] : la composante sexuelle, le vécu corps […] est absent ou secondaire. » (Aulagnier, 1979, p. 177). Lorsque Piera Aulagnier développe ses conceptions sur les relations d'a-symétrie, elle prend deux exemples particuliers en dehors de la psychose : la

223 Mais n'irions nous pas là dans une forme de fétichisme ? Sauf à considérer que l'illusion offerte au sujet demeure suffisamment forte pour que l'IA se trouve prise effectivement comme disposant d'un Je.
224 En italique dans le texte.
225 Par référence au « Dieu-drogue » d'Aulagnier (1979, p. 177).
226 En italique dans le texte.

toxicomanie et le jeu pathologique[227]. Et à propos de ce dernier, elle dit :

> « Cette passion pour les "jeux de hasard"[228] manifeste ce qu'à d'intolérable pour ce Je d'accepter le doute, les limites de ce qu'il peut connaître ou prévoir de son futur et de ses avatars, en d'autres termes, *son refus du concept même de hasard*[229], terme par lequel l'être humain désigne le non-connaissable, le non-prévisible, l'inattendu, de et dans son propre devenir. »
>
> (1979, p. 178)

Des spécificités du jeu vidéo, de la toxicomanie et des jeux de casino par rapport aux relations a-symétriques

Le cas de Claude confirme les observations d'Aulagnier :

> « *Quand tu joues au Poker, ou à tout autre jeu de Casino, tu dois créer ta chance. Il n'y a pas en faite de place au hasard. Même si tes cartes sont distribuées aléatoirement, tu dois essayer de deviner ce que l'autre a eu comme jeu. Si tu joues en laissant faire le hasard, un jeu un peu pépère quoi... tu es sûr de perdre. Finalement, ce n'est pas un jeu, c'est un combat... un vrai !* »

Ce rejet — nous aurions presque pu parler de forclusion — du hasard, du non-prévisible, nous semble constituer la manifestation symptomatique du signifiant-maître de Claude : l'abandon. Tout tourne chez lui autour de cette angoisse viscérale. Elle est née, explique-t-il, d'attente du retour de ses parents que l'enfant qu'il était jugeait interminables.

> « *Je ne savais pas quand ils rentreraient ni même s'ils rentreraient. C'était horrible. À chaque fois que je voyais la porte s'ouvrir, c'était une délivrance. Aujourd'hui, je ne veux plus être soumis au bon vouloir de l'imprévisibilité des autres. Les choses doivent être planifiées, sous contrôle. »*
>
> Claude

227 C'est-à-dire à l'époque où son ouvrage a été écrit, essentiellement ce que l'on nommerait aujourd'hui *dépendance au jeux de hasard*, soit le *gambling* anglo-saxon et ce que nous nommerons activités de paris pathologiques.

228 Les guillemets sont d'Aulagnier. Il nous semble qu'ils manifestent l'idée selon laquelle ces activités ne peuvent être véritablement qualifiées de jeu.

229 En italique dans le texte.

Dans cette mise en coupe réglée du monde, c'est surtout le Réel qui nous semble refusé ; mais aussi dans une certaine mesure le Symbolique ; au profit d'une toute-puissance de l'Imaginaire. Et s'il y a une quelconque relation à établir entre toxicomanie et activités « jeu » pathologiques, que ce soit jeux de hasard ou jeux vidéo ; c'est à notre avis lorsqu'à la fois le Réel et le Symbolique deviennent inexistants au seul profit d'une aliénation à l'Imaginaire. On retrouve dans l'investissement passionnel une dimension fortement narcissique (Aulagnier, 1979, p. 179), qui découle de sa fonction imaginaire (Lacan, 1966, p. 822). Or, non seulement, les exemples que nous avons donnés jusque là tendent, nous semble-t-il, à démontrer qu'une telle situation demeure très peu courante. De plus, aucun des cas de joueurs vidéoludiques que nous avons rencontrés, ou décrits ne se trouvait dans une telle radicalité. Le complexe RSI se trouvait bien en jeu, l'Imaginaire, la Symbolique ou le Réel se trouvaient dans leur lien parfois distendu ; mais il n'y avait ni effondrement ni prééminence totale d'un ordre sur l'autre. Chez Claude, la question semble différente, mais surtout, une caractéristique du jeu, son incertitude a disparu et il devient discutable que l'activité à laquelle il se livre soit bien du jeu. Tout comme nous ne pouvons dire que le Cali des Aztèques prend les caractéristiques d'un jeu, il nous semble, que la manière dont Claude envisage le Poker n'en demeure pas un non plus. C'est également un nouveau rappel que c'est la manière dont le jeu se trouve exécuté, envisagé, pensé et construit qui importe afin de caractériser le ludique ; et non le jeu lui-même. On retrouve aussi chez Claude la réassurance narcissique que décrit Aulagnier à propos de la passion pour les activités de hasard. Parce qu'il réussit à contrôler le hasard, il n'est plus ce petit enfant perdu et terrorisé. Seulement cette illusion du contrôle a pris progressivement la forme d'un délire d'omnipotence et de grandeur. Ce fut d'une certaine manière le prix qu'il a dû payer pour contrer l'angoisse mortifère et destructrice, chez lui, de l'abandon. De telles situations que nous venons de décrire se rapprochent à notre avis d'un vécu tel *Alice au pays des merveilles*, un vécu psychique principalement imaginaire. Et s'il y a bien une structure psychique qui se distingue par son rapport à l'imaginaire, c'est la psychose, nous semble-t-il (Lacan, 1953, p. 107). Dans une telle structuration, « il se passe quelque chose qui perturbe complètement les relations du sujet au réel, et noie le fond avec la forme » (Lacan, 1953, p. 132). Lacan va jusqu'à dire « un fou est justement celui qui adhère à cet imaginaire purement et simplement » (Lacan, 1954, p. 284). Et c'est bien ce qui semble être arrivé à Claude ; mais que l'on ne retrouve pas sous la forme d'une adhésion pure et simple à l'imaginaire dans les cas que nous avons présentés. De même, Aulagnier prend l'exemple des toxicomanies pour illustrer les relations d'a-symétrie.

> « si par la prise de la drogue, on fait du pensé, du perçu, du représenté, la source d'un plaisir aussi intense qu'exclusif, le sujet n'est pas sans savoir, plus précisément le Je n'est pas sans savoir […] que plus cette absorption est intense, plus elle se prolonge et plus il risque […] d'aboutir à sa propre destruction ».
>
> (Aulagnier, 1979, pp. 176-177)

Ce rapport à la destructivité se retrouve également dans une activité comme celle de Claude ; et demeure au cœur de la problématique de Luc que nous avons présenté précédemment. Lequel a effectivement transformé le pensé et la sensorialité en une *sensorialité pensée* devenue, comme le décrit Aulagnier (1979, pp. 175-176), sa seule source de plaisir. Tout le reste est devenu fade, dit-il, avec le sous-entendu : que cela ne lui procure pas de plaisir ou, tout du moins, pas la même intensité d e plaisir. Ce rapport à la destructivité, au mortifère et au Thanatos, nous l'avons déjà d'une certaine manière exclu de la question vidéoludique. Mais Aulagnier apporte également d'autres éléments en faveur de la distinction que nous tentons d'introduire :

> « L e Je paraît déplacer sur la drogue l'"activité pensante" en tant qu'action, lui-même se mettant à la place de celui qui contemple et jouit de ce que cette activité produit. […] une fois l'objet trouvé et consommé, ce même Je "se pense" dans une position de contemplation et de jouissance passive face à ce que le "Dieu-drogue" lui offre à penser. »
>
> (Aulagnier, 1979, p. 177)

On retrouve dans le discours de Luc ces « actes contemplatifs » et ce rapport quasi religieux à la drogue, que l'on ne retrouve pas dans l'activité vidéoludique même « excessive ».

> « *Mais c'est vraiment différent. Je peux comprendre que des gens qui n'ont jamais pris d'héroïne puissent faire l'amalgame avec le jeu vidéo. Mais c'est que vous ne savez pas ce que c'est. La plénitude, quand on en a pris, la souffrance du craving... on tuerait son père et mère pour avoir une dose, pour retrouver ce plaisir, cette plénitude ; et puis on n'en aurait rien à foutre de se détruire tant qu'on peut revivre le plaisir de l'héro. […] Le jeu vidéo, c'est très différent. Il n'y a pas de souffrance corporelle, tu n'as pas le craving. Je trouve que c'est n'importe quoi, ces gens qui viennent comparer une faim qui te prend les tripes, qui te rend totalement fou, à la frustration de ne pas pouvoir jouer à son jeu. Franchement, ça fait très réflexion d'enfant gâté, de petit con, ces réflexions... Tout de suite, ça y est : on n'a pas ce qu'on veut, alors c'est le manque de la drogue, c'est le craving.*

Mais si un jour vous la ressentez, cette faim, croyez-moi, vous verrez que ça n'a rien à voir. Le craving, ça peut vous détruire littéralement. […] Quand je joue, oui c'est vrai, je n'aime pas forcément qu'on me demande d'arrêter, mais je ne vais pas me mettre dans le même état que pour une dose d'héroïne. Je vais râler un peu, cinq minutes, et puis je vais passer à autre chose. […] Ce qu'on ressent dans le manque d'héro ce n'est pas que physique, c'est même très peu physique. On a des sueurs, c'est pas très agréable, on peut trembler aussi, avoir mal au ventre... oui il y a un peu de souffrance ; mais c'est surtout dans la tête, c'est psychologique. La souffrance physique je ne l'ai plus aujourd'hui, mais, l'envie, l'appétence, le besoin d'héroïne, il est toujours là, dans ma tête, en sourdine, mais là quand même. Rien n'est comparable à ce que tu ressens, à ce que tu éprouves ; et quand tu n'en as plus, rien ne la remplace, et elle t'appelle. [...] Jouer devant sa télé, oui ça donne un peu de plaisir, mais franchement, tu n'y penses pas tous les matins, tu n'arrêtes pas de manger, de boire, tu ne voles pas pour en avoir. Je sais que certains disent que les "accros" aux jeux sont comme ça, mais franchement je n'y crois pas, ou alors c'est qu'il y a quelque chose qui ne va pas : ils ne sont plus connectés à la réalité. D'ailleurs, même avec les autres drogues, celles qu'on dit "douces", et bien, il n'y a pas ce qu'on retrouve avec les plus puissantes. Et bien le jeu vidéo pour moi, c'est mille fois en dessous des drogues douces. »

Luc

La première distinction qu'il semble possible de faire entre la toxicomanie et toutes les autres formes de relations a-symétriques, c'est la question de la sensorialité. Nous ne devrions pas à notre avis, trop vite considérer que corps et sensorialité soit totalement superposables. Si la sensorialité a affaire avec le corps ; il nous semble qu'elle constitue aussi une dimension à part. Cette question de la sensorialité demeure au cœur de la question de la toxicomanie, comme l'avait d'ailleurs souligné Piera Aulagnier, qui accordait une grande importance à cette question dans l'explication du rapport du toxicomane à l'objet drogue (1979, pp. 175-178). On retrouve là une certaine parenté avec la notion d'immersion que nous avions citée au chapitre 2.3avec son corollaire ludique qu'est la notion de second degré. Il y a, d'une certaine manière, une immersion dans la consommation de drogue parce que les sens du toxicomane, sa sensorialité, notamment sa *sensorialité pensée,* lui font dire qu'il est entré dans une réalité autre. De même, on retrouve cette sensation dans le rapport que nous pouvons entretenir à de nombreux médias :

« nous entrons dans une situation d'immersion lorsque l'écran de télévision (ou de cinéma) nous empêche de percevoir les images en périphérie de notre champ de vision, lorsque le monde fictionnel dépeint dans un roman nous fait momentanément perdre conscience du nôtre, ou lorsque nous adoptons un ensemble de règles (un système) pour décrire une situation, indépendamment du système qui régit une situation similaire dans d'autres cas ».

(Arsenault et Picard, 2010)

Sensorialité et immersion, comparaison entre jeu et toxicomanie

Ermi et Mäyrä (2005, pp. 7-8) proposent de distinguer trois typologies d'immersion : sensorielle, systémique et fictionnelle. La première désigne un type d'immersion lié à une saturation sensorielle de la vue, de l'odorat, de l'ouïe. On retrouve ce type d'immersion dans l'écoute musicale par exemple. Dans le domaine vidéoludique elle concerne autant l'ambiance sonore du jeu que les éléments visuels et dans certains cas le touché (nous pensons notamment au système de vibration *Dualshock* de la *PlayStation*). Si l'on peut assimiler l'immersion du toxicomane à une immersion sensorielle, elle ne nous semble pas avoir néanmoins les mêmes caractéristiques que dans l'activité vidéoludique. Comme le souligne Aulagnier, la sensorialité du toxicomane demeure une *sensorialité pensée* (ou supposé pensante, précise-t-elle), un pur fruit du psychique, déliée du corporel. C'est cette déliaison, ce pur psychique qui provoque la jouissance particulière de la toxicomanie (Aulagnier, 1979, pp. 176-177). Le corps est d'une certaine manière exclu, au point de pouvoir d'ailleurs être traité comme un déchet. Au contraire, la sensorialité vidéoludique est pleinement liée au corps, dans un processus de symbolisation. Il y a dans le rapport immersif sensoriel au jeu vidéo un élément à notre avis commun avec les jeux d'*illnix* de Caillois ; dans cette saturation des sens, ce vertige, qui constitue tout le sel du jeu. Dans le jeu vidéo, les enveloppes sonores et visuelles sont pleinement mises à contribution. Si le visuel joue un grand rôle dans l'activité vidéoludique, il ne faudrait pas en oublier la dimension sonore :

« Le joueur baigne dans des stimulations sonores et flotte dans un état d'indifférenciation. Le sonore est en effet un contenant qui le contient et l'isole du reste de l'environnement ; c'est aussi un contenu qui pénètre ses sens. »

(Leroux, 2012)

Pour beaucoup de joueurs que nous avons rencontrés, le sonore prend le pas sur le visuel en ce qui concerne l'immersion, tout comme d'ailleurs le plaisir qu'il prenne dans un jeu. « Des études récentes suggèrent que les sons dans un jeu vidéo jouent un rôle significatif dans les préférences des consommateurs quant à la sélection des produits, et que le son est vu comme un élément important des jeux. »[230] (Collins, 2008, p. 128, citant). D'ailleurs, le bébé dans le ventre de sa mère perçoit le sonore avant le visuel. Ainsi se dessine la préséance du premier sur le second. Cela n'a rien d'étonnant, à notre avis, à ce que le son soit alors, si souvent, mis en avant ; dans un objet que l'on voudrait avant tout voir comme visuel. Le son dans les jeux vidéo occupe la même fonction que le son dans un film (Collins, 2008, p. 128). Il participe à la narration, à la création d'un environnement sonore qui est investi prioritairement dans ses dimensions vibratoires et chantantes (Lecourt, 1987). Le son se situe dans une dimension profondément subjective quant à son amplitude et son timbre tels que les perçoit le sujet. Le son, la sensorialité sonore délimite la réalité ludique, elle fait partie du cadre du jeu, comme les acclamations de la foule durant un match. Voici ce que dit Winnicott lorsqu'il parle des objets transitionnels : « Partant de cette définition [celle des objets transitionnels], le gazouillis du nouveau-né, la manière dont l'enfant, plus grand, reprend, au moment de s'endormir, son répertoire de chansons et de mélodies, tous ces comportements interviennent dans l'aire intermédiaire en tant que *phénomènes transitionnels*[231]. » (1971, pp. 8-9). Or, non seulement, ces phénomènes transitionnels constituent les précurseurs de ce que Winnicott nomme : « aire d'expérience culturelle » ; mais nous avons souligné, aux chapitres 2 et 3, le lien entre les phénomènes transitionnels et les caractéristiques de l'espace psychique du ludique. L'immersion « est caractérisée par la diminution de la distance critique par rapport à ce qui est présenté et un accroissement émotionnel par rapport à ce qui se déroule »[232] (Grau, 2003, p. 13). Dans la même idée, Salen et Zimmerman définissent l'immersion comme « l'idée selon laquelle le plaisir tiré d'une expérience médiatique est lié à son habileté pour transporter, sensoriellement, le participant dans une réalité illusoire et simulée. »[233] (Zimmerman et Salen, 2005, p. 450). L'immersion se définirait, dès lors, comme la sensation qui accompagne l'entrée du sujet dans l'espace particulier, clos et protégé de l'expérience qu'il est en train de vivre, que ce soit le jeu ou l'expérience des effets sensoriels de la drogue. On retrouve des conceptions similaires autour du son et de la musique dans l'usage qui peut en être fait dans la méditation ou la transe par exemple[234].

230 Notre traduction.
231 En italique dans le texte.
232 Notre traduction.
233 Notre traduction.
234 On peut notamment penser aux bols chantants boudhistes ou à l'usage qu'il font de la vibration au travers des mantras.

Mais le sonore engage le corps au travers, notamment, de l'enveloppe sonore du Soi (Anzieu, 1976) qui préfigure le *Moi peau.* Au contraire, la sensorialité pensée du toxicomane refuse le corps, elle renie le « dehors » pour explorer le seul « dedans ». Ce rapport au corps dans l'immersion vidéoludique (notamment l'immersion sensorielle) a déjà été noté par Leroux (2012) ; qui parle de l'immersion comme d'une symbolisation *en* et *par* le corps. Tout comme Amato (2014) parle de corporéité par le geste (tout jeu vidéo nécessitant l'usage du geste, usage devenu de plus en plus travaillé et pensé par le game design) et de corporéité cybernétique ; c'est-à-dire le fait de prendre corps par la connexion du joueur à la machine dans le processus de cybernalisation et de co-instanciation décrit par Perreny. Amato parle de nouvelle condition d'existence du sujet, d'une corporéité numérique, vidéoludique créée autant par le lien physique d'avec la machine que par l'immersion et les processus psychiques en jeu ; notamment du côté du sensoriel.

L'immersion sensorielle vidéoludique se trouve autant cadrée par les caractéristiques de l'espace ludique, et l'espace psychique dans lequel elles s'inscrivent, qu'elle ne contribue à les développer, les créer et les maintenir en place. D'une certaine manière elle devient unifiante. Cette unification, ce cadrage, permet la transitionnalité au sens où les espaces se trouvent précisément déterminés : le dehors et le dedans restent bien cloisonnés. Elle nécessite la reconnaissance de l'altérité, ne serait-ce que dans la nécessaire reconnaissance par le sujet de ce qui constitue ou non du jeu. Au contraire, la sensorialité pensée n'a justement, à notre avis, rien à voir avec la transitionnalité. Elle constitue un rapport de soi à soi : une sensorialité profondément narcissique (Aulagnier, 1979, p. 177) qui nie tout rapport à l'altérité. Elle passe d'un caractère unifiant à un caractère englobant. Ainsi n'a-t-elle plus pour fonction de délimiter une aire, de cadrer ; mais au contraire de déconstruire et de libérer, tout du moins dans la construction que s'en fait le toxicomane, son esprit. Les deux types d'immersion partagent un certain rapport à la réalité, en ce que sa perception se trouve restreinte dans les deux cas : restreinte au « cercle magique » du jeu (Huizinga, 1938) dans un cas, et aux perceptions hallucinatoires générées par la prise de drogue de l'autre.

> *« Quand tu prends de l'héroïne, tu planes, tu as l'impression de pouvoir t'élever de ton corps. C'est difficile à décrire, tu es partout à la fois, le temps n'a plus de sens, rien n'a de sens, il n'y a plus de réalité, il n'y a plus que la drogue, ses effets. Il peut arriver ce que tu veux à côté de toi, tu t'en fous, ça n'a plus d'importance, ça n'existe même plus. »*
>
> Luc

Au contraire, l'activité vidéoludique conserve son rapport à la réalité — d'où, d'ailleurs, ces comportements maintes fois décrits de joueurs ayant besoin de s'isoler, ou mettant un casque de musique — afin que l'immersion soit maintenue et que le *cercle magique du jeu* ne s'en trouve pas rompu. De fait, c'est également une critique que l'on pourrait émettre à l'égard des travaux d'Emri et Mäyrä, l'immersion ne peut à notre avis se résumer à une seule caractéristique ; fût-elle seulement prépondérante sur les autres. « La relation [entre prise de distance et immersion] est multifactorielle, profondément en interrelation, dialectique, en partie contradictoire, et certainement très dépendante du point de vue de l'observateur. »[235] (Grau, 2003, p. 13). C'est toute une série de caractéristiques — même si à notre avis la sensorialité reste au premier plan, ne serait-ce que par le jeu du corps (la manette par exemple) ou la sollicitation visuelle et auditive —, qui caractérise l'immersion, et non, une seule sollicitation par tel ou tel jeu vidéo. Nous parlions précédemment de l'expérience de la mort dans le jeu vidéo.

> « *On ressent un certain vertige quand l'avatar se jette du haut d'une falaise. Bien sûr, moi, je ne bouge pas, mais c'est bizarre : on ressent quelque chose, dans les tripes. Je pense que ça vient de la vue et du son. On a la même chose quand tu fais tourner la caméra* [c'est-à-dire la modification du point de vue visuel présenté à l'écran]. *Si tu la fais tourner trop vite, tu finis par avoir le tournis. Je pense que c'est un peu la même chose. »*

Ces paroles de joueurs montrent qu'il y a dans ces comportements de mise à mort délibérée de l'avatar (le jeter du haut d'une falaise, le faire aller sous un véhicule, etc.) un jeu des sens. Un joueur nous disait :

> « J*e me suis toujours demandé ce que l'on pouvait bien ressentir quand on tombait du haut d'un immeuble. Je pourrais essayer le parachute, mais j'ai un peu peur quand même. Là, avec le jeu vidéo je peux approcher de plus près ces sensations, même si elles se font par l'intermédiaire de mon perso et dans un monde virtuel. »*

235 Notre traduction.

La corporéité, le corporel, dans leur modalité d'expression cybernétique (Amato, 2014) se situe au cœur de l'expérience vidéoludique. Cette corporéité cybernétique devient alors le point d'amarrage à la réalité ; l'un des éléments du bouclage de co-instanciation entre l'Homme et la machine. Le rapport du sujet à son corps propre, et ses éventuelles failles, constituent un élément fondamental de compréhension de la construction d'investissements a-symétriques à l'objet jeu vidéo. Si toutes les structurations de la personnalité peuvent développer des rapports complexes au corps, c'est, à notre avis, dans la psychose que la question demeure soulevée dans son expression la plus radicale. La remarque de Grau a aussi la vertu de nous rappeler qu'il ne suffit pas d'être mis devant un jeu vidéo pour s'y immerger, comme il ne suffit pas de se trouver devant un jouet ni même de l'utiliser pour jouer. Le jeu et l'immersion constituent avant tout une question subjective : de *capacité du sujet à entrer in ludere*. L'un des éléments permettant cette capacité, que nous venons de rappeler comme nous l'avions déjà exposé au chapitre 2, c'est la capacité à distinguer le dehors du dedans, l'autre de soi, de maintenir un écart suffisant, tout en « glissant » dans l'illusion comme Alice dans le terrier du lapin blanc. En cela, effectivement nous suivrons Grau dans l'idée que le jeu peut se définir comme une activité contradictoire faite à la fois d'une rupture de la réalité et d'un nécessaire ancrage dans cette même réalité. Ces éléments donnent à nouveau tout son sens à la vision de Freud (1908) selon laquelle « *le jeu contraste avec la réalité matérielle tout en pouvant s'étayer sur elle* ».

De la sensorialité corporelle à la sensorialité pensée : l'esprit relativement à la réalité

Il demeure également possible de percevoir, nous semble-t-il, toute la distinction qui doit être faite entre activité vidéoludique et toxicomanie ou « jeux » de casinos au travers du degré d'étayage à la réalité que conserve l'immersion produite par ces activités. « Être immergé dans un jeu vidéo, c'est être inattentif à tout ce qui n'est pas le jeu. » (Leroux, 2012). Les Jeux, particulièrement les jeux vidéo, la toxicomanie et les paris pathologiques, partagent tous ce rapport d'immersion dans l'activité et donc de dénégation de la réalité. « Le non-réel, le simplement représenté, le subjectif, n'est qu'à l'intérieur ; l'autre, le réel, est présent à l'extérieur aussi » (S. Freud, 1925, p. 169). C'est bien ce rapport entre intérieur et extérieur, entre pure pensée et prise en compte de l'autre, que se situe pour nous la distinction entre le jeu et ces autres activités qui dénient la réalité :

> « Cependant, ce n'est pas toute la réalité qui se trouve déniée, auquel cas le joueur s'avérerait incapable de jouer. N'est déniée que la part de réalité nécessaire pour que le jeu puisse avoir lieu. C'est grâce à ce "laissé de côté" que le jeu peut prendre. »
>
> (Leroux, 2012)

C'est ce « laissé de coté », cet écart à la réalité qui permet la création de l'espace psychique du jeu. Mais cet écart se double si l'on peut dire d'un *écart à l'écart*, c'est-à-dire d'un ancrage, d'un *écart, mais pas trop ; q*ui permet de maintenir l'idée selon laquelle tout cela n'est qu'un jeu, cette caractéristique du jeu que Brougère nomme *second degré*. C'est autant le *degré d'écart* que la *capacité d'écart à l'écart* qui vont fonder à notre avis la différence entre jeu et toxicomanie ou paris. La toxicomanie crée un espace totalement à part de la réalité. Lequel ne se caractérise pas non plus comme le fantasme — faute de lien avec l'inconscient du sujet : l'expérience du drogué est, dira Luc, « *de pleine conscience* » ; il se révèle plus proche du délire de la psychose, de la pleine hallucination, que de l'expérience ludique. C'est un espace purement intérieur, subjectif. Il n'y a pas d'*écart à l'écart.* Il nous semble que l'on retrouve là l'idée du stade de *toute-puissance inconditionnelle* que développe Ferenczi (1970) à propos de l'élaboration subjective du sens de la réalité. Dans les activités de paris pathologiques, la sensorialité n'est pas mise en jeu de la même manière qu'avec la toxicomanie. Pour autant, la prééminence de la pensée, voire de la pensée magique, soulignée par Aulagnier, demeure d'autant plus présente que le maintien de cette volonté de contrôle du hasard, du temps, de l'autre, mobilise l'ensemble de la conscience. Le corps est bien dénié, Claude nous a par exemple expliqué avoir développé une « technique mentale » comme il l'appelle pour se retenir le plus longtemps possible d'uriner, ou ne plus ressentir les courbatures d'une position assise trop longue, pour, comme il le dit « *ne laisser aucune trace à l'adversaire de la moindre faiblesse physique. Tout est dans le mental.* » Justement, tout se situe dans le « mental », le psychique et donc l'interne. Mais dans une dimension quelque peu différente, moins « radicale » que dans la toxicomanie qui n'est pas sans rappeler la *toute-puissance hallucinatoire magique,* et tout particulièrement la période que Ferenczi (1970) nomme : *toute-puissance aidée de gestes magiques* ; notamment dans ce rapport si particulier que, les joueurs de poker par exemple, peuvent avoir avec la manière de tenir les cartes. Element que nous pouvons observer dans le fait de les prendre de la main gauche ou de la main droite, ou dans tout le rituel quasi « religieux »[236] qui accompagne l'activité. L'exclusion de la réalité dans les deux cas est avant tout, à notre avis, ce qui

236 La présence de tels rituels étant, comme nous l'avons déjà souligné à propos de la répétition, un élément qui distingue le jeu vidéo de ce type d'activités.

permet le maintien de cette illusion de *toute-puissance*. Dans le jeu vidéo, la réalité est prise en compte, mais c'est là un effet du ludique : de manière seulement partielle ; dans un sens de la réalité proche de la période dite *des pensées et mots magiques* (Ferenczi, 1970). En disant, et en pensant que telle pierre devient en fait un trésor, l'enfant, comme le joueur, crée une réalité qui réussira à satisfaire ses désirs. Mais celle-ci prend un tour plus symbolique et moins hallucinatoire que les précédentes ; en ce sens qu'il nous semble nécessaire que le sujet ait abandonné l'illusion de la toute-puissance pour ne conserver que l'illusion du pouvoir comme possibilité. Une pleine entrée dans le jeu suppose, donc, que le sujet ait d'abord pris pleinement en compte ce qu'implique le principe de réalité ; faisant ainsi le deuil de la toute-puissance, pour pouvoir s'offrir et s'aménager un espace d'écart sur un mode régressif, mais pas trop. La distinction que nous souhaitons opérer entre ces activités telles que la toxicomanie et le jeu tient ainsi au degré de régression qu'elles entrainent par rapport au sens de la réalité du sujet. Enfin, l'écart à la réalité que ménage le jeu permet aussi de faire « taire » celle-ci et de conférer alors au jeu une capacité de *briseur de soucis* (S. Freud, 1929). C'est à notre avis cette capacité de *mise sous silence* qui nourrit une certaine rhétorique conférant au jeu une fonction de détente vis-à-vis d'activités professionnelles par exemple. Mais il ne faut pas confondre fonction du jeu et motivation à jouer. Le fait que le jeu puisse jouer pour un sujet à un moment donné, le rôle de briseur de soucis, ne signifie pas que ce soit là sa fonction. Cela explique juste à notre avis, ce pour quoi, à un moment donné, le sujet a fait le choix, le plus souvent inconscient, d'exercer son libre arbitre et de choisir le jeu au lieu du travail par exemple. Le fait que le jeu puisse constituer un briseur de soucis répond à la question pourquoi l e *jouer* ? (*playing*) et non pas pourquoi le *jeu* ? (*game*). Mais tout le problème que soulève le possible avènement de dispositifs, que ce soit au travers de *Google Glass,* ou d'IA, capable de modifier notre rapport à la réalité matérielle, n'est-il pas alors de faire justement passer la question d'une sensorialité, telle que celle que l'on trouve dans les jeux vidéo, à celle du toxicomane ; c'est-à-dire une sensorialité pensée ; et ainsi de rendre de plus en plus grande la régression du sens de la réalité ? Toute la problématique de cette sensorialité pensée et des stades les plus régressifs du sens de la réalité demeure à notre avis leur lien étroit avec la question psychotique. De là à dire que l'IA ou les *Google Glass* pourraient « rendre fous », le débat mérite à notre avis d'avoir lieu, à défaut de pouvoir trouver pour l'instant de véritable réponse.

> « Qu'est-ce que le début d'une psychose ? Une psychose a-t-elle comme une névrose une préhistoire ? Y a-t-il ou non une psychose infantile ? […] Tout laisse apparaître que la psychose n'a pas de préhistoire. »
>
> (Lacan, 1955, p. 100)

> « Qu'est-ce que nous entrevoyons de l'entrée dans la psychose ? — sinon que c'est à la mesure d'un certain appel auquel le sujet ne peut pas répondre que se produit un foisonnement imaginaire de modes d'êtres qui sont autant de relations au petit autre, foisonnement que supporte un certain mode du langage et de la parole. »
>
> (Lacan, 1955, p. 289)

Ces conceptions de Lacan laissent à penser que, d'une certaine manière, un glissement de structure serait possible. Pour autant, tant les propos de Lacan que ceux de Freud nous laissent perplexes quant à cette possibilité. Le premier rappel que le délire du petit Hans (S. Freud, 1909) « est quelque chose qui n'a rien à faire avec une psychose, mais pour lequel le terme n'est pas inappliqué » (Lacan, 1956, séminaire du 10 avril 1957)[237]. Cette première réflexion de Lacan laisse penser qu'il pourrait y avoir des manifestations psychiques propres à entretenir une certaine forme de familiarité avec ce que l'on peut retrouver dans les organisations psychotiques ; sans, pour autant, qu'il y ait *stricto sensu* organisation psychotique du psychisme du sujet. Or, dans *La perte de la réalité dans la névrose et dans la psychose,* paru en 1924, Freud souligne que la perte de la réalité peut autant advenir dans la névrose que dans la psychose. C'est d'un point de vue qualitatif, si l'on peut dire, que cette perte de la réalité diffère. D'un côté il y a retrait de la libido des objets extérieurs vers les objets imaginaires liés au fantasme ; de l'autre il y a retrait de la libido vers le Moi, mais sans substitution fantasmatique. C'est à notre avis, ce qui fait dire à Lacan que dans la psychose « l'inconscient est là, mais ça ne fonctionne pas » (Lacan, 1955, p. 164). De même, il nous paraît tout à fait plausible que ce soit le degré de régression face au sens de la réalité qui signe la qualité de la perte de la réalité propre à la névrose et celle propre à la psychose. C'est donc à la fois une question de degré et de qualité, qui semble distinguer ce qui fera ou non basculer un sujet. Ces réflexions démontrent, nous semble-t-il, que le débat concernant le jeu vidéo devrait se situer non sur les usages de l'objet, mais sur sa capacité à générer des néo-réalités immersives ; capables

237 Il avait d'ailleurs déjà souligné toute la difficulté posée par ce cas : « C'est un de ces cas graves qui nous laissent dans un grand embarras quant au diagnostic, dans une grande ambiguité nosographique » (Lacan, 1953, p. 107). Tout comme d'une certaine manière le cas de Simon.

de faire régresser le sujet de plus en plus profondément dans les stades de prises en compte de la réalité. Mais force est de reconnaître que ce débat n'est pas spécifique aux jeux vidéo, en eux-mêmes, et qu'il s'agit à ce stade de questions et de débats théoriques tant il reste du chemin à franchir avant que l'informatique ne soit capable de générer des mondes virtuels capables de tromper les signaux de *second degré* que décrivait Bateson ; au point que le sujet ne puisse plus reconnaître la réalité de sa simulation. Néanmoins, concernant le jeu vidéo lui-même, il nous semble nécessaire de rappeler que si certains d'entre eux usent massivement de la notion de réalité virtuelle (notamment tous les jeux vidéo à la diégèse et à l'arc narratif complexes comme les MMO et les RPG) ; il y aura toujours à notre avis des signaux suffisants qui puissent faire dire au sujet que : « tout ceci n'est qu'un jeu » ; car le but des jeux vidéo n'est pas tant de simuler la réalité que de divertir ; et donc d'être prompt à générer une activité ludique. Il faudrait que ce soit le sujet qui ne soit plus en mesure de percevoir ces signaux, pour qu'effectivement tombe ce que nous appelions le *mur du second degré*. Cependant, pour qu'une telle chose advienne, comme nous l'avons déjà discuté précédemment, il nous semble qu'une organisation psychique du sujet bien spécifique doit être à l'œuvre. Cet univers semblable à *Matrix*, où réalité et simulation ne peuvent être distinguées, reste pour l'instant de la science-fiction, même si des développements technologiques récents bien réels amènent à de nouvelles problématiques. Il restera sans doute, le jour où — et si ce jour advient — l'avènement du « Dieu-machine » aura lieu, de se rappeler ce que Braunstein dit quant à la manière dont nous réglerions avec des outils de notre temps des problèmes de notre temps ; et poserait définitivement la question de savoir s'il n'y aurait pas effectivement un certain *malaise dans la civilisation*.

Chapitre 6 Le jeu vidéo et les discours : la cyberaddiction en question

C'est justement une question que nous pourrions nous poser à propos du concept d'addiction. Rien dans ce que nous avons décrit, du rapport des joueurs aux jeux vidéo, de la manière dont ils l'investissent, y compris dans un contexte clinique, ne nous semble nécessiter de révision radicale de la nosographie ou des concepts à disposition. Pour le dire autrement, toutes les problématiques psychopathologiques que nous pourrions relever à propos de l'activité vidéoludique nous semblent représenter l'expression moderne de mécanismes que nous savons décrire par les concepts et théories actuellement à notre disposition. Pour autant, le néo-vocable, autour du numérique, dans le champ de la santé mentale, se trouve à son paroxysme : « Un foisonnement de néologismes, de locutions et d'acronymes à "tendance diagnostique" peuple aujourd'hui les sciences humaines, et la psychologie en particulier, dont les travaux sur les usages excessifs des T.I.C. fourmillent d'exemples : *accro au Net, cyberdépendance, Internet addiction, cyberaddiction, internetomania, netcompulsion, pathological internet use, problématique internet use, compulsive internet use, netaholic, net addiction, computer-mediated communication addiction, internet dependency, Internet addictive behavior, etc.*[238] » (Minotte, 2012). L'un de ces néo-concepts les plus « en vogue » reste celui d'*addiction aux jeux vidéo*. Le problème n'est pas tant, à notre avis, la création de nouveaux concepts tentant de rendre compte de réalité complexe et de distinctions parfois subtiles, mais la manière dont ces néo-concepts sont construits et ce que Minotte appelle : leur tendance diagnostic. Le concept d'addiction lui-même a été défini et utilisé dans le champ psychanalytique, depuis le milieu des années 1970 principalement sous l'influence de la clinicienne d'origine anglo-saxonne Joyce McDougall. Il s'agit avant tout d'un concept économique fondé autour de l'idée « qu'un appel psychique est transformé dans l'esprit de l'addicté qui le traduit comme un *besoin somatique*[239]. » (McDougall, 2004). Ce rapport au « besoin somatique », voire à la question psychosomatique, demeure au cœur de la question de l'addiction en psychanalyse (Pirlot, 2009). Il s'agit d'un concept charnière relevant d'une dimension psychosomatique du fonctionnement du sujet. Un paradoxe se fait jour entre cette définition que donne McDougall du concept d'addiction et ce qu'elle exprime quant à la genèse de ce même concept. Elle explique considérer comme nécessaire la refondation de la pensée autour de la question de la dépendance par opposition à la notion de toxicomanie. De son point de vue, la dépendance ne peut être motivée par « un désir maniaque de s'empoisonner » (McDougall, 2004).

238 En italique dans le texte.
239 En italique dans le texte.

Si, d'un point de vue étymologique, la *toxicomanie* désigne bien une *manie toxique ;* c'est-à-dire une volonté de consommer des substances toxiques pour l'organisme, la définition du concept nous semble aller plus loin. Tout d'abord, il nous semble que le désir du toxicomane ne demeure pas tant de s'empoisonner que d'anéantir son corps, comme le rappelle Aulagnier. Cet anéantissement passe, effectivement, par une destructivité propre à la consommation de substances potentiellement mortelles.

> « Bien que j'aie déjà découvert, parmi les éléments conscients et inconscients qui se cachent derrière de telles compulsions [les comportements addictifs], qu'on trouve parfois un désir masochiste de se faire du mal, cela semblait loin d'être la dimension dominante dans mes observations cliniques. »
>
> (McDougall, 2004)

Nous sommes d'accord avec McDougall : rien cliniquement ne vient confirmer que les toxicomanes présenteraient comme désir dominant celui de se faire du mal. Les toxicomanes ne veulent pas mourir, ils ne veulent pas s'empoisonner consciemment : ils veulent anéantir le corps pour demeurer dans la seule pensée, la sensorialité pensée dont parle Aulagnier. Cet anéantissement reste hallucinatoire. S'il s'agissait d'un désir d'anéantir *réellement* le corps propre, nous nous trouverions confrontés à une organisation psychique produisant soit le désir de la mort, soit le délire d'une vie a-corporelle. Or, les toxicomanes ne répondent pas, à notre avis, à ces deux désirs lorsqu'ils consomment. Ils ne sont ni suicidaires ni délirants. Ils n'ont donc pas « la manie de s'empoisonner » ; mais le désir de l'anéantissement hallucinatoire du corps par la prise de substances capables de générer un état de pure sensorialité pensée. Le fait que cette substance se trouve toxique pour le corps demeure parfaitement incident pour le toxicomane dans le désir qui sous-tend sa consommation. Il constitue par contre un élément primordial de l'intensité de l'investissement d'objet (Aulagnier, 1979, pp. 175-178). Néanmoins, du point de vue du discours médical, surtout à l'époque où le terme a commencé à apparaître (c'est-à-dire durant la période hygiéniste), le toxicomane a bien « la manie de s'empoisonner ». Mais c'est là un constat plus descriptif qu'explicatif. Quoi qu'il en soit, si d'un point de vue économique la notion de toxique joue un rôle important quant à son potentiel de destruction du sujet ; un point de vue plus dynamique et topique (dans le rapport inconscient du sujet à l'anéantissement de son corps notamment) replace la question autour du rapport du sujet à sa corporéité. La notion de toxique explique en partie la qualité de l'investissement de l'objet drogue ; quand le rapport au corps explique le besoin de recours à la substance. Ainsi, apposer totalement addiction et toxicomanie,

comme le fait McDougall, nous paraît aller à l'encontre de ce que nous pouvons observer, au-delà des seules apparences du mot « toxicomane », à propos du désir de ces sujets. La distinction entre les deux concepts tient dans un ajout qu'elle propose à la définition de l'addiction :

> « la solution addictive devient une solution *somato-psychique au stress mental*[240] ».
>
> (McDougall, 2004)

La toxicomanie définit d'une certaine manière la consommation de drogue comme une solution *somato-psychique à une demande de sensorialité pensée* de la part du sujet ; quand l'addiction la définirait comme une solution au *stress mental*. McDougall ne précise pas ce qu'elle entend par « stress mental ». Nous supposons qu'il s'agit d'un synonyme de la notion de *tension psychique* par métonymie avec le stress physiologique. L'addiction viserait donc la décharge des tensions psychiques (McDougall, 2004 ; Pirlot, 2009). Cela lui donne, donc, la caractéristique d'un processus du fonctionnement normal du sujet ; puisque Freud rappelle que le but premier du fonctionnement psychique demeure le retour à un état a-tensionnel au travers de la question du principe de nirvana et de la pulsion de mort (S. Freud, 1920) ; une forme de « retour au repos des pierres » (Lacan, 1957).

> « Nous pouvons proposer alors que la dimension la plus urgente de l'économie psychique qui sous-tend la conduite addictive est le besoin de se débarrasser aussi rapidement que possible des sentiments d'angoisse, de colère, de culpabilité ou de tristesse qui font souffrir, voire des sentiments en apparence agréables ou excitants, mais qui sont vécus inconsciemment comme défendus ou dangereux. »
>
> (McDougall, 2004)

L'addiction constituerait ainsi une manifestation de la pulsion de mort. Or, dans *Au-delà du principe de plaisir*, Freud dit clairement qu'il existe un principe au service de la pulsion de mort, en ce sens qu'il vise le retour à un état a-tensionnel : le principe de plaisir.

> « J'en suis donc venue à cette dimension de ma compréhension des addictions, à savoir que ce que cherche avant tout la personne addictée, c'est, consciemment, la *quête du plaisir*[241] et non pas le désir de se faire du mal. »
>
> (McDougall, 2004)

240 En italique dans le texte.
241 En italique dans le texte.

Nous pouvons clairement constater qu'à bien y regarder, la définition première de l'addiction donnée par McDougall recouvre alors, en fait, un concept parfaitement connu de la psychanalyse. L'addiction ne recouvre pas le principe de plaisir dans son entier. Elle représenterait la manifestation d'une manifestation spécifique de ce principe dans une configuration somato-psychique. Mais est-il véritablement nécessaire de créer un concept agrégeant pour le dire ? Même si nous avons nous-mêmes argumenté en faveur d'une déliaison entre principe de plaisir et pulsion de mort, ce n'est là qu'un point de vue critiquable, comme l'est depuis son élaboration la notion même de pulsion de mort. De fait, le concept d'addiction constitue une manière de continuer la critique du concept de pulsion de mort sans pour autant aborder la question. En effet, McDougall réfute clairement, au travers de la question de la toxicomanie, la question de la destructivité ; qui se trouve pourtant au cœur de la notion de pulsion de mort. De fait, sa conception de l'addiction, de ce qu'elle appelle la « solution addictive » constitue seulement une manifestation du *principe de plaisir* et, de surcroit, une critique de son lien avec la *pulsion de mort*.

> « tout ce qui peut être dit peut être dit clairement, et sur ce dont on ne peut parler, il faut garder le silence ».
>
> (Wittgenstein, 1986, p. 31)

Ainsi, à la suite de Wittgenstein, nous dirions que le concept d'addiction devient, d'une certaine manière, un concept vide de sens. McDougall (2004) ajoute à sa définition du concept d'addiction, un élément qui selon elle fonde le caractère problématique de l'addiction : « cette économie psychique ne devient problème que dans le cas où elle est quasiment *la seule solution* dont le sujet dispose pour supporter la douleur psychique »[242]. Deux remarques deviennent ici nécessaires :

> 1) Si la solution addictive est « quasiment » la seule solution dont dispose le sujet ; c'est qu'elle n'est pas la seule à sa disposition. Il n'est donc pas *esclave* (c'est-à-dire *lié exclusivement à*) de cette solution.

Le fait que McDougall ajoute le terme « quasiment » à sa définition nous semble manifester le corollaire de l'idée selon laquelle aucun sujet ne pourrait se trouver en permanence à ne recourir qu'à des solutions somato-psychiques pour abaisser les tensions psychiques. Les toxicomanes, par exemple, peuvent par de nombreux moyens abaisser le seuil de tension résultant de l'anticipation du manque. En consommant d'autres drogues bien évidemment, par la sexualité, mais aussi de manière purement psychique, en fantasmant et en scénarisant parfois à l'extrême leur prochaine

242 On retrouve pareille conception chez Pirlot (2009) comme chez Marinov (2001).

consommation[243]. Luc, notamment, nous décrira à plusieurs reprises ce type de fantasmes. Tout comme il décrira ses souvenirs de consommations passées, tout ce qu'il a élaboré autour d'eux. Ces remémorations pouvant aussi servir la décharge tensionnelle. Il utilise aussi la masturbation ou la pornographie afin d'obtenir la même décharge. Il existe donc en réalité une multitude de solutions utilisées par ces sujets. Mais il nous paraît toutefois vrai que si Luc consommait encore, il serait fort probable que l'usage de drogue soit son recours principal.

> 2) « Le Moi, qui est en contact avec l'extérieur, cherche le moyen le plus favorable et le moins périlleux pour obtenir une satisfaction. » (S. Freud, 1938, chap. 1)

Si l'on reprend la manière dont Freud expose le fonctionnement de l'appareil psychique — issu de la seconde topique à partir de 1938 — nous pouvons constater que : c'est le *Ça* qui est porteur du principe de plaisir. Le *Moi,* en tant qu'instance régulatrice, va tenter de tempérer les exigences du *Ça* quant à la satisfaction — tout en étant soumis à la pression réfrénante constante du Surmoi — de la manière la plus efficace possible pour *conserver la vie*. Dès lors, dans les exemples que nous venons de donner, le recours à la drogue ne peut *in fine* être considéré de manière systématique comme « problématique ». Ce n'est qu'à la condition que la solution trouvée à la satisfaction, ici la drogue, empêche la conservation de la vie, qu'il nous semble y avoir effectivement un processus destructeur. Or, ces considérations font donc de l'addiction un concept prenant sens uniquement dans un lien avec la pulsion de mort ; lien qui se trouve réfuté. Cette réfutation étant à la genèse du concept. Mais par ailleurs, nous avons déjà discuté le fait que, selon nous, même la consommation de drogue ne peut être regardée comme impropre à *conserver la vie* ; sauf à considérer que c'est de la vie biologique dont il s'agit (et même dans ce contexte, la question resterait discutable). L'usage de jeux vidéo, ou le jeu lui-même ayant un lien encore plus ténu, voire inexistant, avec l'idée d'une incapacité à conserver la vie. De même, la définition donnée à l'addiction problématique par McDougall amène à une nouvelle réflexion. Le fait que le caractère problématique de l'addiction se fonde sur le recours quasi systématique à une solution somato-psychique ; induis une forme de suprématie de la solution pensée sur une solution par le corps. À l'extrême, cela rend problématique toute solution de type hystérique même en dehors d'une névrose constituée. Mais cela fait entrer dans le champ de l'addiction les névroses hystériques comme obsessionnelles (au travers des rituels par exemple), tout comme la consommation de nourriture et ses manifestations pathologiques

243 Nous sommes en faite, là encore, dans la négation du corps. Il s'agit nous semble-t-il, d'un mécanisme similaire à la *sensorialité pensée* d'Aulagnier ; à la différence qu'il y a ici *anticipation de l'éprouvé* sensoriel et non *éprouvé* sensoriel *stricto-sensu*.

(anorexie mentale[244], boulimie, hyperphagie) (Marinov, McDougall, Brelet-Foulard et Lanouziére, 2001), le sport, le sexe et bien entendu le jeu vidéo. Le problème demeurant que cette solution de « pure pensée » se trouve précisément constituer « l'économie psychique de la toxicomanie » telle que nous l'avons présentée. Le cas des symptômes obsessionnels, tel que les rituels, constitue un bon exemple de la vacuité du concept d'addiction[245]. Dire que le sujet, structuré autour de la névrose obsessionnelle, se trouve esclave de ses rituels, ou bien encore, qu'il utilise quasiment uniquement la ritualisation gestuelle pour faire baisser ses tensions psychiques demeure une observation, une description intéressante. Mais c'est aussi une observation que les patients affectés par ces rituels compulsifs réalisent d'eux-mêmes : « si je ne le fais pas [le rituel], je ne vais pas bien » ou « quand je le fais, je me sens mieux ». C'est de fait le propre de tout rituel, comme l'avait déjà noté Freud (1973). De fait et comme, Minotte l'a déjà souligné, le concept d'addiction répond à la question *comment ?* (dimension descriptive) et non à la question *pourquoi ?* (dimension explicative). *Comment ?* Constitue un élément intéressant pour appréhender le *pourquoi ? M*ais il ne se trouve pas en mesure d'y répondre. C'est de fait, à notre avis, le problème d'un concept qui ne repose que sur la dimension économique du fonctionnement psychique en laissant de coter les dimensions dynamiques et topiques. La mise de côté de la dimension topique demeure d'autant plus problématique à notre avis qu'elle laisse de coter une analyse du concept fondée sur la première topique et de fait rejette donc l'inconscient pour l'apparent. En cela, le concept d'addiction reste, même en psychanalyse, dans un rapport étroit à la notion de comportement mise en exergue par le concept *d'addiction comportementale* développé par Aviel Goodman (1990). McDougall, dans son article, donne de nombreux exemples de cas pour lesquels elle introduit une réponse explicative. Seulement ce qu'elle explique, ce sont les mécanismes de la toxicomanie, de la boulimie, etc., et non de l'addiction. En cela, lorsqu'elle utilise le concept d'addiction, il nous semble qu'elle s'inscrit dans le behaviorisme, c'est-à-dire dans l'idée l'étude du comportement répond à la fois au *comment* et au *pourquoi* ; là où il nous semble que sa posture assumée de psychanalyste devrait lui faire privilégier la seconde question et donc abandonner purement et simplement l'addiction. Enfin, une remarque de McDougall (2004) amène à une dernière réflexion :

> « Étymologiquement, même si le mot "addiction" se réfère à un état d'*esclavage,* telle n'est évidemment pas la visée originelle du sujet qui est l'esclave de son objet – que cet objet soit

244 Qui se trouve alors déclassée de la psychose. Le glissement vers l'addiction et les controverses liées à ce concept, sont aussi un argument du mouvement « pro-ana » pour demander que l'anorexie mentale soit retirée du champ des pathologies mentales.

245 C'est une position que nous partageons, entre autre, avec Serge Tisseron et d'autres cliniciens français (notamment Yann Leroux).

> le tabac, l'alcool, la nourriture, les opiacés ou le sexe. Au contraire, l'objet d'addiction est investi de qualités *bénéfiques,* voire de l'amour : objet de plaisir à saisir à tout moment pour atténuer des états affectifs autrement vécus comme intolérables. En tant que tel, cet objet est perçu, du moins dans un premier temps, comme bon ; à l'extrême, comme ce qui donne sens à la vie. »

Où se situerait le *pathos* pour un patient placé dans la situation décrite par McDougall ? Si nous posons la question, c'est qu'il nous semble qu'elle constitue la pièce maitresse de la problématique de la demande et *in fine* du désir du patient. Que désire le patient en venant consulter pour « addiction » et particulièrement pour « addiction aux jeux vidéo » ? C'est précisément là que nous voulions en venir. La mère du petit Sammy dont parle McDougall est venue la consulter : « pour un problème d'alcoolisme » sans autre précision. Mais quelle demande et quel désir se cachent derrière cette consultation *pour alcoolisme* ?

> « La seule vraie définition d'une addiction en clinique est le fait que la personne concernée veut cesser sa conduite, mais n'y parvient pas. Ce critère me suffit à titre personnel pour décider qu'il s'agit d'un cas d'addiction et il légitime l'intervention thérapeutique. L'intervention thérapeutique a toujours besoin d'être légitimée. En effet, les psychiatres ne sont pas au service de l'ordre public, mais au service de patients qui viennent nous demander une aide parce qu'ils sont en souffrance. Qu'il s'agisse d'usage de drogue ou d'addiction sans drogue, c'est la souffrance des personnes concernées qui légitime notre intervention. »
>
> (Valleur, 2012)

Pour quelle raison, un patient voudrait cesser l'usage d'un objet source de plaisir lui permettant avec la meilleure efficacité d'abaisser les tensions psychiques ? Rappelons-nous le cas de Luc, qui n'a jamais *voulu* cesser sa consommation ; mais qui s'est trouvé dans l'obligation de le faire, avec toutes les conséquences que nous avons rapportées. Si le patient perçoit un caractère destructif, que ce soit psychique ou somatique, à son « addiction » alors il nous semble que nous en revenons du côté de la toxicomanie. Mais si tel n'est pas le cas — c'est là notre propos — peut-être conviendrait-il de se poser la question de savoir à quel point la demande du patient se trouve en fait le résultat de l'introjection par lui d'un certain discours ; que le psychiatre, consciemment ou non, soutien, voire contribue à construire comme agent de l'ordre public.

> « De l'invention d'un néologisme à la croyance collective en l'émergence d'une nouvelle maladie mentale, il n'y a qu'un pas, trop vite franchi. Nous oublions souvent qu'à travers ces termes, nous participons autant à construire une réalité qu'à la décrire. Cette épistémologie nous invite à une certaine prudence au moment de néologiser et d'inventer des syndromes. En plus de nous questionner sur la solidité du concept que nous proposons, il est donc nécessaire de se demander quelle "réalité" nouvelle il peut contribuer à édifier. »
>
> (Minotte, 2012)

Nous avons essayé de montrer que les concepts d'addiction aux jeux vidéo, de jeu vidéo pathologique, au travers de la vacuité de sens de ces opérateurs conceptuels. Ils décrivent une réalité que nous pouvons expliquer sans les utiliser. Toute la question se trouve alors de savoir si ces opérateurs conceptuels construisent une certaine réalité — plus qu'ils la décriraient —, un certain discours et si tel se trouve le cas, comment, pourquoi et pour quelles conséquences ? Comme le souligne Braunstein (2014), le discours des marchés et le discours de l'analyste partagent deux caractéristiques : la présence d'un « père » au centre du discours et le fait que l'offre précède la demande. C'est à notre avis un élément similaire avec le *discours des addictologues des nouvelles technologies*. La question sera alors de savoir dans quel type de discours nous nous situons : que produit-il ? À qui s'adresse-t-il ? Qui agit sur ce discours ? Quelle est sa « vérité cachée » ? Se sont là les questions qui permettront à notre avis de mieux saisir et de comprendre les enjeux sociaux, mais aussi, et en fin de compte cliniques, des néo-discours autour du jeu vidéo.

6.1 La théorie des quatre discours de Lacan

Dans un souci de compréhension des événements de mai 1968, Lacan va entamer un séminaire (1969) tentant de rendre compte de la manière dont se construisent les relations humaines autour du discours, du langage et donc de l'ordre symbolique. Il entend par *discours* un type particulier de structuration du langage qui résiste à toute typification. Il entreprend pour rendre compte des différents discours d'utiliser la notion de mathème (Illustration Erreur : source de la référence non trouvée). Une forme de notation proche des mathématiques. Dans le mathème des discours, chacun d'entre eux se compose de 4 opérateurs pouvant chacun prendre 4 places différentes dans le schéma.

agent	adresse
vérité	production

Illustration 14: Exemple de mathème du discours.

Les quatre opérateurs sont le signifiant (S1), le savoir (S2), le sujet ($) et l'objet a (a). Les quatre places sont :

- un agent : celui qui va déterminer l'action du discours, qui parle ; c'est le père du discours. Il fait agir autant qu'il agit dit Lacan ;
- une adresse : c'est l'autre (petit ou grand) à qui s'adresse le discours et ce qui le fonde ;
- une vérité : tout discours a une pertinence pour celui à qui il s'adresse. Cette pertinence, ou vérité est autant fonction de l'agent que de celui à qui s'adresse le discours. L'agent méconnait toujours la vérité du discours, car elle est, pour lui, le désir inconscient qui le motive ;
- une production : le résultat du discours, ce qu'il produit. Cette production demeure méconnue pour celui à qui s'adresse le discours. En d'autres, termes, celui à qui s'adresse un discours ne mesure pas pleinement ses effets.

Ces quatre places sont déterminées dans leur agencement par le rapport qu'entretiennent l'acteur du discours à la vérité du discours et l'autre du discours à la production du discours. Pour le dire différemment, la vérité du discours demeure relative à l'acteur et le production à l'autre. Pour Lacan, la question des différents types de discours s'expliquera comme le passage pour les quatre opérateurs que nous avons décrit d'une position à une autre. L'un des points essentiels dans la manière dont Lacan introduit sa théorie du discours reste la disjonction systématique entre vérité et production. Ce que le discours produit ne constitue pas « sa vérité ». Sans entrer dans l'ensemble des détails qui fondent la théorie des 4 discours chez Lacan ; la manière dont s'agencent et fonctionnent les quatre places possibles dans le mathème du discours (par une mise au travail effectué par l'agent ; l'absence de choix, pour l'agent, d'une adresse à un autre ; et la séparation entre produit et vérité du discours notamment) amène Lacan à formuler l'existence de 4 discours : le discours du maître et trois autres discours qui découlent tous de ce premier discours. Dans l'ensemble de ces structures discursives, Lacan explique qu'il y aura toujours une forme de hiatus, de malentendu, lié à l'absence de relation entre discours et vérité ; un hiatus entre la tentative du dit et l'interprétation que l'autre en fera.

Le discours du maître

> « Dans le discours du maître, par exemple, il est en effet impossible qu'il y ait un maître qui fasse marcher son monde. Faire travailler les gens est encore plus fatigant que de travailler soi-même, si l'on devait le faire vraiment. Le maître ne le fait jamais. Il fait un signe, le signifiant-maître, tout le monde cavale »
>
> (Lacan, 1969, p. 202)

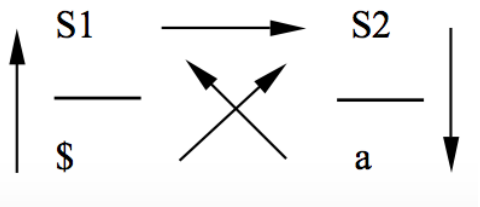


Illustration 15: Le mathème du discours du maître

Dans ce type de discours (illustration 15), le signifiant-maître (S1), c'est-à-dire la loi, les signifiants primordiaux (l'intérêt public, la « morale », l'intérêt de l'entreprise, la nation, etc.), se trouve en

position d'agent. Il appartient au domaine de l'Autre. Jamais le maître ne mettra tout le monde au travail, nous explique Lacan, ce qui se traduit par l'idée que le maître utilise d'abord un signifiant-maître qui mettra les autres au travail pour lui. Ce signifiant-maître est adressé au *besoin de sens, s*avoir et besoin de savoir de l'autre (S2). « Le maître a lentement frustré l'esclave de son savoir, pour en faire un savoir de maître. » (Lacan, 1969). Dans cette configuration du discours, le maître « sait » ; et dicte son savoir à l'esclave au travers d'un (ou : « de », Lacan fluctuant sur le sujet) signifiant-maître. Mais la vérité du discours, c'est que le maître est assujetti à son discours, ce qui le détermine comme sujet divisé, châtré ($). Le maître ne peut renoncer à son discours, c'est-à-dire rendre son savoir à l'autre sans du même coup perdre sa place maître. Enfin, le produit de ce discours prend la place de l'objet a et devient objet du fantasme. De fait, il nous semble que le maître n'est pas totalement châtré : il possède le pouvoir, jouissif, de nommer les choses au travers du signifiant-maître. Il en faut « au moins un » qui tienne cette place de maître pour qu'une autorité, un porteur ou garant de loi existe et puisse tenir parole. Le discours du maître n'est, dès lors, pas celui de la tyrannie ; sauf si la jouissance du pouvoir de nommer prend le dessus, c'est-à-dire si le maître prend conscience de ce pouvoir et en use consciemment qu'il y aura à notre avis oppression. C'est le distinguo que l'on peut établir entre le discours du *père* et le discours du *père des peuples*[246]. Le discours du maître demeure antérieur à aux autres discours d'un point de vue diachronique ; en cela qu'il est la matérialisation du fait que tout lien social n'a pu historiquement se constituer qu'à partir d'un chef, une autorité : que ce soit Dieu ou le père... ou Dieu le père. C'était déjà là un constat de Freud (1912) à propos de la « horde primitive ». D'une certaine manière nous pourrions dire qu'il s'agit du discours de l'ordre établi. Si le discours du maître fonctionne c'est parce que le signifiant-maître inscrit un savoir en l'autre (relation S1/S2) qui correspond à l'*Unbewusst* freudien, c'est-à-dire l'inconscient. Le savoir inscrit en l'autre, l'est, complété par le phénomène identificatoire produit par le signifiant-maître. Ce signifiant, « ordonnant le monde », dit au sujet : ce qu'il peut-être ou non. Il permet l'identification aux idéaux que le sujet a placés sur le maître qui s'en trouve dès lors porteur. C'est là le pouvoir de nomination du maître. En nommant les choses par un signifiant-maître et par le travail de l'inconscient du sujet, il en vient à nommer le sujet : « tu es cela » ; qui nous semble en réalité constituer : *Je pense que je suis cela parce que c'est ainsi que je me reconnais dans le Je du maître.* On retrouve un exemple simple de ce fonctionnement dans la relation parent/enfant ou dans les discours nationalistes par exemple.

246 Exemple exposé par Lacan dans son séminaire. Mais la proximité des deux termes montre toute la frontière ténue qu'il y a entre autorité et autoritarisme.

Le discours hystérique

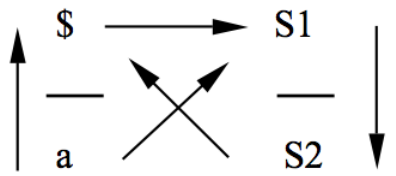


Illustration 16: Le mathème du discours de l'hystérique

Il s'agit d'une certaine manière, du discours de l'esclave, de celui qui va remettre en cause le savoir du maître. En cela il le renverse, mais demeure constitué par lui : sans maître il ne peut y avoir d'esclave. Sans discours du maître, il n'y a rien que le discours hystérique (Illustration 16) ne puisse remettre en cause. À celui qui prétend imposer le savoir, le discours hystérique remet en cause la part de vérité du discours, le désir de celui qui adresse et la manière dont il va se représenter l'autre de cette adresse. C'est le discours qui va remettre en cause l'ordre établi. Mais le maître n'étant pas nécessairement enclin à entendre ce discours tentera de préserver son discours en produisant de nouveaux signifiant-maîtres propres à décrédibiliser le discours hystérique et ainsi à maintenir l'ordre établi. « L'hystérique, c'est l'inconscient en exercice, qui met le maître au pied du mur de produire un savoir. » (Lacan, 1970, p. 70). Mais plus ces nouveaux discours du maître interviendront, plus le discours de l'hystérique se fera insistant. Dans ce discours c'est le sujet de la castration ($) qui se trouve en qualité d'agent du discours. Ainsi, c'est le désir qui se trouve constituer la vérité du discours hystérique (a) : désir de savoir et d'un nouveau savoir autant que désir d'imposer son propre savoir au maître. La base du désir qui sous-tend le discours de l'hystérique est de pouvoir répondre à la question : « qui suis-je devant le Que Vuoi ? ». Ce discours reste sous-tendu par le désir d'interroger le désir de l'autre. Il s'adresse, comme nous venons de l'exposé aux signifiant-maîtres (S1) que ce discours met au travail. Cette mise au travail vise la production d'un nouveau savoir (S2), d'une autre chaîne signifiante que les signifiants-maîtres, c'est d'une certaine manière la recherche de l'autre discours. En cela, c'est aussi un discours proche du discours scientifique (Lacan, 1973 b, p. 36) qui remet en cause les théories, l'ordre établi pour produire un nouveau savoir. Le rapport particulier du sujet divisé ($), à la fois aux nouveaux signifiants qu'il veut voir s'imposer (S2) et à la propre vérité de son discours (a), introduit l'idée que la production de ces nouveaux signifiants masque le rapport du sujet à son fantasme

Le discours universitaire[247]

« Le discours universitaire, c'est le discours du maître, mais renforcé d'obscurantisme. »

(Lacan, 1970, p. 88)

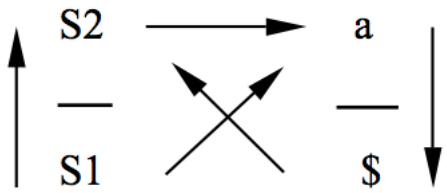


Illustration 17: Le mathème du discours universitaire

Ce discours (Illustration 17) n'est pas celui de la science, comme nous venons de le voir. C'est de fait, un dérivé de discours du Maître : « Le discours de l'Université véhicule le discours du maître. » (Lacan, 1977, p. 8). Le maître possède le pouvoir de nommer les choses comme nous l'avons exposé, de créer le savoir. Il peut alors s'éprendre d'un désir de *tout savoir,* ce qui ne l'empêcherait pas de demeurer celui qui dicterait le savoir. De fait, « un vrai maître ne désire rien savoir du tout – il désire que ça marche » (Lacan, 1969, p. 24). Le discours du maître vise à mettre au travail le savoir, le savoir-faire, précise Lacan, de l'esclave assujetti à son discours. Ce savoir de l'esclave (seul l'esclave « sait » dans la perspective hégélienne de l'esclavage) fait sens après-coup pour le maître qui l'extirpe à l'esclave. Le maître exploite le savoir et le savoir-faire de l'esclave. Il peut développer alors le désir de tout savoir, c'est-à-dire d'exploiter tout le savoir de l'esclave. Ce t*out savoir*, Lacan l'identifie comme étant la bureaucratie (1969, p. 34). Mais le maître se retire alors du discours (S1 est placé en situation de vérité), mais en reste la vérité cachée à celui qui parle. Dans ce type de discours, c'est le savoir qui se trouve en position d'agent. Le discours universitaire capitalise alors la science (issue par exemple du discours hystérique) en savoir. Mais un savoir différent du discours hystérique : « Le savoir est chose qui se dit, qui est dite. Eh bien, le savoir parle seul, voilà l'inconscient. » (Lacan, 1969, p. 80). L'*épistémé* grecque, un savoir épuré du corps contrairement au savoir du discours de l'hystérique. C'est un savoir à faire « contempler » (*theoria* en grec), mis en série, qui s'adresse au désir de savoir, de connaissance (a) : à l'étudiant pris au sens large. Il produit un sujet divisé, châtré de la « vérité », en conflit permanent entre celle-ci et le savoir ($ en tant que produit). Avec un certain humour, des chercheurs américains de l'université de

247 Rappelons à toutes fins utiles qu'il n'est pas le discours des universitaires, qui peuvent parfaitement se situer dans d'autres types de discours.

Santa Barbara (Bennett, Miller et Wolford, 2009) ont démontré qu'avec un appareillage complexe (IRMf) et des statistiques simples (la signification statistique) ; il était possible de produire un « savoir » même absurde. En l'occurrence montrer l'existence d'une activité cérébrale chez un saumon mort[248]. Bennett, Miller et Wolford se situent clairement, à notre avis, dans un discours hystérique, scientifique. Et ce qu'ils dénoncent appartient bien au discours du maître (le discours hystérique combattant le discours du maître), à la pensée dominante, à l'ordre des choses ; qui se manifeste dans le champ scientifique non sous la forme de la bureaucratie, mais de l'académisme. Le fameux : « publier ou mourir » ; c'est ce que dénoncent en filigrane Bennett, Miller et Wolford : la soumission au discours du maître ferait faire n'importe quoi pour ne pas être décrédibilisé par ce discours. Alors un discours, le discours universitaire produit ce qui permettra au discours du maître de se maintenir. C'est ainsi que l'on peut comprendre la phrase de Lacan selon laquelle « le discours universitaire, c'est le discours du maître, mais renforcé d'obscurantisme ». Le savoir en tant qu'agent du discours signifie la transmission d'un : « il faut continuer à savoir ». Dit autrement, le discours universitaire constitue un discours de transmission du discours du maître : « dans cette position, d'une prétention insensée, d'avoir pour production un être pensant, un sujet. Comme sujet, dans sa production, il n'est pas question qu'il puisse s'apercevoir un seul instant comme maître du savoir » (Lacan, 1969, p. 204). Pour Lacan, le discours universitaire formate ; en contradiction avec l'autonomie subjective de l'étudiant. Une production étudiante conforme au discours universitaire ne peut ainsi véritablement mettre en danger les signifiant-maîtres mis en position de vérité. Le discours universitaire produit un universitaire, une personne autorisée *à transmettre* le discours du maître et non à innover, à inventer un nouveau savoir. C'est en quelque sorte ce que Bennett, Miller et Wolford dénoncent dans leur exemple. L'usage de l'IRMf et des statistiques qu'ils utilisent sont devenus des « canons », des signifiant-maîtres, de la discipline. Les chercheurs reproduisent l'usage, le savoir disciplinaire par adhésion au discours du maître relayé par le discours universitaire. Mais en l'occurrence il ne produit aucun savoir. Le discours de l'universitaire *laisse à désirer* et en produisant un sujet divisé accroît le *malaise dans la civilisation* freudien. Le signifiant-maître en position de vérité se manifeste comme le garant du formalisme, de l'académisme du discours : le bon usage des équations ou manipulations d'expériences et le règne de la déférence, de la citation, ce que nous appelions le conformisme scientifique dans notre avant-propos. Comme pour le discours du maître, il nous semble qu'il ne faille pas immédiatement considérer, comme « à

248 Le saumon ne produisait en lui-même aucune activité cérébrale, ce sont les fluctuations inhérentes au fonctionnement de la machine qui ont été détectées. L'application de statistiques simplistes a permis de faussement conclure que c'est au saumon mort que l'on devait les résultats. Le propos des auteurs est surtout d'alerter leurs collègues sur les biais liés à l'utilisation de machines complexes et l'usage de statistiques trop simples.

rejeter » ou à combattre, le discours universitaire. Comme nous l'avions justement souligné dans notre avant-propos, un certain conformisme demeure nécessaire à l'élaboration scientifique. De surcroit, l'inscription dans un champ théorique ne peut en soi nous faire nous départir d'une certaine inscription dans la transmission du même. Bennett, Miller et Wolford dénoncent d'une certaine manière le discours universitaire, mais, pour se faire, ils utilisent les mêmes outils, les mêmes références que leurs collègues. Ils s'inscrivent dans le discours universitaire, mais l'amendent : *ils hystérisent le discours universitaire*. Le discours universitaire devient, à notre avis, relais du discours du maître devenu discours *du père des peuples,* au moment où il devient scientisme et pur conformisme. Ce moment, où, les signifiant-maîtres, la vérité du discours scientifique, ne peuvent plus être remis en question. Combien de fois entend-on dans les couloirs d'une université : « vous ne pouvez pas dire cela », « ce n'est pas de la science », voire « ce n'est pas de la psychanalyse » ? C'est ce type de discours qui relève du discours universitaire dans son rôle de relais du discours du maître.

Le discours de l'analyste[249]

> « J'entends beaucoup parler de discours de la psychanalyse, comme si cela voulait dire quelque chose. Si nous caractérisons un discours de nous centrer sur ce qui est sa dominante, il y a le discours de l'analyste, et cela ne se confond pas avec le discours psychanalysant, avec le discours tenu effectivement dans l'expérience analytique. Ce que l'analyste institue comme expérience analytique peut se dire simplement – c'est l'hystérisation du discours, autrement dit, c'est l'introduction structurale, par des conditions d'artifice, du discours de l'hystérique. »
>
> (Lacan, 1969)

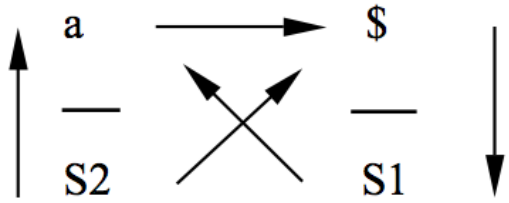


Illustration 18: Le mathème du discours de l'analyste

249 Lacan précise que ce n'est pas le discours de la psychanalyse.

Le discours de l'analyste (Illustration 18), précédant la psychanalyse, et sans que l'existence même de celle-ci ne soit requise, précise Lacan, constitue le dernier des quatre discours. Il met l'objet a, la cause désir, en tant qu'agent d'un discours qui s'adresse au sujet divisé ($). Le discours de l'analyste met au travail le sujet divisé par l'objet du désir. En cela, le discours produit de nouveaux signifiant-maître (S1). C'est le savoir (S2), le savoir que le sujet a sur lui qui se trouve en place de vérité. C'est ici un savoir insu, inconscient du sujet. Nous laisserons ici de côté, pour l'instant, la question du discours de l'analyste que nous réinterrogerons par la suite.

Le discours capitaliste

Lacan, repérant l'importance de « la mondialisation des échanges marchands et la domination du discours libéral » (Lesourd, 2006, p. 114) qui envahissent la fin des années 1960 et le début des années 1970, va proposer non pas un cinquième discours ; mais une évolution du discours du maître. C'est le maître moderne, le capitaliste par opposition au maître antique. Ce modèle inverse la place du sujet ($) et du signifiant-maître (S1) (Illustration Erreur : source de la référence non trouvée).

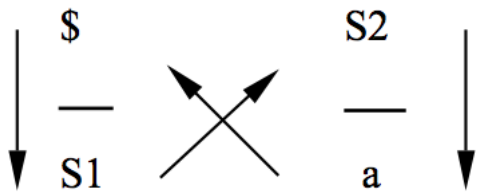


Illustration 19: Le mathème du discours capitaliste

Cette inversion place le sujet divisé en position d'agent et modifie la place du savoir (Lacan, 1969). S'en trouve alors profondément modifié le rapport de chaque opérateur avec les autres. Tout d'abord, tout devient possible, rien ne demeure impossible, toutes les places peuvent permuter. Mais surtout l'objet a et le sujet se trouvent directement reliés : le fantasme peut advenir, l'objet a peut-être atteint. Autant le fantasme du tout avoir que les fantasmes mettant en scène les perversions les plus variées, autour d'une fétichisation de l'objet : voyeurisme, sadisme, sont alors permis.

Nous pouvons observer ce type de discours dans le concept de télé-réalité par exemple. Le sujet, qui ne nous semble plus tout à fait pouvoir être considéré comme divisé, devient maître de ses signifiants : il se désubjective du discours, il n'est plus assujetti et peut se croire libre et résolument autonome. Le capitaliste, l'agent, se trouve non nommé, anonyme, noyé sous la masse des « actionnaires », « téléspectateurs », « investisseurs » : c'est là un effet des modifications induites dans la place de chaque opérateur : la main régulatrice des jouissances disparaît. « Il s'agit de l'incapacité du discours capitaliste à réguler le rapport des sujets à la jouissance sans l'appoint du discours du maître... le discours capitaliste forclos la castration. » (Demoulin, 2005, p. 119). Donc, il n'y a pas de main invisible si chère à Adam Smith[250] contrairement à ce que le discours économique universitaire orthodoxe tend à véhiculer. Mais le sujet assujetti à rien de Lesourd, capitaliste ne s'adresse plus à un autre. Il n'y a plus esclave, mais prolétaire. Contrairement à l'esclave, au moyen de la consommation, le prolétaire peut récolter un plus-de-jouir là où l'esclave ne reçoit aucun fruit de son travail confisqué par le maître.

6.2 Le discours des cyber-addictologues : de l'universitaire au maître

> « La notion d'addiction aux jeux vidéo se construit à partir des éléments suivants : une réalité clinique, la méconnaissance de l'objet jeu vidéo, la mutation de la psychiatrie moderne, une ambiguïté terminologique et la gestion thérapeutique captée par l'addictologie. »
>
> (Gaon, Stora, 2008)

Il paraît délicat de réussir à caractériser le *discours des cyberaddictologues*, tant ce discours peut paraître parfois varié quant aux références qu'il utilise. De même, tous les addictologues ne s'inscrivent pas dans un champ disciplinaire unifié : certains se réfèreront à la psychiatrie ou à la santé publique, d'autres aux courants behavioristes, certains enfin — plus rarement — à la psychanalyse. Certains addictologues ne considèrent pas la cyberaddiction ou l'addiction aux jeux vidéo comme un concept valable (Griffiths, 2012). Nous avons donc tenté un travail, qui, sans prétendre à l'exhaustivité, tente d'analyser un corpus de référence scientifique[251] autour de la question de l'addiction aux jeux vidéo. Pour ce faire, nous avons référencé sur PubMed et Medline

250 Voir à se sujet : *La richesse des nations*.
251 La liste des publications composant le corpus a été annexé (annexe 6).

pour les publications anglophones et le CAIRN[252] pour les publications francophones à partir de mots clés de référence. Pour les publications anglophones, nous avons utilisé les mêmes mots clés que l'étude Kuss et Griffiths (2011) qui proposait déjà une revue systématique des études scientifiques autour de l'addiction aux jeux vidéo. Pour le CAIRN, nous avons utilisé la traduction française de ces mots clés auxquels nous avons ajouté le terme cyberaddiction[253], pratiquement absent des publications anglo-saxonnes, mais souvent utilisé par les publications francophones (28 % du corpus de textes francophones). Nous en avons tiré un corpus composé de 44 publications pour le CAIRN et de 206 publications pour PubMed, Medline. Nous avons retenus 150 publications issues de Medline et 28 issues du CAIRN. Les publications non intégrées sont celles pour lesquelles nous n'avions accès qu'au seul résumé. Ce corpus établit, nous avons tenté de l'analyse à l'aide d'un logiciel d'analyse quantitative de données[254]. Ce type de logiciel permet de simplifier l'analyse et l'organisation de données non structurées (comme un texte scientifique) et son très utilisé en analyse du discours ; notamment pour l'analyse structurale du discours comme les « formations imaginaires » de Louis Althusser[255]. Les résultats de cette analyse permettent de dégager certains grands éléments du discours prétendu scientifique des cyberaddictologues : il base sa légitimité sur des études de cohortes ; il fait largement référence à l'*Internet Addiction Disorders ;* il analyse les comportements ; il met en avant la question de la socialisation et demeure fortement normatif. Il présente également une forte tendance à l'autojustification conceptuelle : la pertinence et la réalité du concept sont justifiées par des études qui justifient elles-mêmes la pertinence du concept par des études qui les citent. À partir des années 2010, ce discours base également de plus en plus sa légitimité sur le *Diagnostical & Statistical Manuel*. De fait, on pourrait penser que le discours des cyberaddictologues s'est formé comme discours hystérique ; c'est-à-dire comme, discutant le discours scientifique, majoritairement admit sur la question de la toxicomanie. En réalité il est apparu de manière progressive à partir de 1998 puis massivement à partir de 2003 (Illustration 20[256]). Ces deux dates correspondent à deux événements clés de l'histoire de ce discours. La première correspond à celle de l'intervention de Kimberly Young au congrès de l'*American*

252 Le CAIRN est un service de référencement des publications scientifiques francophones né d'un projet de quatre maisons d'éditions auxquelles s'ajoutent aujourd'hui la BNF et le CNL, ainsi que des maisons d'éditions belges ou canadiennes.

253 La cyberaddiction n'est pas l'addiction aux jeux vidéo. Mais les deux sont quasi systématiquement confondues dans la littérature scientifique.

254 En l'occurrence le logiciel libre sous licence GNU : RQDA développé pour fonctionner sous MacOS X à partir du langage R.

255 L'ouvrage de Pascale Gillot (Gillot, P. [2009]. *Althusser et la psychanalyse*. Paris : PUF), offre un regard intéressant sur les liens qu'entretenait Althusser avec les textes de Freud et surtout de Lacan.

256 Disponible page 283.

Psychological Association à Toronto fin 1996[257]. La seconde au développement d'Internet et des MMORPG. Mais la genèse du concept revient effectivement à l'intervention de Young en 1996. Lors de son intervention, elle alertera ses collègues sur l'émergence selon elle, d'une nouvelle pathologie : l'*Internet Addiction Disorder* (IAD) qu'elle a commencé à étudier un an plus tôt. Elle explique que le syndrome n'est pas encore tout à fait prouvé d'un point de vue scientifique ; mais qu'il constitue cliniquement une réalité. Pour cela elle prend pour exemple les réactions de ses confrères à la publication par Ivan Goldberg sur son blogue en 1995 des critères de l'IAD : ils suivaient tous un patient qui présentait les critères de ce nouveau trouble. Elle conclura par la nécessité de défendre l'existence de ce trouble malgré son caractère purement spéculatif pour obtenir les moyens financiers de continuer la recherche. Il faut dire qu'elle venait d'ouvrir un centre privé de prise en charge de l'addiction à Internet. Young publiera finalement ses propres critères concernant la cyberdépendance un an plus tard (Young, 1998). C'est l'émergence des MMORPG à partir de 2003, mais surtout de 2004, qui va réactiver le concept. Young ne parlait pas, avant 2004, d'addiction aux jeux vidéo à proprement parler, mais de cyberaddiction. C'est d'un amalgame entre Internet et jeu vidéo, à travers les MMORPG qui utilisent massivement ces deux éléments, que va naître la rhétorique de l'addiction aux jeux vidéo. Cela explique aussi que cyberaddiction, cyberdépendance, addiction aux jeux vidéo, etc. soient utilisées de manière indifférenciées. De fait, ces concepts découlent tous de l'IAD et se retrouvent tous liés à l'origine à la question d' Internet. C'est ce qui explique que Griffiths a exclu de son corpus, les publications antérieures à 2000, lesquelles n'abordaient pas la question des jeux en ligne, le concept étant relativement confidentiel à l'époque. Seulement, la rhétorique de l'addiciton aux jeux vidéo demeure un amalgame de tous les concepts découlant de l'IAD : celui d'addiction aux jeux vidéo n'est qu'une variation de la cyberaddiction tant dans les discours que dans les critères diagnostics. Ce que Young ne dit pas au congrès de l'APA, c'est que Goldberg a créé sans aucune base scientifique les critères de l'IAD en 1995. Son propos consistait à dénoncer la manière dont fonctionnait alors la première version du DSM-IV. Et ce qu'il dénonçait demeure précisément ce qui s'est produit. Avec des critères bien trop vagues, le DSM-IV permettait de diagnostiquer tout, chez tout le monde. C'est d'une certaine manière l'équivalent psychiatrique du *saumon mort* des neurosciences. Le discours des cyberaddictologues constitue à notre avis à la fois un semblant de savoir et un savoir mort. Il constitue un *semblant de savoir* parce qu'il se trouve en réalité vide de toute vérité scientifique. Il se base sur des critères créés de toute pièce, sans aucun fondement clinique ; et s'auto-entretien à partir

257 Le processus de publication scientifique qui peut prendre plus d'une année, explique le décalage entre le discours de Young et les premières indexations.

d'études qui n'utilisent quasi jamais les mêmes critères diagnostics (Kuss et Griffiths, 2011). Elles sont, par ailleurs, invalidées dans la corrélation qu'elles produisent : les études qui fondent le corpus scientifique de l'addiction aux jeux vidéo utilisent toutes des statistiques simples se basant sur la corrélation statistique. Dans cette approche, des variables sont toujours omises (parce qu'il est très difficile, en réalité, de pouvoir juger de toutes les variables pouvant avoir une influence). Ceci induit des biais non pris en comptes ou mal estimés qui invalident totalement cette approche (Verbeek, 2012). C'est la métaphore du *saumon mort* : en utilisant des statistiques simplistes et des tests souvent complexes, il est possible de voir de l'addiction aux jeux vidéo dans n'importe quelle étude. L'addiction constitue alors un concept purement discursif. C'est aussi un *savoir mort* parce que le discours n'évolue pas. Une analyse de notre corpus de texte d'un point de vue temporel montre que, de 1997 à 2015, les signifiants clés — nous n'osons pas encore parler de signifiant-maîtres — demeurent exactement les mêmes. Chaque étude se basant seulement sur une variation prétenduement significative : l'une étudiera la socialisation dans la famille, l'autre à l'école, mais les deux mettront de fait en avant la désocialisation du sujet. Le discours des cyberaddictologues s'est ainsi constitué de manière multimodale. Il est d'abord parti d'un discours hystérique, celui d'Ivan Goldberg : un « coup de gueule », un discours impulsif né du désir de dénoncer les travers du DSM-IV, de remettre en cause son usage en psychiatrie. De fait, le savoir qu'il a tenté de créer, il en a été dépossédé au profit d'un discours structuré en premier lieu comme universitaire, nous semble-t-il. Young et les premiers tenants du concept d'IAD s'inscrivent clairement dans une approche conformiste aux théories alors devenues majoritaires et notamment à la manière dont le DSM-IV s'est construit. Kimberly Young n'a rien inventé, nous semble-t-il, non que ce soit Goldberg qui soit à l'origine du concept — il le renie —, mais qu'elle n'a fait que suivre une certaine pente que Goldberg dénonçait justement. De même, c'est un discours universitaire parce qu'il travaille autour d'un savoir mort et d'un semblant de savoir. Les tenants de la théorie de la cyberaddiction ne font que se reproduire entre eux et reproduisent leurs études entre elles. À côté de ce discours universitaire, il nous semble également percevoir un certain discours du maître : autant un discours du maître antique que du capitaliste.

> « À ce sujet, nous pouvons remarquer que nombreux sont les experts qui relèvent qu'en assimilant Internet à une substance toxique, en plus de diaboliser un outil utilisé quotidiennement par de plus en plus de personnes, nous identifions un bouc émissaire bien commode. »
>
> (Minotte, 2010, pp. 20-21)

Le discours des cyberaddictologues demeure normatif, nous l'avons souligné. Il fait, de manière systématique, référence à la norme, le plus souvent comportementale, mais également sociale.

En cela il sert le discours d'un maître, il sert à maintenir l'ordre. Il nous faut acter la méfiance grandissante des autorités autour de la question numérique et d'Internet en particulier :

> « De plus, nous devons ajouter à cela l'inquiétude des classes dirigeantes face à l'émergence d'une sphère publique hors de son contrôle (le Net), qui laisse aux opposants la possibilité de communiquer et de s'organiser[258] ».
>
> (Minotte, 2010, p. 14)

C'est l'un des ressorts importants de la compréhension de la fascination qu'exerce la question de la cyberaddiction sur les pouvoirs publics, les médias et la sphère publique de manière générale. Minotte le souligne, l'invention des néologismes tend autant à décrire une réalité qu'à la construire. Mais lorsque ces néologismes sont soutenus par un discours universitaire il nous semble que cela entraine une conséquence bien particulière :

> « La "vérité" du discours universitaire, cachée sous la barre — bien entendu — son pouvoir, c'est-à-dire le signifiant-maître : le mensonge constitutif du discours universitaire constitue le désaveu de sa propre dimension performative, présentant ce qui équivaudrait en réalité à une décision politique fondée sur le pouvoir, comme un simple aperçu de l'état factuel des choses. »[259]
>
> (Zizek, 2003)

C'est là, en fait, la manifestation du rôle de relais du discours du maître ; que tiens le discours universitaire : il justifie les décisions prises par les hommes politiques en les faisant passer de l'exercice du pouvoir à la simple prise en compte de prétendus faits objectifs : d'une prétendue vérité scientifique. Ainsi, l'addiction aux jeux vidéo constituerait un fait. Aux hommes et femmes politiques d'en prendre acte ; et de concevoir une politique, qui devient alors une politique de santé publique qui permettra de tenir compte de cette « réalité ». Certains — cette fois à propos de la question de la violence des jeux vidéo — n'hésitent pas à publier dans des revues scientifiques ce qui, lorsque l'on analyse le texte, cache en réalité une tribune politique pour justifier du rôle de la science dans la détermination des politiques publiques (R. C. W. Hall, Hall et Day, 2011).

258 Minotte prend ici l'exemple de la Chine. Dans une moindre mesure, même les démocraties développent une défiance vis à vis du numérique : tentative de contrôle des contenus, débat sur le chiffrement des données, lois sécuritaires visant Internet, etc.

259 Notre traduction

Ainsi le discours de la cyberaddiction demande au système politique : là une modification du système PEGI (Valleur, 2012), ou là encore, une modification de la législation sur le modèle de la vente d'alcool ou de tabac, ou bien des campagnes de santé publique, etc. N'en déplaise à Valleur, les psychiatres, lorsqu'ils tiennent le discours des cyberaddictologues, se trouvent bien au service de l'ordre public, de l'ordre social. C'est l'effet même du discours universitaire qui transforme cette réalité discursive en une légitimité tirée de la clinique. Mais, c'est ce que nous interrogerons dans la suite de notre travail, la demande de soin des joueurs est-elle une demande provenant de leur propre désir de mettre fin à leur pratique ou de se conformer au désir de l'Autre ? Quel ordre social, le discours des cyberaddictologues sert-il à maintenir ? Il nous semble que la réponse se situe dans ce qui se révèle pour nous constituer le signifiant-maître du discours autour de la cyberaddiction : la socialisation et précisément la désocialisation. La socialisation, c'est ce processus d'intégration des normes et des valeurs qui fondent le commun d'une société (Durkheim, 2013), des habitus :

> « l'habitus est le produit du travail d'inculcation et d'appropriation nécessaire pour que ces produits de l'histoire collective que sont les structures objectives [e. g. de la langue, de l'économie, etc.] parviennent à se reproduire, sous la forme de dispositions durables, dans tous les organismes [que l'on peut, si l'on veut, appeler individus] durablement soumis aux mêmes conditionnements, donc placés dans les mêmes conditions matérielles d'existences ».
>
> (Bourdieu, 2000, p. 282)

Mais de quelle histoire collective, de quelles normes et valeurs, le sujet désocialisé se serait-il affranchi ?

> « Au risque d'enfoncer une porte ouverte, nous rappellerons que la dépendance est intrinsèque à la condition humaine. Le paradigme contemporain, plaçant l'autonomie comme une des qualités majeures du sujet abouti, nous fait parfois confondre indépendance et "a-dépendance". Combattre toutes les "dépendances", pour le principe et sans autre forme de réflexion, relève d'une logique hygiéniste absurde qui perd de vue les questions du sens, de la passion, des excès… Bref, de ce qui contribue à faire en sorte que la vie vaut la peine d'être vécue. »
>
> (Minotte, 2010, pp. 17-18)

Et qu'est-ce que l'a-dépendant ; si ce n'est le capitaliste que nous avons décrit précédemment ? Il est intéressant de noter que d'une certaine manière le toxicomane représente le capitaliste ultime : tout en jouissance, dans l'exclusion du corps, un pur consommateur, en sommes. Pourtant le

discours du maître le combat (ce que nous venons d'exposer sur la cyberaddiction nous semble applicable à l'addiction elle-même). C'est que non seulement le toxicomane n'est pas libre objectivement, mais il le revendique ouvertement. Comme un capitaliste hystérisé qui nargue le maître (antique comme moderne) et lui dit ouvertement : *je n'ai pas besoin de ton discours pour jouir, je n'ai besoin que de ma drogue et de ma sensorialité pensée, de mon monde interne.* Le toxicomane refuse, d'une certaine manière, le lien social dont le maître demeure le garant, tout en restant son propre maître : *ni dieu, maître si ce n'est moi*. Mais alors, si la figure du toxicomane et celle du joueur de jeu vidéo sont aussi éloignées que nous avons tenté de le démontrer dans notre travail, pourquoi se trouvent-ils assimilés dans le discours des cyberaddictologues ?

> « Toutes les évolutions techniques et culturelles ont suscité leur part d'espoir et d'inquiétude. L'écriture, l'imprimerie, la presse, le cinéma, la radio, la télévision et maintenant les Technologies de l'Information et de la Communication (T.I.C.) dont font partie l'Internet et les jeux vidéo ne font pas exception à la règle. »
>
> (Minotte, 2010, p. 11)

Nouvelles technologies et crainte du déclin

Les travaux de Mumford (1974) et McLuhan (1968) sur les médias et la vision décliniste de la société qu'ils dépeignent demeurent au cœur, fondamentalement, de la problématique du maître de nos sociétés. Il doit maintenir la cohésion, l'ordre, à tout prix. Mais ces nouvelles technologies : Web, informatique, jeu vidéo sont identifiés comme des facteurs déstabilisants, déclinistes. Ce discours n'est pas récent comme le note Minotte : de Platon à Mumford, il y a toujours eux un philosophe (Lacan voyant en la philosophie un discours universitaire [Lacan, 1969]) pour dénoncer une nouvelle technologie comme porteuse du déclinisme de la société. On peut identifier ce malaise du maître face à la technologie dans la réaction du corps politique face aux nouvelles technologies : tentative de contrôle, interdictions, ou encore diabolisation. En cela, le discours du maître a besoin du discours universitaire ; un rôle que joue parfaitement le discours des cyberaddictologues. Patrick Schmoll et Laurent Trémel apportent également une autre grille de lecture liée cette fois non plus à la peur de la technologie ; mais au rapport de notre société au ludique.

> « Le jeu constitue un “ailleurs” par rapport à la réalité, et [il] est donc aussi pratiqué pour s’évader des contraintes de la société réelle au moins autant que pour les assimiler. Ce va-et-vient entre la fiction et la réalité, et ce dialogue constant entre l’ imaginaire intérieur et la réalité extérieure, fait fonctionner le jeu de manière tout à fait particulière en tant qu’analyseur »
>
> (Schmoll, 2010, p. 28)

Laurent Trémel (2001) développe une théorie similaire en démontrant la manière dont les joueurs de jeux vidéo peuvent développer des univers de référence ; qui constituent autant de critiques de la société dans laquelle ils vivent qu’un nouveau moyen de socialiser et donc d’acquérir de nouvelles normes, et de nouvelles valeurs : une manière de construire une identité de manière alternative. Ce monde échappe au discours du maître, mais seulement du maître antique. Nous ne pensons pas que le maître moderne, le capitaliste aient véritablement supplanté le maître antique. Les deux coexistent, se soutiennent l’un l’autre. Comment ne pas voir dans l’adoption de lois sécuritaires — dont beaucoup ont trait à Internet et aux nouvelles technologies — dans les démocraties occidentales, un exercice du pouvoir, du pur pouvoir du maître ? Une société ne fonctionnant *que* sur la réalisation des désirs ne pourrait à notre avis fonctionner : c’est une promesse du discours capitaliste, qui fonctionne sur l’espoir du prolétaire d’obtenir un en plus de jouissance. Cet espoir est entretenu par le maître qui maintient ainsi son rôle premier : maintenir l’ordre, faire en sorte que tout se déroule pour le mieux. Ce maintien de l’ordre passe alors nécessairement par le contrôle, par le désir de *tout savoir* : la bureaucratie. Or, ces mondes de références échappent à la bureaucratie, à l’œil omniscient du maître. Pour autant, celui-ci ne devrait pas autant craindre les jeux vidéo comme capables de remettre en cause son pouvoir — en cela les jeux vidéo ne s’inscrivent pas dans un discours hystérisé — ; et ce pour deux raisons. La première réside dans la place sociale du jeu lui-même. Le sport (par exemple les Jeux olympiques de Munich en 1936, le rapport de l’URSS aux sports), les jeux du cirque chez les Romains, ou encore les échecs de l’ère soviétique, ont toujours été inscrits dans une certaine norme sociale. L’histoire du jeu vidéo montre qu’il est apparu comme illustration de la puissance du maître, comme un élément de la légitimité de son discours. C’est en effet comme exemplification technologique du complexe militaro-industriel qu’est apparu le jeu vidéo. Cette genèse dépassée, le jeu vidéo devient alors progressivement l’enfant béni du capitalisme : une usine à réaliser les fantasmes. Par là, il devient en fait, dans le discours qu’il véhicule, un élément du discours du maître. C’est notamment ce que Fortin (2005 ; 2004, 2006) a tenté d’analyser dans divers genres de jeux vidéo :

> « Les représentations du monde véhiculées par ces jeux sont approximatives au regard de la vérité historique, et elles sont par contre idéologiquement culturellement marquées. Fortin y voit pour l'essentiel l'expression d'une manipulation idéologique des concepteurs de jeux par un complexe militaro-marchand, la pratique de ces jeux contribuant à faire accepter par les joueurs le type de société que ce complexe cherche à imposer. »
>
> (Schmoll, 2010, p. 28)

Il nous semble qu'en la matière, il ne faut pas tomber dans une théorie du complot qui verrait le jeu vidéo constituer un cheval de Troie idéologique ; à même de faire accepter « à la masse » la vision de la société offerte « par le maître ». La problématique nous semble plus complexe et surtout moins manichéenne. Une discussion que nous avions eue, avec le représentant du syndicat national du jeu vidéo éclaire quelque peu la délicate situation dans laquelle se trouve les industriels du jeu vidéo :

> *« Nous aussi nous sommes des parents, des citoyens. C'est insupportable de s'entendre dire que l'on fabrique de la drogue ou de la violence. Mes propres enfants jouent. Nous ne sommes pas l'industrie du tabac, nous ne sommes pas une industrie de la mort. Quand je conçois un jeu vidéo, je n'ai pas l'intention de créer de la drogue, je suis là pour concevoir un loisir qui plaise au plus grand nombre et le vendre. Comme toute industrie. »*

Nous aurions trop tendance à personnaliser les industries et discours en oubliant qu'ils sont avant tout une affaire d'homme, de sujet. Les entreprises et les discours n'ont pas d'autre volonté, d'autre désirs, ou de motivations et aspirations que ceux des sujets qui les dirigent et les énoncent. Si le jeu vidéo peut se définir comme l'enfant du capitalisme économique, c'est que la première volonté de l'industrie demeure de vendre pour faire du profit. Cet objectif suppose que les jeux vidéo, produits de manière industrielle, soient le plus proche possible des désirs des joueurs ; qu'ils se proposent ainsi de réaliser (discours capitaliste), tout en évitant la censure, l'interdiction, l'opprobre, ce qui les oblige à se conformer au discours du maître. Tous les jeux ne reprennent pas le discours du maître, ne sont pas aussi idéologiquement marqués que le dit Fortin. Mais, ils véhiculent toujours des valeurs : la liberté, comme la différence entre le bien et le mal, la fraternité, l'égalité, etc. ; et en cela participent à la socialisation du sujet.

Autant de valeurs que l'idéal républicain et démocratique (pensons à la devise de la République française : Liberté, Égalité, Fraternité) en tant que discours du maître tente d'inculquer à ses citoyens. En cela le jeu vidéo participe pleinement à l'ordre social et sert le maître plus qu'il ne tente de le renverser. Mais c'est là, à notre avis, le cas historiquement pour tous les jeux. Certains jeux vidéo (nous pensons par exemple à la série des *Final Fantasy*) amènent volontairement le joueur à s'interroger sur son désir, à remettre en question le sens de la vie. De même, jouer à *Call of Duty* peut amener certains joueurs à questionner le modèle de société qui leur est proposé :

> « *C'est caricatural,* Call of Duty : *les Américains avec leurs gros bras, l'appel du devoir*[260]*, le sacrifice pour la nation..., ouais c'est quand même un peu de la merde tout ça... On le voit bien, c'est le genre de discours que tu entends à tout bout de champ pour justifier tout et n'importe quoi. Au final, c'est juste un mec qui va en guerre à l'autre bout du monde... et puis se fait descendre. Là, c'est tout. Sa vie, elle se résume à ça : tu nais, tu vas à la guerre et tu meurs. Ça lui fait une belle jambe au mec, avec sa balle en pleine tête, que la nation soit fière de lui, qu'on lui donne une médaille. Franchement, je suis bien content qu'il n'y ait plus de service militaire ou tout ça… Après... pourquoi on joue à* Call of Duty ? *C'est justement parce que c'est un jeu. C'est marrant, de pouvoir expérimenter cette vie-là... ça finit par te permettre de dire : ce n'est pas pour moi dans la vraie vie. »*

Il y aura toujours dans une population donnée, des individus qui remettront en cause le discours du maître ; comme le faisait Juvénal au IIe siècle dans *Les Satires* à propos des jeux du cirque (le fameux : *panem et circenses*[261]) : c'est la condition même de l'existence d'un tel discours. Cependant, force est de constater que jeu et jeu vidéo s'inscrivent clairement, par l'industrialisation, dans le discours du maître. Que la société — instigatrice de ce discours — se rassure alors, le jeu vidéo n'est pas, dans ses contenus, ce qui remettra en cause l'ordre social. Un autre élément plaide en faveur de l'intégration des jeux vidéo dans le discours du maître : sa massification, en tant qu'objet culturel, amorcée dés la fin des années 1980 ; et devenu prégnante à l'orée du XXIe siècle.

260 Traduction littérale de *Call of duty.*
261 *Du pain et des jeux.*

> « Ceci [la massification] conduit à un art sans rêve, paralysant l'imagination et la réflexion, à une rigidité du style, un mépris des connaisseurs et des experts, une culture de masse excluant toute nouveauté comme risque inutile, une industrie culturelle ne nourrissant les hommes que de stéréotypes. L'industrie culturelle instaure le règne de la fausse individualité, où, par une répétition mécanique, les produits culturels sont traités comme des slogans politiques. Par le caractère publicitaire et la langue, s'opère également un retour à la mythologie : le mot se rive à la chose, il devient une "formule pétrifiée" et les hommes eux-mêmes sont réifiés ».
>
> (Belaval, 1990)

Le jeu vidéo, alors réservé à une forme de marginaux (les geeks par exemple), perçu comme subversif devient un objet de masse et cette massification le normalise d'un point de vue discursif.

> « La culture de masse assure la pérennité du statu quo : "le bonheur est associé à l'acquisition des biens de consommation, les loisirs n'existent que sous forme d'évasion, les œuvres d'art sont purgées de toute signification philosophique ou politique, et toute réflexion sur ses conditions de vie semble exclue". »
>
> (Gingras, 2009, p 48)[262]

C'est là, l'effet du capitalisme : la naissance d'une industrie, en l'occurrence l'industrie vidéoludique, fait passer l'objet subversif dans la catégorie des objets normalisés d'un point de vue social par sa diffusion de masse. Lentement, l'objet se normalise, le discours sur l'addiction aux jeux vidéo (ou la violence, la rhétorique étant exactement la même) s'estompe. La subversion se déplace à l'intérieur même du vidéoludique ou du numérique : c'est l'émergence du *rétro-gaming*[263] ou du *Leet Speach* par exemple. Ce sont des révoltes, des révolutions, c'est-à-dire, comme le disait Lacan (1972), un retour au point de départ, le rétablissement de ce qui dysfonctionnait. Et naît alors un nouveau marché pour le *rétro-gaming* qui massifiera la pratique et la normalisera socialement : v*ous voulez sortir du jeu vidéo de masse ? Nous allons vous organiser un marché pour cela.* Organiser, réguler, normaliser, tel est en réalité le rôle du discours capitaliste.

Et c'est pourquoi le jeu et le jeu vidéo ne peuvent à notre avis se constituer durablement dans un discours hystérique : dès que le contre-discours du maître apparaîtra comme suffisamment susceptible de générer des profits, il sera massifié.

---

262 Citant : Gingras, A-M. (2003) Les théories en communication politique in *La communication politique. Etat des savoirs, enjeux et perspectives*, Québec : Presses Universitaires du Québéc. pp 34-36.

263 Pratique vidéoludique qui consiste à jouer à d'anciens jeux vidéo des années 1980 ou 1990.

Et s'il n'est pas susceptible de générer des profits ? Alors il sera combattu, fermement. C'est notamment le cas de la question des jeux vidéo d'occasion que l'industrie veut absolument voir éradiqué avec l'aide des politiques publiques[264].

Le jeu vidéo demeure sous contrôle. Dans ce cas, pourquoi le discours des cyberaddictologues continue à prospérer ? Contrairement à une idée reçue qui voudrait que la question de l'existence — ou de l'inexistence — de l'addiction aux jeux vidéo soit prouvée, le discours des cyberaddictologues n'a jamais été aussi présent (Illustration 20).

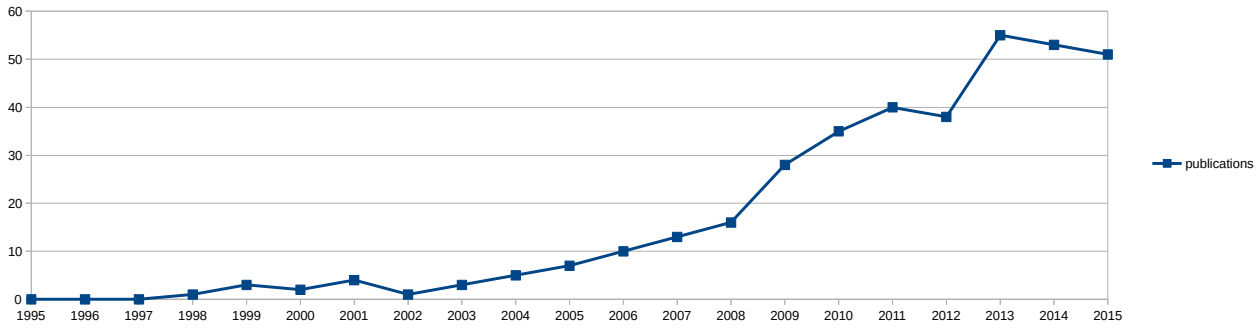


Illustration 20: Évolution du nombre de publications annuelles (PubMed) sur l'addiction aux jeux vidéo. Les données 2015 sont extrapolées à partir des publications indexées jusqu'au 31 juillet 2015.

Deux éléments, à notre avis, expliquent le fait que le discours des cyberaddictologues soit de plus en plus présent. Le premier tient au débat que nous avions introduit quant au contenu ludique des jeux. Schmoll (2010, pp 29-31) postule que les « mondes persistants » créés par les jeux vidéo, et notamment les MMORPG, tendent à remettre en cause les canons du jeu. C'est ce qu'il nomme la subversion des canons du jeu. C'est notamment la question de la porosité entre intérieur et extérieur du jeu, entre *in game* et *in real life* qui se trouve mis en question par Schmoll. C'est aussi sur cet élément ; que continue à prospérer le discours des cyberaddictologues. Nous pouvons, en particulier, le constater au travers d'une rhétorique récurrente à propos du temps passé à jouer (Valleur et Matysiak, 2003)[265]. Valleur (2012) propose même que soit pris en compte le caractère « chronophage » des jeux vidéo dans les avertissements qui seraient donnés sur les boites de jeu vidéo. Mais comment quantifier et caractériser ce qu'est un jeu vidéo chronophage ? L'émergence de l'informatique ubiquitaire rend les jeux disponibles partout et à tout moment ; et chaque joueur

264 Voir en France, par exemple, la politique du ministère de la culture et de Fleur Pélerin, favorable aux demandes de régulations du marché du jeu d'occasion.

265 On retrouve également ce propos chez Griffiths et dans 57 % des publications liées à l'addiction aux jeux vidéo.

ne consacrera pas le même temps qu'un autre, à un jeu en particulier, rendant ainsi cette prise en compte du caractère chronophage des jeux au mieux impossible à mettre en place. Il est par ailleurs paradoxal qu'une société qui promeut de plus en plus les loisirs et le ludique (Cotta, 1980) soit aussi celle qui, par le discours des cyberaddictologues, considère comme pathologique le temps consacré à jouer. Nous avons déjà discuté le rapport particulier du joueur de manière générale, à la temporalité. Ce qui se trouve ici en jeu pour le corps social, c'est à notre avis, la modification de la spatialisation ludique et donc du partage de l'espace au sein de la société. Le jeu, censé être délimité par une temporalité, et une spatialité propre, émerge de plus en plus en des temps et en des lieux où nous ne l'attendions pas : les transports en commun, un ascenseur, les lieux d'aisance, etc. Le jeu, et le jeu vidéo en particulier, remet en cause l'ordre spatial de la société, la territorialité sociale. C'est en cela, nous semble-t-il, que le discours des cyberaddictologues trouve toujours un écho et n'a pas été totalement décrédibilisé. Au contraire, il donne au discours du maître un argument, une légitimité, pour résister à la remise en question de l'ordre territorial. En cela, l'addiction aux jeux vidéo prend effectivement l'aspect de l'arbre qui cache la forêt, un cache-sexe. Le maître, la société dans notre exemple tolère ce discours et l'amende prudemment : l'académie de médecine, l'académie des sciences ou encore l'INPES ont publié différents rapports depuis 2012 ; réclamant une certaine prudence à propos de l'addiction aux jeux vidéo, préférant parler de pratiques problématiques, ou de pratiques excessives[266]. Mais ce n'est là qu'une transformation du discours, qui, si elle demeure la bienvenue, n'en cache pas moins les réels enjeux comme le souligne justement Minotte. Le dernier élément qui explique le maintien du discours des cyberaddictologues est à notre avis plus pragmatique. Nous l'avons souligné, il semble que le discours des cyberaddictologues constitue un discours qui s'auto-entretient. Mais il est aussi maintenu par une certaine réalité économique :

> « nous devons constater que le vocabulaire du déficit humain n'a jamais autant prospéré. Les manuels diagnostiques en psychiatrie grossissent d'édition en édition. Or, cette tendance n'est pas uniquement le fait des "progrès" des connaissances en psychiatrie. Elle relève aussi, et surtout de ce que les sociologues appellent, la médicalisation du quotidien. Dans ce contexte, lorsque les experts tentent d'expliquer un comportement indésirable, ils génèrent un vocabulaire technique du déficit. Celui-ci se propage petit à petit dans l'opinion publique, l'éducation et les médias. Nous acquérons et intégrons progressivement ce vocabulaire, de

266 Depuis 2010-2011, la rhétorique se transforme et la question de l'excès supplante petit à petit la question de l'addiction. La convocation de la figure de l'excès ne va néanmoins jamais sans l'usage à un moment ou à un autre du terme addiction.

> telle sorte que nous finissons par nous percevoir et percevoir les autres en ces mêmes termes. Une fois que cette perception est fixée, nous allons solliciter les professionnels de la santé pour nous guérir. Plus la guérison est requise et plus le besoin en professionnels de la santé est important. À mesure que le nombre de professionnels augmente, le vocabulaire du trouble mental prospère. Le cycle est continu, ses effets sont exponentiels ».
>
> (Minotte, 2010, p 18)

C'est aussi un constat fait outre-Atlantique et bien avant la question de la cyberaddiction par Kenneth Gergen (1991). Souvenons-nous que Kimberly Young a ouvert une clinique spécialisée dans la cyberaddiction, le centre médical Marmottan où travaille Marc Valleur, une consultation spécialisée. Le discours s'auto-entretient ainsi : des sujets assimilent le discours des cyberaddictologues, demandent du soin, se font soigner et fournissent alors aux praticiens la preuve de l'existence du trouble. Le phénomène demeure effectivement en pleine expansion : Kimberly Young propose une distinction comme pathologies à part entière[267] de : l'addiction au cybersexe (pornographie) ; aux achats sur Ebay (plateforme d'enchère) ; à la bourse sur Internet ; aux paris en ligne, bien entendu ; au streaming[268] ; à l'infidélité sur Internet (sites de rencontre) bref ! À tout comportement possible et imaginable sur Internet. Comment s'y prendrait-on pour les diagnostiquer ? Simplement en reprenant les questionnaires de l'IAD et en adaptant les termes ; comme l'IAD constitue en réalité une copie conforme d'un point de vue du diagnostic du jeu pathologique (gambling). Celui-ci reprend d'ailleurs en tout point les critères de l'addiction sans drogue d'Aviel Goodmann. Le diagnostic se trouve disponible sur son site Internet. Une fois l'autodiagnostic posé, le patient apprend qu'il existe une solution et le marché est infini : consultations d'entreprise, prise en charge directement sur Internet, partenariat avec les fournisseurs d'accès qui voudraient aider leurs clients, groupes pour les conjoints, supervision professionnelle[269], un traitement certifié *Digital Detox*[270], etc. C'est un certain retournement de situation pour celle que l'APA ridiculisait en 1996 pour sa théorie de l'addiction comportementale à l'Internet (Crouch, 1998). De fait, nombre de cliniciens et de chercheurs ne se sont fait connaître, à l'instar de Kimberly Young, que grâce à ces néo-concepts. Il paraît aujourd'hui difficile pour eux de « changer de discours ».

267 Voir à ce sujet son site web : netaddiction.com

268 Système de diffusion de film ou de musique sur Internet sans avoir à télécharger de fichier.

269 Ce sont là des prestations proposées par Kimberly Young sur son site Internet.

270 Marque qu'elle a contribué à créer. On notera la réthorique de la métaphore-drogue au travers du terme *detox* (diminutif de l'anglais *detoxification* que l'on traduit en français par *désintoxication*, par référence à *la cure de désintoxication).*

> « Les termes ainsi constitués [les néologismes comme l'addiction] vont jouer un rôle déterminant dans l'estime que nous allons développer de nous-mêmes et des autres, dans notre représentation d'une forme de hiérarchie sociale, et nous amener à décrypter les situations et les gens en conséquence. Puis-je avoir confiance en cette personne toxicomane ? Pouvons-nous engager dans notre entreprise un maniaco-dépressif ? Puis-je aimer une hystérique ? Mon enfant est-il cyberdépendant ? Où alors, a-t-il un haut potentiel ? Pouvons-nous accueillir un hyperkinétique dans cette classe ? Que faire des personnes handicapées mentales avec des troubles du comportement ? Etc. »
>
> (Minotte, 2010, p 18)

Toute la question se trouve ici résumée, à notre avis. Le discours des cyberaddictologues contribue à l'ordre social, au maintien de cet ordre, et s'inscrit alors pleinement dans le discours universitaire.

La psychanalyse en question

Si les théories behavioristes et la psychiatrie demeurent au cœur du discours des cyberaddictologues, les praticiens se revendiquant des théories psychanalytiques s'y inscrivent également, en tous les cas en apparence. Les auteurs, qui font référence à des concepts psychanalytiques (ou à des auteurs faisant, eux, même appel à ces concepts), dans le corpus de textes que nous utilisons pour notre analyse, représentent 10 % des publications (55 % du corpus francophone). Toutes ces publications, émanent de cliniciens francophones ; et principalement d'auteurs français. La place de la psychanalyse se trouve donc marginalisée dans le discours des cyberaddictologues. Sa présence n'en reste pour autant, pas moins réelle. C'est surtout en ce qui concerne les porteurs de ce discours ; que les choses deviennent différentes : si l'on retrouve des cliniciens en majorité (psychiatres en majorité [44 %], psychologues [30 %], thérapeutes [7,5 %]), la spécificité du champ psychanalytique reste d'inclure des professionnels ou des chercheurs d'autres disciplines (les technologies de l'information et de la communication, de la philosophie et la sociologie). Contrairement à ce que nous aurions pu penser, Joyce McDougall et Otto Fénichel ne sont quasi jamais cités (3 % pour McDougall, aucune citation pour Fénichel). Freud l'est également assez peu (25 % des publications). Ce sont principalement des références à des écrits psychanalytiques des années 1990 et 2000 à 2010 qui fondent la bibliographie de ces publications, ainsi qu'un taux d'autocitation plus élevé (31,5 % contre 51,3 %).

Le reste des bibliographies est composé des principaux auteurs du corpus anglophone. Une autre spécificité de ce corpus est d'être principalement alimenté par des psychiatres du même service de traitement des toxicomanies (30 % du corpus [8 % du corpus francophone total]). La cyberaddiction n'est d'ailleurs jamais définie avec précision, selon la rhétorique qui consiste à dire qu'il n'existe pas de véritable définition de la cyberaddiction et de l'addiction en général (Valleur, 2012) ; ce qui n'empêche pas de citer le concept régulièrement. Il se trouve alors justifié et légitimé par référence à des auteurs comme Mark Griffiths (un des principaux auteurs du corpus anglophone) ou pour autolégitimation (c'est-à-dire par autocitation d'une précédente publication abordant la question). De fait, il semble se constituer un certain malentendu quant à la place de la psychanalyse dans le discours des cyberaddictologues. Lorsque l'on analyse précisément chacune des publications, nous pouvons constater que la taille[271] des citations[272] relatives à la psychanalyse demeure très faible. Elle compose de 1 à 6 % du texte, jamais plus. Au contraire, les références à la psychiatrie (15 % en moyenne) ; au comportement ou aux conduites (20 % en moyenne) ; à la cyberaddiction ou ses dérivés (12 % en moyenne) ; à la désocialisation (19,5 % en moyenne) ; à la norme, au normal (8 %) ; et enfin à l'excès (15 %) représentent la majorité des éléments du texte. De fait la psychanalyse en est réduite à sa portion congrue. Ainsi, il paraît que la cyberaddiction n'est pas un objet de la psychanalyse, au moins dans les discours. Mais s'il n'y a pas de discours psychanalytique, c'est qu'il n'y a aucun analyste pour le tenir, ce qui, nous semble-t-il, revient à dire que ce n'est pas un objet dont s'est saisie la psychanalyse. Il nous semble délicat d'essayer, à partir de notre seul corpus de texte, de comprendre les raisons, qui ont mené le discours des cyberaddictologues francophones à faire référence, de manière tenue, comme un écho, à la psychanalyse. La banalisation des concepts de la psychanalyse notée par Beauchamp y contribue certainement. Un certain a-théorisme également. De fait, les références psychanalytiques restent conceptuellement très pauvres et ce sont souvent des citations courtes de Freud qui sont reprises à propos notamment du jeu pathologique (1927) ou de la compulsion de répétition (souvent réduite à la seule compulsion) (1920), parfois à la question du pulsionnel (1915). Or, nous avons tenté de montrer, lorsque nous avons discuté les caractéristiques du jeu ou du jeu vidéo, combien les propos de Freud méritent une analyse approfondie ; et à mettre en rapport tant avec la clinique qu'avec d'autres auteurs pour se révéler pertinents. Les questions de traductions demeurent aussi au cœur de

271 Le nombre de caractères. Bien que l'on ne puisse réduire le pouvoir d'un discours à son nombre de caractère, le propos n'a pas été ici de tenter de quantifier « l'influence » des concepts psychanalytiques dans la construction de la pensée de l'auteur ; mais d'essayer d'apercevoir la place laissée aux concepts psychanalytiques dans le discours. Le nombre de caractères est certes un indicateur bien incomplet, mais donne tout de même un certain « visage », une certaine forme à la question.

272 Un mot, une phrase ou une citation voire un paragraphe dans son entier.

la problématique de l'usage trop rapide du corpus de texte freudien comme le montre le rapport du jeu à la réalité. Le problème demeurant que très peu d'auteurs se réclamant de la psychanalyse abordent la question de la contestation de la cyberaddiction ; à l'exception notable de Serge Tisseron et Yann Leroux principalement (ce ne sont pas les seuls, mais les principaux auteurs français et les plus médiatiques sur le sujet). Mais même ces auteurs flirtent toujours avec le concept ou tout du moins sa transformation discursive : *l'usage problématique*. Dans son étymologie, *problème* en appel à l'énigme, à la question. Ainsi l'usage que font certains joueurs pourrait poser des questions, interroger le clinicien. Nous sommes en parfait accord avec cela. Seulement *problème* et *problématique* ont aussi pris un sens moins neutre : le problème, *c'est ce qui doit être résolu*, mais c'est aussi *ce qui se constitue comme dérangeant* ou *ce dont on peut douter*. Le glissement vers l'*usage inquiétant* n'est pas loin à notre avis. Mais qui s'inquiète ? Nous en revenons à ce que nous avions exposé précédemment : la notion d'usage problématique risque bien de renvoyer à la question de la norme surtout si ce nouveau discours se trouve investi par la psychiatrie. Nous le voyons, cette nouvelle appellation ne semble rien régler. Pire ! Elle pourrait bien se manifester comme un nouvel arbre dans une forêt qui n'en manque pourtant pas et permettre à l'idéologie, au discours, de perdurer sous une nouvelle forme ; faisant alors, taire toute contestation : une forme de consensus entre les tenants et les détracteurs du concept. Ou comment, la sémantique « conceptuellement neutre » toujours en vigueur au sein du DSM continu, nous semble-t-il, à faire son œuvre ; et en réalité l'idéologie et le discours des cyberaddictologues perdurent sous une autre forme : le discours de l'usage problématique.

6.3 Le discours des médias : les nouveaux universitaires

« [L]'observation des contenues médiatiques permet une approche riche des représentations sociales du jeu numérique dans le sens où les médias peuvent être considérés comme un des lieux où les représentations sociales sont négociées. » (Gerber, 2010, pp. 77-78) Nous avons, pour analyser le discours des médias, repris une méthodologie similaire à celle du discours des cyberaddictologues. En l'occurrence, nous avons analysé avec RQDA des articles de journaux français d'information de référence : *Le Monde*, *le Figaro*, *Libération*, *le Point*, *Médiapart.*[273] Le choix de la seule presse écrite est lié à notre méthode d'analyse du discours.

273 Comme pour les publications scientifiques, l'ensemble de la bibliographie de ces articles a été mise en annexe.

Il existe des reportages soit issus des journaux télévisés, soit d'émissions spécialisées ou des émissions de radio abordant le sujet. Elles sont peu nombreuses et la nécessité d'en retranscrire le discours par écrit constitue une tâche bien trop complexe compte tenu de notre propos et des contraintes du doctorat. Il s'agit là d'un biais, cependant relatif, nous semble-t-il : ces émissions ne nous semblent pas véhiculer un discours sensiblement différent de la presse écrite. Celle-ci se constitue aussi souvent comme un écho d'émissions de radio ou de télévision, de même, ces articles de presse écrite sont ceux repris dans les blogues et sur Internet de manière générale depuis la généralisation des contenus en ligne. Le choix de ces quatre journaux tient à la taille du corpus (plusieurs centaines d'articles) que nous avons obtenu lors de notre première sélection. Ces cinq journaux nous semblent construire l'opinion médiatique au sens où ils sont régulièrement repris par d'autres médias. Ainsi pensons-nous que ces journaux font en grande partie le discours médiatique, ou le relais et que leur analyse permet de saisir de manière satisfaisante la manière dont le discours se construit ; surtout compte tenu, comme nous le verrons, du volume d'article analysé. Par ailleurs notre corpus est limité d'un point de vue temporel, aux seules publications disponibles sur les éditions numériques de ces journaux. Là aussi le biais reste relatif, puisque *le Monde* indexe sur son site Internet, ses articles depuis 1944 (soit l'année de création du journal) et la plupart des journaux de référence ont numérisé leurs archives. Le choix d'une presse uniquement française contrairement au corpus scientifique demeure un choix délibéré : les conséquences cliniques que nous pouvons observer restent très liées au discours que nos patients, Français de manière générale, peuvent percevoir. Il en va autrement du discours scientifique qui, lui, se trouve à présent mondialisé, comme le montre d'ailleurs le fait que les publications francophones font largement référence à des auteurs étrangers notamment anglo-saxons. Nous avons ainsi obtenu un corpus de 134 articles citant l a cyberdépendance, l a cyberaddiction (nous avons filtré les articles pour ne prendre en considération que les articles où le jeu vidéo était également cité) ou l' addiction aux jeux vidéo. Force est de constater une certaine passion des médias pour la question. Ce corpus peut paraître modeste — modestie néanmoins relative, compte tenu de notre échantillonnage —, mais, il nous semble que comparé aux publications scientifiques francophones, les médias publient plus d'articles. Plusieurs éléments sont notables. Tout d'abord, ces articles ne donnent qu'assez peu la parole à des professionnels de santé (8 % des articles), de surcroit ce sont systématiquement les mêmes professionnels que les auteurs scientifiques les plus prolifiques sur le sujet. La presse reste relativement neutre lorsqu'il s'agit de donner la parole aux tenants de la cyberaddiction et à leurs détracteurs. La majorité du discours des médias se base sur des études publiées dans le corpus

scientifique que nous avons recueilli (80 %) et 10 % sur une opinion soit du journaliste lui-même (éditorial) soit de parents. Enfin, 2 % des articles se basent sur des décisions ou réactions des pouvoirs publics (le plus souvent des rapports parlementaires). Si le discours médiatique semble en majorité constituer un relais du *discours des cyberaddictologues ;* il tient aussi sa spécificité d'une certaine place laissée à l'opinion subjective (de professionnels, de parents, de journalistes, d'acteurs publics). Une autre spécificité de ce discours demeure sa référence, régulière, bien qu'assez faible par rapport au corpus (9 %), à des faits divers qu'une cyberaddiction expliquerait. Ce sont systématiquement des meurtres perpétrés par des adolescents. Aucun article scientifique disponible ne vient étayer cette vision journalistique. Les publications disponibles sur la violence parlent de « facilitation du passage à l'acte violent » ; et, de délinquance dans une seule étude. Jamais de crime, de meurtre ou de viol. C'est là une spécificité du discours médiatique dont le traitement de la *Tuerie de Columbine* en 1999 semble avoir été le premier exemple du genre. Si la presse reste neutre dans la parole donnée aux professionnels, elle l'est en revanche beaucoup moins sur ses autres articles. Pour les trois quarts environ (76 %), ils alertent l'opinion publique sur les méfaits des jeux vidéo et leurs dangers. Il reste étonnant de constater combien certains journaux peuvent, dans la même journée, publier à la fois un article contredisant ou nuançant le concept de cyberaddiction ; et à la fois un ou deux articles sur les dangers de la cyberaddiction, sur les risques de dépendance, sur la nécessaire protection des enfants, etc.

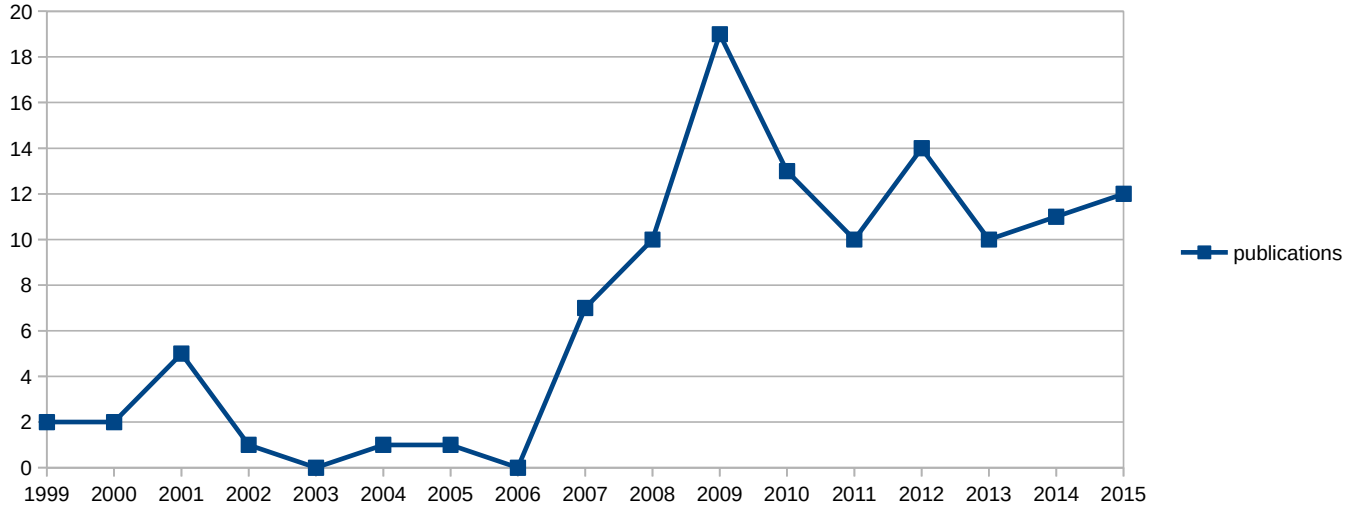


Illustration 21: Évolution des publications annuelles dans les journaux de référence. Les données 2015 ne sont pas extrapolées et s'arrêtent au 1er juillet 2015.

L'évolution des publications médiatiques (Illustration 19) suit dans sa tendance, l'évolution des publications scientifiques. Le pic de 2001 correspond à l'arrivée en France de la polémique autour de l'addiction aux jeux vidéo. C'est une période où les articles d'opinion des cyberaddictologues restent les plus importants. Le pic de 2012 est lié à un fait divers dans lequel le jeu vidéo fut un temps convoqué : la tuerie de la famille Bozel (un jeune homme de 24 ans ayant assassiné sa famille). Le pic de 2009 n'est pas lié à un fait divers, mais à une série d'articles dans l'ensemble, des journaux réagissant et relayant un rapport parlementaire datant de fin 2008 et affichant le chiffre de 600 000 à 800 000 cyberaddictes. Voici comment est obtenu ce chiffre, jamais vérifié par ailleurs et démenti par la plupart des tenants de la cyberdépendance :

> « En France, on compte 20 millions de joueurs, ce qui implique environ 38 % des ménages. L'âge moyen est de 38 ans. On le voit, ces joueurs ne sont donc plus seulement des jeunes hommes, mais aussi de plus en plus des femmes et des seniors. Si, comme l'indiquent certains spécialistes, 3 à 4 % sont dépendants, on peut en conséquence évaluer à 600 à 800 000 personnes le nombre de dépendants, à rapprocher des 200 000 personnes dépendantes de drogues et des 400 000 alcoolo-dépendantes. »
>
> (Grosskost et Jeanneteau, 2008)

Ce paragraphe fût ainsi repris dans les journaux : « Un rapport parlementaire évalue entre 600 et 800 000 le nombre de cyber-addicts en France. » Voire : « L'addiction aux jeux vidéo : pire que l'héroïne. » Par ailleurs, ce n'est pas un rapport parlementaire au sens strict — c'est-à-dire un rapport émanent de l'une des commissions du Parlement visant à préparer le débat parlementaire — ; mais un rapport non officiel et interne au groupe UMP à l'Assemblée nationale. Celui-ci se basant en réalité sur l'opinion des tenants du discours de la cyberaddiction. Ce rapport qui n'a eu aucune suite a engendré un discours médiatique important, qui est ensuite retombé, revenant à son niveau précédent. Deux tendances demeurent notables, nous semble-t-il, dans la manière dont le discours médiatique autour de la cyberaddiction fonctionne. La première constitue une tendance de fond qui suit et relaye l'évolution du discours des cyberaddictologues. En cela, cette tendance commence véritablement à émerger vers la fin 2006 débuts 2007. Elle n'est pas spécifiquement française et se retrouve notamment en Suisse (Gerber, 2010, p. 82). Si le discours médiatique ne fait que relayer le discours des cyberaddictologues, en relayant aussi les études, publications et opinions des détracteurs de ce discours ; cette volonté de nuance discursive demeure limitée par le faible nombre de publications relayant le contre-discours, et le fait que ce soit les propos généralement

d'un ou de deux détracteurs médiatiques contre une multitude de cyberaddictologues.

> *« On ne sait plus quoi penser... Il y a ceux qui sont pour, ceux qui disent que ça n'existe pas, ceux qui parlent "d'usage problématique..." et moi, en tant que parent, je fais quoi ? Tout ce que je constate, c'est quand même qu'une majorité de psys disent que c'est dangereux, qu'il y a de la dépendance. Si la majorité le dit, c'est que ça doit être vrai. »*
>
> Un parent d'adolescent lors d'un débat public

Le discours des médias instaure alors un rapport de conformisme à la vérité : c'est parce que tout le monde, ou, en l'occurrence, les scientifiques estimeraient majoritairement que la cyberaddiction existe, qu'elle existerait. Nous pouvons constater qu'une telle opinion est en réalité biaisée. Mais il convient de rappeler que si les médias donnent une large audience au discours des cyberaddictologues, la plupart de ces articles rappellent le caractère controversé de ce concept, même si, ensuite l'article appui le discours. Tout le problème étant qu'en réalité, jusqu'en 2009, les articles traitant de la controverse, ou contestant franchement le concept, demeuraient très peu nombreux. Il est possible, alors, d'expliquer le fait que, malgré un discours qui tend à se nuancer de plus en plus, le grand public reste généralement convaincu du bien-fondé du concept, par la notion d'effet de contamination (Thorndike, 1920). Il s'agit d'un biais cognitif que l'on pourrait résumer par « il ne voit que ce qu'il veut bien voir ». En sommes, nous serions enclins à ne tenir compte, dans les articles que nous lisons, que de ce qui vient confirmer l'existence de la cyberaddiction, et ce, parce que c'est la première impression que nous avons eue. De fait, chaque perception que nous aurions concernant les informations données à propos du jeu vidéo ou de la cyberaddiction tendrait à se trouver contaminée par cette première impression et nous exclurions ainsi les informations venant contredire cette impression. Nous pourrions également y voir là l'effet psychologique des discours sur la population en général. Rappelons que tout discours possède, selon Lacan, une vérité. Celle-ci est cachée, autant à l'agent du discours qu'à l'adresse du discours. Autrement dit, tout discours recèle une vérité inconsciente autant pour celui qui énonce le discours, que pour celui l'écoute. C'est là, pour nous, que se situe le biais : le discours des cyberaddictologues s'affiche comme discours hystérique — c'est-à-dire comme créateur de savoir, interrogateur du désir — ; alors qu'il serait en réalité un discours universitaire qui tend à devenir un discours du maître par la reprise à tout va de signifiants-maître, issus du savoir prétendument produit, comme agent de discours. Seulement, cette réalité n'est pas immédiatement perceptible.

Le discours des cyberaddictologues se trouve de fait légitimé parce que le discours du maître, en l'occurrence les pouvoirs publics, reprennent le *savoir mort* de ce discours, sous produit d'une certaine manière du discours universitaire.

> « Nous savons qu'il existe dans la masse humaine le fort besoin d'une autorité que l'on puisse admirer, devant laquelle on s'incline, par laquelle on est dominé et même éventuellement maltraité. »
>
> (S. Freud, 1939, p. 207)

Le maître se constitue depuis longtemps comme le tenant de l'autorité ; par son rapport à la figure du père :

> « Alors que chez la plupart des autres enfants des hommes – aujourd'hui comme aux temps originaires – le besoin de trouver un soutien auprès d'une quelconque autorité est si impérieux que pour eux le monde se met à vaciller si cette autorité se trouve menacée, Léonard seul peut se priver de cet appui ; il n'aurait pu le faire s'il n'avait pas, dans les premières années de sa vie, appris à renoncer au père. »
>
> (S. Freud, 1910, p. 148)

La reprise par le discours du maître, du discours des cyberaddictologues, affecte à notre avis, de la même légitimité, parentale, ce discours. Cette transmission de légitimité ne peut avoir lieu que grâce au discours des médias. Par ce relais, le discours des cyberaddictologues ne fait pas que décrire sa réalité, transmettre et pérenniser son *savoir mort* : il acquiert le pouvoir de nommer. La cyberaddiction procède d'une « logique externe […] qui décèle sous ces pratiques ludiques une dimension addictive » (Wendling, 2006, p. 22). Cette logique externe qui donne alors le pouvoir de nommer les choses en lieu et place du sujet constitue autant la posture prise par le discours des cyberaddictologues que par les médias. C'est également un constat établi par Gerber en Suisse (2010, p. 83). De même, nous pouvons également reprendre le concept d'appareil idéologique développé par Louis Althusser (1982) : « Les médias, l'école, les syndicats, les églises constituent des appareils idéologiques alors que la police, l'armée et le système judiciaire sont des appareils d'États répressifs. L'appareil idéologique d'État sert à transmettre l'idéologie dominante. […] Les appareils idéologiques d'État n'appartiennent pas forcément au domaine public : ils peuvent être privés, mais on les appelle ainsi parce qu'ils fonctionnent comme s'ils étaient sous la gouvernance directe de l'État en transmettant l'idéologie de la classe qui s'incarne dans l'État. » (Gingras, 2009, p. 49). Plus que l'idéologie dominante, ce sont les signifiant-maîtres qui se trouvent transmis et

donc le discours du maître qui se trouve relayé. Il nous semble parfois excessif d'entendre des joueurs développer une forme de théorie complotiste qui voudrait que les médias et les gouvernements aient inventé l'addiction pour mieux contrôler la jeunesse. Le fond demeure lucide et juste à notre avis. Là où nous nous inscrivons en faux, c'est sur le caractère conscient des éléments discursifs. Les journalistes mettent en avant leur éthique, le fait qu'il s'agisse le plus souvent d'articles réagissant « à l'actualité », ce qui se trouve loin d'être faux. Mais, c'est là à notre avis l'apport particulier de Lacan à la théorie du discours, la vérité du discours reste tapie dans l'inconscient. La pratique récente du *fact-checking*[274] constitue, à notre avis, un bon exemple de ce que nous venons d'exposer. Nous serions tentés de croire que la vérification des faits constitue l'élément central du discours médiatique dans une démocratie. Les médias vérifieraient les faits et informeraient la population de ces vérifications qui serait alors à même de se prononcer en conscience. En cela, il se structurerait comme discours hystérique pur interrogeant, contestant, sans jamais passer dans une structuration universitaire (c'est-à-dire : ne mettant jamais au travail le désir de l'autre par le savoir créé). L'invention par les journalistes eux-mêmes du *fact-checking* démontre que ce n'est pas le cas. Mais cela démontre également, que les journalistes n'adhérent pas, consciemment, au discours médiatique ; lequel se trouve pris, par eux, comme discours du maître de leur profession. C'est, nous semble-t-il, leur désir de sujet castré de ce rôle d'interrogateur du désir de l'autre, d'une vérité journalistique, qui se trouve à la base de ce nouveau discours du *fact-checking*. C'est une hystérisation du discours médiatique, ce *fact-checking*. Et s'il y a hystérisation, c'est bien que le discours hystérisé ne l'était pas à l'origine. D'où le grand malentendu pour paraphraser le titre de l'ouvrage de Gingras (2009) : le discours des médias ne sert pas la démocratie. Le discours médiatique — différent du discours des médias — nous semble, à la suite des travaux d'Althusser et de Gingras, se structurer comme discours universitaire. Il fonctionne de manière similaire. La vérité du discours se constitue des signifiants-maîtres ; c'est un savoir — précisément une information — qui constitue l'agent du discours. L'adresse se fait au désir de savoir, d'information du public. Il produit du sujet divisé cette fois entre rhétorique journalistique et vérité. « La domination dans le système capitaliste s'instaure autant par la persuasion que par la coercition ; il y a une discipline, une logique, une culture et des contraintes que les individus sont appelés à trouver normales. » (Gingras, 2009, p. 49). Dans notre cas, c'est l'existence de la cyberaddiction, les méfaits du jeu vidéo, la dépravation de la jeunesse, *le péril des jeunes* dans la double sémiotique que peut amener cette expression : *péril pour les jeunes* et *péril des jeunes*

274 *Vérification des faits.*

envers les « vieux ». C'est là, une forme de nouvelle lutte des classes qui ne se trouve pas nécessairement acceptée par tous les lecteurs de ces journaux. Le bloging, la pratique des commentaires en bas des articles de journaux diffusés sur Internet, amène certains lecteurs à contester le discours des médias. Stuart Hall apporte avec la théorie de l'encodage/décodage, une intéressante manière d'envisager la question de la réception d'un message médiatique. Selon lui (S. Hall, 1991), le lecteur[275] peut user de trois grilles différentes : une lecture dominante qui assimile totalement le message ; une lecture négociée qui accepte quelques éléments du message et en récuse d'autres ; et enfin la lecture d'opposition qui décode le message de manière contradictoire. Ce sont là, à notre avis, autant d'identification au discours du maître, d'hystérisation du discours et de discours hystérique. Ces trois modalités se trouvent conditionnées, nous semble-t-il, par la capacité du sujet à décoder, pour reprendre l'expression de Hall, les signifiants-maîtres en position de vérité. Il nous semble qu'un tel décodage peut être plus facilement exercé par les joueurs eux-mêmes, capables de confronter leur subjectivité aux éléments discursifs, que pour d'autres sujets placés d'un point de vue extérieur. Si ces sujets en position extérieurs se sont eux-mêmes identifiés aux signifiants-maîtres du discours des médias, alors ils nous semblent d'autant plus enclins à tenir ledit discours comme vrai. Si ces signifiants-maîtres deviennent trop perceptibles, le désir de l'autre se trouve interrogé : *pourquoi me tient ce discours ? Dois-je te croire quand tu me l'énonces* ? Ces questions deviennent autant de décodages menant à une lecture négociée ou contradictoire du discours des médias à propos de la cyberaddiction. Concernant le contenu même des articles, trois signifiants discursifs ressortent : dangers, adolescence/enfance et assimilation à la drogue. La figure de l'adolescent, de l'enfant, généralement sous la forme de l' *enfance en danger* ou au contraire du *péril jeune*[276], se trouve aussi convoquée dans les publications scientifiques autour de la cyberaddiction, mais rarement de manière isolée. Les études de cohortes qui servent de base au discours des cyberaddictologues prennent généralement pour population des individus à la fois adolescents (celle-ci se trouvant souvent définie comme allant de 12 à 18 ans) ; de jeunes adultes (18 à 30 ans généralement) ; et parfois des personnes plus âgées. Les conclusions ne distinguent que rarement les différentes classes d'âge. Celles qui le font ne montrent pas de distinction notable. Les médias insistent donc sur les jeux vidéo et la jeunesse. Ceci pour deux raisons selon nous. La première tient à nouveau à l'effet halo et à la pérennisation d'un certain *savoir mort* à propos de la cyberaddiction. Les premiers articles publiés de 1999 à 2005 font plus écho au *péril jeune* que les

275 Au sens de celui qui prend connaissance d'un message. *Lecture* est ici vue dans le sens de *décodage*.

276 Du nom d'un film de Cédric Klapisch sorti en 1994. Le film tire son titre d'une des répliques déclamée par une vieille dame violenté par la présence d'une « bande de jeune » dans une boulangerie : « C'est plein de jeunes ici, c'est le péril jeune ! ». C'est aussi un jeu de mot avec « le péril jaune ».

articles des dix années suivantes. 1999 – 2000 correspond au débat qui a suivi la tuerie de Columbine, qui mettait en scène deux lycées. C'est aussi la période durant laquelle le discours médiatique, à propos des méfaits des jeux vidéo, demeure encore largement dominé par la question de la violence (Gerber, 2010, p. 83) ; laquelle se trouve le plus souvent prise sous l'angle de l'éducation à la violence. Cette rhétorique, très présente dans les publications scientifiques, trouve moins d'écho dans les médias européens que les médias américains. C'est aussi, nous semble-t-il, une question de rapport culturel à la question de la violence ; et le fait que le début des années 2000 voit les États-Unis connaître une série de fusillades en milieux scolaires ou d'incidents liés aux armes ou à la violence en milieu scolaire. Si les études publiées n'insistent plus spécifiquement sur la question de la jeunesse, l'effet de contamination reste vivace. Nous dirions également que les signifiants-maîtres de ce discours sur la violence des jeunes, le *péril jeune*, se sont maintenus en position de vérité voire en position d'agent, particulièrement en France durant les années 2007 à 2012[277]. Le second élément expliquant, à notre avis, ce tropisme pour la jeunesse de la part des médias, tiens dans de l'activité vidéoludique à une pratique de jeunes. Tout d'abord, faudrait-il que l'on s'entende sur la notion de « jeune » : que recouvre-t-elle ? Les enfants, les adolescents, sont-ils des jeunes ? Nous devrions aussi nous entendre sur les caractéristiques de ce qui constitue le vidéoludique : le *serious gaming*, le *health gaming*[278] sont-ils du jeu ? Si tel reste le cas, alors des personnes de 70-80 ans jouent à des jeux vidéo. Enfin, c'est là aussi l'un des éléments au cœur de notre réflexion, peut-être faudrait-il également s'entendre sur les caractéristiques d'une activité ou d'une pratique vidéoludique. Nous le voyons, déterminer avec précision la sociologie des joueurs de jeux vidéo semble constituer une question particulièrement complexe qui ne résume pas à quelques données commerciales fournies par l'industrie vidéoludique elle-même. Pour autant, le traitement médiatique de la question de l'activité vidéoludique comme activité de jeune montre bien comment se structure le discours des médias autour du jeu vidéo. Il paraît raisonnable de penser qu'il y a, là encore, un effet de contamination perceptive lié à l'histoire de l'objet : les premières médiatisations autour du jeu vidéo concernaient les *Nintendo Kids* dans les années 1980. Ninendo promeut comme nous l'exposions au premier chapitre, une activité vidéoludique familiale, pour enfant. Cette image fût écornée par Sega au tout début des années 1990, puis par Sony, introduisant la génération que nous avons appelée *Sony Boys* introduisant alors la figure de l'adolescent dans le débat.

277 Détection des tendances psychopathes à l'école, lois sécuritaires visant la justice des mineurs, discours des ministres français sur les dangers de l'exposition à la violence, etc. Rappelons aussi que 2007 correspond aux émeutes de Villiers-le -Bel. Et en 2009 a lieu la grève générale aux Antilles française contre le chômage (celui des jeunes [39,8 % au moment de la grève] étant particulièrement élevé aux Antilles), et la *pwofitasyon* (accaparement des ressources par une classe dominante blanche, souvent issue du continent, au détriment des populations locales).

278 *Serious game en santé*.

Sony et sa *PlayStation* sont apparus à la fois en plein débat sur la violence des jeux vidéo et à l'époque des premiers débats sur la cyberaddiction. Ce signifiant-maître de la jeunesse, dans le discours médiatique autour de la question vidéoludique et in fine de la cyberaddiction, demeure défendue avec une certaine pugnacité : le 15 octobre 2014, le syndicat national français du jeu vidéo rend publique une étude chiffrée sur l'état du marché du jeu vidéo en France.

Accueillie avec bienveillance et relayée par les pouvoirs publics, cette étude fera l'objet d'un *fact checking* (Andureau et Vaudano, 2014) des décodeurs du *Monde ;* dont le slogan s'intitule : *« venons-en aux faits ».* L'industrie, dans son étude, déclare que la moyenne d'âge des joueurs français serait de 41 ans. Les décodeurs affirment que ce chiffre « est surement faux ». La compréhension de cette rhétorique reste importante, à notre avis : les décodeurs, dans leurs opérations de vérifications classent généralement les affirmations de la manière suivante : *vraie*, *plutôt vraie*, *plutôt fausse*, *fausse*. Ce qualificatif de « surement faux » demeure relativement inhabituel. Nous pourrions l'interpréter comme un : c'est peut-être faux ; mais généralement cette catégorie d'affirmation est classée dans les « plutôt fausse ». Reste alors l'interprétation selon laquelle, l'affirmation du syndicat national du jeu vidéo est « certainement fausse ». Voici l'argumentation donnée par les décodeurs :

> « Le chiffre de 41 ans est celui que le principal lobby du secteur avait communiqué dans son Livre blanc 2013. Il ne précise jamais comment il est obtenu, se contentant de citer en fin de rapport une douzaine de sources différentes. Par recoupement, on peut penser qu'il se base sur une étude annuelle du cabinet GfK, baptisée REC+, dont il semble livrer les derniers résultats en avant-première […]. Problème : ladite étude est en réalité un simple sondage en ligné [*sic*] réalisé auprès d'un échantillon représentatif d'un peu plus de 2000 Français âgés de… 10 à 65 ans. Oui, vous avez bien lu : la moyenne d'âge est donc calculée en excluant tous les joueurs de moins de 10 ans, ce qui a pour effet mécanique de la surestimer. »
>
> (Andureau et Vaudano, 2014)

Tout d'abord, les décodeurs se trompent. Le Livre blanc 2013 de l'industrie vidéoludique indique clairement que le chiffre de 41 ans est issu de l'étude GfK, certes, maladroitement par une référence en fin de document. Comme l'indiquent eux-mêmes les décodeurs, la méthodologie de l'étude GfK est explicitée dans le document. Il est alors très simple de retrouver l'origine de ce texte. La rhétorique utilisée, « il ne précise jamais comment il est obtenu » ; « par recoupement on peut penser qu'il se base sur... », vise la décrédibilisation immédiate du discours de l'industrie vidéoludique en induisant l'idée que le chiffre communiqué est invérifiable et issu « d'obscures

manipulations ». Nous pouvons contester la méthodologie de GfK — ce que font les décodeurs dans un second temps, et ce que nous faisons aussi — sans pour autant induire un signifiant qui se trouve, en réalité, convoqué dés le départ : lobbying. C'est aussi une rhétorique utilisée dés le titre de l'article : « 5 chiffres flatteurs sur le jeu vidéo… à prendre avec des pincettes. » En quoi une donnée sociologique, l'âge en l'occurrence, constituerait une donnée « flatteuse » pour l'industrie vidéoludique ? De fait, ce n'est pas cette donnée qui mise en avant par l'industrie, mais le fait que « S'il y a tente ans, le premier groupe de joueurs était celui des adolescents masculins. Le segment le plus actif est aujourd'hui constitué des femmes de 30 à 50 ans. […] Une moyenne d'âge en constante augmentation : 41 ans. » (Gaume, 2013). La structure de ce discours tient le désir pour vérité, le désir pour l'industrie du jeu vidéo et pour le président de son syndicat, de faire sortir le jeu vidéo d'une certaine image convenue. Pour cela, il met au travail les signifiants-maîtres du genre et tente de produire un nouveau savoir. C'est en soi une structuration hystérique du discours. Le fond du message importe moins ici, à notre avis, que l'intentionnalité du discours, sa structure, ses opérateurs et la place qu'ils occupent. Les décodeurs continuent leur argumentation en relevant que l'étude qui aurait déterminé la moyenne d'âge des joueurs en France reste « un simple sondage en ligne ». Là encore, la rhétorique vise à décrédibiliser la méthodologie sans réflexion ni argumentation. Un sondage en ligne peut-être parfaitement valable d'un point de vue scientifique (Berry, 2009). C'est une méthodologie régulièrement utilisée dans les publications scientifiques autour de la cyberaddiction, sans qu'elle ne soit jamais véritablement critiquée, si ce n'est par d'autres publications scientifiques visant à imposer une autre méthodologie. Mais là où il y a une pleine contradiction, c'est sur la suite de l'argumentation : « réalisé auprès d'un échantillon représentatif d'un peu plus de 2000 Français ». De deux choses l'une : soit l'échantillon utilisé pour l'établissement des statistiques est représentatif de la population générale des joueurs en France, soit il est biaisé. De fait il est biaisé, d'ailleurs GfK se garde bien dans son étude de dire qu'il est représentatif. Enfin arrive le dernier élément de l'argumentation des décodeurs : « Oui, vous avez bien lu : la moyenne d'âge est donc calculée en excluant tous les joueurs de moins de 10 ans, ce qui a pour effet mécanique de la surestimer. » Or, si l'échantillon a pour borne : 10-65 ans, c'est simplement parce que ce sont les limites extrêmes des âges des personnes ayant répondu au sondage. Il est effectivement possible de se demander si l'usage d'un sondage en ligne n'aurait pas artificiellement exclu certaines catégories de personnes. Ce n'est pourtant pas une évidence et cela demanderait une certaine réflexion pour aboutir à la même conclusion que les décodeurs. Mais l'exclusion des joueurs de moins de 10 ans n'a pas pour effet de surestimer mécaniquement la

moyenne d'âge des joueurs : il n'y a pas que les éventuels joueurs de moins de 10 ans qui ont été exclus, de l'étude, les éventuels joueurs de plus de 65 ans l'ont été également. La rhétorique des décodeurs consiste à induire l'idée que l'étude aurait nécessairement été manipulée pour artificiellement augmenter la moyenne d'âge des joueurs et servir l'idéologie du syndicat national du jeu vidéo. Il y a clairement un biais dans le chiffre communiqué, mais ce biais n'a pas pour effet « mécanique » d'avoir augmenté la moyenne d'âge, cela n'est qu'une des possibilités. Par ailleurs, la manière dont est construite une moyenne arithmétique induit le fait qu'une modification substantielle de la moyenne d'âge, à la baisse, nécessiterait qu'il y ait en réalité un grand nombre de joueurs de moins de 10 ans, qui ne soit pas compensé par des joueurs de plus de 65 ans. Et en la matière, rien n'est prouvé à ce jour. En tout état de cause, ce chiffre de 41 ans reste parfaitement invérifiable et probablement faux. Le fait est qu'aucune étude sérieuse sur la sociologie des joueurs de jeu vidéo n'existe. Les seules études fiables ne portent généralement que sur une catégorie bien spécifique de joueurs, tels les joueurs de MMORPG (Berry, 2009). Ce type d'étude montre que l'âge moyen des joueurs aurait tendance à se situer entre 20 et 35 ans ; avec des dispersions autour de la moyenne plus ou moins importantes (très faible, par exemple, dans l'étude de Vincent Berry sur les joueurs de MMORPG ou la moyenne d'âge est de 26 ans). Quoi qu'il en soit, toutes remettent en cause l'image bien établie de l'adolescent « otaku » (Berry, 2009, chap. 4 ; Tobin, 2004). Selon ce que l'on classe parmi les jeux vidéo, la moyenne d'âge peut aussi être exceptionnellement élevée comme lorsqu'il s'agit de *serious gaming* et particulièrement de *health game*[279]. Certains lecteurs ont décodé le message des journalistes du Monde dans une modalité négociée. La réponse des auteurs fut sans appel : « Je base ma critique sur mon expérience en tant que joueur. De l'expérience que j'ai des jeux vidéo, ce sont plutôt des jeunes, voire très jeunes, et des hommes qui jouent. » Ils se placent dans une position d'*initié* par rapport au jeu vidéo, position de plus en plus prise dans le discours des médias comme un effet visant à contrer le regard extérieur jusque là jugé illégitime. Mais il s'agit tout autant d'une rhétorique de légitimation qui joue cette fois-ci sur l'ambiguïté d'un discours construit comme analyste. Cette posture demeure néanmoins subjective et ne peut dès lors produire qu'un savoir subjectif. De fait, ce qui motive le discours des médias dans l'exemple que nous venons de poser, et dans celui de la cyberaddiction en général ; n'est pas tant la mise au travail de signifiants-maîtres, pour produire un certain savoir ; que la mise au travail d'un savoir sous-tendu par une vérité constituée de ces mêmes signifiants-maîtres pour produire du sujet divisé. En cela, le discours des médias autour de la cyberaddiction relève bien du

279 *Voracy Fish*, serious game pour la rééducation des séquelles d'accidents vasculaires cérébraux, s'adresse par exemple à des personnes de plus de 60 ans.

discours universitaire. Cette structuration du discours nous semble également se manifester dans la rhétorique qui entoure les journalistes intervenants dans le champ de l'actualité vidéoludique. Ils ne se définissent plus comme journalistes spécialisés dans un sujet ; mais comme des journalistes-experts du jeu vidéo. Ils ont souvent écrit des ouvrages, ou coécrit des ouvrages avec des universitaires, et se sont érigés en producteur d'un savoir qu'ils pensent souvent totalement novateur ; parce qu'il est écrit dans une position d'*initié*. Ils ne prennent pas alors conscience que leur discours se trouve en vérité sous-tendu par les signifiant-maîtres que d'un autre côté ils disent réfuter. Rien, ici, de paradoxal, en réalité ; si l'on se souvient que « les médias font la promotion d'un État, c'est-à-dire d'un système politique et économique, et cette défense n'exclut nullement que des individus au pouvoir ou des politiques précises, soient prises à partie par la presse. » (Gingras, 2009, p. 49). C'est que le discours des médias n'est pas systématiquement structuré comme universitaire. Il peut aussi tout à fait se structurer en tant que discours hystérique, selon que les signifiant-maîtres posés en situation de vérité seront subjectivement ou non perçus par tel ou tel journaliste. D'universitaire, le discours des médias à propos de la cyberaddiction et du jeu vidéo en général peut également se structurer comme discours du maître. C'est là, l'une des problématiques particulières à notre avis, de ce discours : sa capacité à générer des signifiant-maîtres prompts à être ensuite propagés. À notre avis, c'est parce que la structure apparente du discours et l'image, la perception illusoire développée par le grand public, des médias, et de la presse d'information en général, voudraient qu'ils ne soient ni dans un discours universitaire ni dans un discours hystérique ; et encore moins dans un discours du maître, mais bien dans un discours de l'analyste. Ils seraient alors ceux qui par le désir mettraient au travail le sujet « société » — vu comme, ce qu'elle est, c'est-à-dire une réunion de sujets castrés —, lui ferait réaliser une certaine introspection propre à générer de nouveau signifiant-maîtres. Ces signifiant-maîtres sont d'autant plus assimilés par la société qu'elle conserve l'illusion qu'ils ont été produits par la mise au travail de la société par son désir. C'est là que réside le malentendu sur le discours des médias. Pour se trouver dans une telle structuration du discours, c'est S2 qui devrait se trouver en position de vérité, ce qui demanderait alors que les journalistes soient parfaitement neutres dans leurs interventions. Mais ils ne le sont pas, et c'est bien S1 qui se trouve dans cette position. La défense du discours du maître, la résistance à toute hystérisation du discours médiatique autour des jeux vidéo et de leurs effets peuvent prendre un tour tel ; que les journalistes se transforment alors en éditorialistes — le discours contient de fait les agents de son propre confinement — comme dans cet article du *Point,* de Claire Gallois, daté du 8 janvier 2013, et titré : *Rarement une chronique sur les jeux vidéo*

violents aura déclenché une pareille agressivité. Pourquoi tant de bruit pour une simple question d'actualité, celle de la violence grandissante dans les jeux vidéo. Elle fait référence aux réactions (très nombreuses) de ses lecteurs sur un précédent article, publié[280] vingt minutes plus tôt ; une tribune écrite pour dénoncer l'état de déliquescence de la jeunesse ; que l'on « laisse s'amuser dans son coin, ou désespérer au choix…. avec les jeux vidéo dont la croissance est exponentielle ». Claire Gallois avait titré son article : *Les jeux vidéo fabriquent-ils des barbares* ? Ce sont tous les signifiant-maîtres qui sous-tendent ce discours qui se sont trouvés rejetés massivement par les lecteurs. La réaction de la journaliste se structura alors dans le discours du maître : *c'est un fait, les jeux vidéo sont violents ; et ils fabriquent des barbares, Je nomme ainsi les choses, Je dis ce qui est. Ces hystériques, qui contestent mon discours, prennent alors l'allure des barbares, des non-sachants. Je me donne alors pour impossible mission… de les éduquer.* Le prétendu danger des jeux vidéo, l'assimilation à la drogue, procède de la même rhétorique, ce ne sont simplement pas les mêmes signifiant-maîtres qui sont en position de vérité. La prégnance d'une telle organisation du discours médiatique, autour de la question du jeu vidéo et de la cyberaddiction en particulier, demeure d'autant plus importante ; que le corpus de publications scientifiques que nous avons étudié se trouve souvent très mesuré quant à ses conclusions[281]. Nous ne rendons pas tout à fait justice au discours médiatique, il existe des articles de fond, publiés par des journalistes, dans les mêmes journaux que ceux que nous avons utilisés, qui mettent en doute les concepts de cyberdépendance, de violence vidéoludique. Ils sont de plus en plus nombreux et contribuent nettement à un certain apaisement du débat. Mais comme nous avons tenté de le démontrer, la « première impression » pourra-t-elle être dépassée par ce changement de discours ?

280 *Le Point*, comme beaucoup de journaux, publient au fil de l'eau des éditions numériques, indépendamment des articles « papier ».

281 88 % des publications rappellent que leurs conclusions demeurent spéculatives, faute, le plus souvent d'études venant confirmer certains des postulats utilisés. 18 % des publications rappèlent même le caractère controversé de l'addiction aux jeux vidéo.

6.4 Le discours des joueurs : les néo-hystériques ?

Après avoir dressé le contexte discursif dans lequel les joueurs se trouvent baignés lorsqu'il s'agit des effets psychopathologiques de l'activité vidéoludique, et de ses prétendus effets néfastes en général ; c'est au discours des joueurs que nous souhaitons nous intéresser. C'est peu dire que les joueurs sont « fatigués de voir toujours les mêmes "poncifs" autour du jeu vidéo » pour reprendre ce que développait Jason Wiels dans une chronique du *Point* du 29 novembre 2012. Déjà, en 2013, Vincent Berry rappelait que les joueurs rejetaient le discours des cyberaddictologues avec une certaine lassitude. En tant qu'*initiés,* les joueurs tentent de faire entendre leur voix, de donner leur vision de leur activité vidéoludique. Ils utilisent les blogues, les forums, les commentaires dans les journaux en lignes, etc. pour communiquer à la société leur vision.

> « *C'est important que les gens sachent que nous ne sommes pas des* no-life, *des* Kévin[282], *des ados attardés aux cheveux gras, la peau pleine de boutons, mangeant des chips ; et sentant la sueur de ne pas s'être lavé durant des semaines. Je joue 10 h à 15 h par semaine, ça ne m'empêche pas de faire mon métier, d'avoir des amis et d'être heureux.* »
>
> Un joueur de 30 ans, avocat de profession, rencontré dans un salon.

Le discours des joueurs reste en réalité polyforme dans sa structuration. L'exemple donné serait un exemple de la forme hystérique de la structuration de ce discours. La position d'*initié* sur laquelle il se base reçoit souvent un écho favorable auprès du public qui en proposé néanmoins un décryptage négocié selon la classification de Hall. « *Oui, mais vous vous, avez eu de la chance.* », « *D'accord, c'est une minorité de joueurs.* », « *Vous, vous êtes intégrés dans la société, mais les autres... ceux que l'on appelle comment déjà... les no-life ? Pour eux l'addiction existe non ?* » Si le public accueille favorablement le discours des *initiés,* c'est-à-dire des joueurs eux-mêmes, la mise au travail des signifiants-maîtres se trouve toujours reportée. L'inscription du discours des cyberaddictologues, comme des médias, dans une structuration matricielle universitaire laisse à désirer. Tant et si bien que le *Malaise dans la civilisation* s'accroît. La fracture entre certaines catégories de la population s'accroît également. Chacun se jauge et croît au péril de l'autre. C'est qu'en réalité, les signifiants mis au travail n'ont pas tant trait à la question de la cyberaddiction qu'à celle du *péril jeune* et du déclassement de la jeunesse, de la fin d'un certain âge d'or.

282 Un *Kévin* désigne, dans l'argot numérique, la figure de l'adolescent « *un peu beauf, un peu bête, un peu naïf, bref... un peu con ; qui aime bien ce qui est clinquant, qui fait soi-disant "style"* » Simon. Une *Brenda*, voire une *Kévina* en est l'équivalent féminin. Ce terme provient d'un préjugé visant la période des 1990-2000 durant laquelle les prénoms à consonance américaine étaient donnés par certaines catégories sociales vues comme peu éduquées.

« “La popularité de ce nouveau passe-temps [la radio] chez les enfants a augmenté rapidement. Ce nouvel envahisseur de la vie privée familiale a apporté une influence inquiétante dans son sillage. Les parents ont pris conscience d’un changement étonnant dans l e comportement de leur progéniture. Ils sont déconcertés par une série de problèmes nouveaux, et se trouvent dépourvus, apeurés, sans défense. Ils ne peuvent pas chasser cet intrus, car il est maintenant indétrônable chez leurs enfants.”[283] Nous pourrions ainsi multiplier les exemples dans lesquels les plus de trente-cinq ans, toutes périodes confondues, s’effrayent de l’influence des nouveautés techniques sur le devenir de leurs enfants. Oubliant au passage que la réalité qu’ils ont eux-mêmes connue vécut, après-coup comme un âge d’or, ne fut pas sans préoccuper leurs aïeux. Ces inquiétudes s’articulent souvent autour des mêmes thématiques. Tout d’abord, les nouveaux médias vont remplacer “la vie réelle” et les générations précédentes dans l’ apprentissage des principes moraux, poussant ainsi les enfants à s’engager dans des comportements répréhensibles. Cette idée est généralement soutenue par le potentiel excitatif du média concerné et par le fait qu’il entretient un imaginaire malsain. Ensuite, dans un même mouvement, il abêtirait les générations montantes en les empêchant de pouvoir construire une pensée solide et structurée. »

(Minotte, 2010, p. 12)

La question nous semble ici parfaitement résumée par Minotte : une partie de la population, parents ou potentiels parents, s’inquiètent de la déliquescence de la société, tienne un discours structuré comme maître qui oublie que leurs parents ont tenu exactement le même discours. Une telle situation ne date pas d’hier ; puisque nous l’avons rappelé, Platon, il y a plus de deux mille ans, prédisait la perte des capacités mnésiques de la population et son abrutissement par le passage d’une société de l’oral à une société du texte. La même rhétorique, le même discours alarmiste se retrouvent aujourd’hui à propos de *Google* et de sa capacité à indexer l’information. « finalement ce qui est à craindre, ce n’est pas tant la technophobie que la “jeunophobie” ; une attention soutenue et très ambivalente portée à nos “ados” » (Minotte, 2010, p. 13). Cette attention est d’autant plus mal vécue par les joueurs, qu’ils rappellent souvent les propres « turpitudes » de leurs parents.

283 Eisenberg, A.L., (1936) C*hildren and radio programs : A study of more than three thousand children in New York metropolitan area*. New York : Columbia University Press. pp 3-31 cité par Minotte (2010).

« *Ils ont beau jeu de venir nous reprocher nos loisirs. Ils fumaient de la marie-jeanne dans les jardins publics, prônaient l'amour libre, c'est-à-dire les orgies, ils insultaient les enseignants, leur montrait leur derrière en amphi à Nanterre quand le cours ne leur plaisait pas — ça, c'est mon père qui le racontait —, se mettaient en grève et cassaient tout, roulaient sans ceinture dans les voitures, fumaient partout, etc. Franchement, à côté de ça, nous, on n'est pas aussi emmerdants. On s'est un peu assagi. On n'a pas fait mai 68, nous ! Et puis les vieux, quand ça dépasse la cinquantaine, ça redevient un vrai môme. Je vois, mes parents, depuis qu'ils ont la Wii, ils font leur fitness dessus, jouent au bowling. Sur leur portable ils se font un petit Sudoku, ou alors jouent à* Candy Crush Saga*... et après on vient me sermonner et me dire : "ne reste pas trop longtemps devant les écrans." Ils se moquent de qui ? J'ai l'impression qu'ils nous ont piqué nos jouets et maintenant ils nous disent : non non, n'y touche pas, maintenant c'est à moi. Et puis ça chat, ça utilise Skype, ça commande ses courses sur le net, de vraies faignasses. Mais si j'ai le malheur de vouloir chercher des infos sur le net pour un devoir : va ouvrir une encyclopédie !* »

Vincent

Le signifiant-maître dans le discours de Vincent ? C'est, nous semble-t-il, l'hypocrisie : l'hypocrisie d'un monde qui rejette ce qu'il a lui-même créé. Mais surtout le signifiant des « vieux », dans son langage ; qui, sous couvert de lui vouloir du bien, voudraient surtout régenter et contrôler sa vie. Il se met à développer ce que nous pouvons observer chez de nombreux patients confrontés à la même situation : une forme de paranoïa, ou plus simplement une méfiance sociale, à même de remettre en cause le lien social (Ham, Pogi, 2014). Comme elle remet en cause les liens familiaux.

> « En conséquence de cet envahissement [par l'informatique ubiquitaire], deux autres notions importantes apparaissent : celles de contrôle et de conflits. En effet, dans certaines situations, le sujet vit mal la perte de contrôle sur son emploi du temps. Il aimerait retrouver une certaine maîtrise de celui-ci, mais il n'y parvient pas. Il semble cependant que ce soit une minorité de cas et que le plus souvent c'est l'entourage qui revendique plus de contrôle. Il existe d'ailleurs des situations dans lesquelles la question du contrôle est un enjeu central dans la dynamique familiale qui s'installe autour des usages et des usages problématiques. Nous pensons par exemple aux disputes entre un adolescent et (ses) parent(s) sur l'heure à laquelle il doit venir dîner, se mettre au lit, etc. » (Minotte, 2010, p. 26)

La « fameuse » minorité de joueurs pour qui « l'addiction existe », « qui ont une demande de soin », « qui voudrait reprendre le contrôle », etc. reste une antienne courante dès qu'il est question de psychopathologie et de jeu vidéo. Pourtant, notre petite expérience de clinicien ne nous a jamais fait rencontrer cette « minorité ». Le constat d'un seul clinicien n'en fait pas une règle ; mais même le centre Marmottan, pourtant identifié nationalement comme l'un des services nationaux de consultation sur la question ne recevrait qu'une cinquantaine de joueurs de jeu vidéo par an (Valleur, 2012) ; — dont tous ne correspondent pas nécessairement à cette « minorité »[284] —, c'est-à-dire une infime minorité (1,7 % précisément), des 2 800 personnes environ que reçoit ce service annuellement. En réalité, la prise en charge semble encore plus faible : 22 personnes selon le dernier rapport d'activité disponible, soit 0,8 % (Centre Marmottan, 2013). Autant de bruit pour rien ? C'est en tous les cas ce que semble penser bien des joueurs :

> « *Tu en as vu, toi, un "accro" comme ils disent ? J'ai vu des no-life OK... des Kévin aussi, bref, des cas sociaux un peu perdus de la vie en général, mais les "addictes" j'en ai jamais rencontré... franchement, ça existe vraiment ce truc ? Où c'est juste encore un truc pour stigmatiser les joueurs. De ce que je lis dans les journaux... on lit hein ! Et puis sur du papier encore !...J'avais l'impression que plus personne n'y croyait vraiment. Mais, tu as toujours un ministre ou un journaliste pour venir dire : "les joueurs de jeu vidéo, C'EST LE MAL !!!". Après je vois aussi les plus jeunes, qui se demandent "et si c'était vrai" et qui se croient "accro" juste parce qu'ils jouent tout un week-end d'affilé. Je ne sais pas ce que ça cache... j'en connais aussi ils font "genre je suis accro", mais c'est juste pour emmerder les parents. Franchement, j'ai juste l'impression que tu en as qui n'existe qu'avec la dénonciation du jeu vidéo. Les journalistes, les psys, les ministres n'ont rien d'autre à faire ? Elle est où l'épidémie de meurtres, de suicides, de défoncés à la console, de barbares chevelus et puants aux portes de la cité qu'on nous promet depuis au moins 10 ans ? Par contre l'épidémie de chômeurs, de pauvres, de jeunes SDF, de défoncés au cannabis, le SIDA, les petits vieux qui après avoir bossés toute une vie crèvent comme des chiens ne pouvant même pas se payer un steak, ça je pense qu'on le voit*

284 Il n'est pas clairement dit si ce sont une cinquantaine de personnes différentes qui sont reçues chaque années. Par ailleurs un des cas principaux que nous avons exposé ici est suivi à Marmottan pour toxicomanie et s'est trouvé en consultation « pour jeu vidéo » sans qu'il ne soit demandeur d'une telle consultation. C'était une exigence du centre pour lui délivrer un traitement substitutif.

tous les jours... en tout cas, moi, je le vois et visiblement tout le monde s'en fout... mais ça y ait tu joues à Warcraft et tu vas aller égorger ta mère avec une petite cuillère et faire s'effondrer la civilisation... Et pourquoi pas : "le jeu vidéo est responsable de l'épidémie de SIDA" ou mieux tient "Si Elvis est mort, c'est parce qu'il jouait trop aux jeux vidéo !" Franchement c'est du niveau de ce qu'on lit parfois. Je ferais peut-être fortune avec ça ! rires *je vais ouvrir un centre de prise en charge pour tous ceux qui pense qu'Elvis est mort à cause du jeu vidéo ! »*

Un joueur de MMORPG (Dark Age of Camelot) de 35 ans

« *C'est assez simpliste quand on vient d'une petite famille bobo, qu'on a un gentil petit job pas trop mal payé dans un journal, qu'on écrit quelques bouquins, qu'on se fait un nom. C'est facile de se regarder le nombril devant un pigeon mort mis sur une toile et vendu 12 000 euros avec du champagne à la main, de regarder le petit peuple en bas et de se dire : ils n'ont rien compris, de mépriser tous ceux qui sont un peu différents de l'image que tu te fais de la culture. Ce mot, il finit par devenir sale dans la bouche de certaines personnes. Presque comme une insulte lancée au peuple. Que tous ceux qui regardent le numérique avec mépris essayent de programmer un ordinateur. Il y a quelque chose d'artistique là dedans, ce n'est pas juste entrer quelques lettres. Il y a un style de programmation, une certaine esthétique du code, ou pas d'ailleurs chez certains qui font du code comme on produit de la culture en masse. Le plus drôle, c'est que les gens qui méprisent les informaticiens, les joueurs, les geeks en général sont aussi ceux qui ont le dernier iPhone, le dernier MacBook, qui se tape le ventre devant les montres connectées... et surtout tous ceux pour qui le monde s'effondre dés qu'il y a un petit bug dans la machine : "haha !!!! mon mac ne fonctionne plus... je ne vais plus pouvoir écrire ma chronique sur le pigeon mort à 12 000 euros !" prend un stylo et un crayon... ou mieux appel un informaticien... à non c'est vrai, c'est pas bien... apprend à réparer u n ordinateur alors ! On ne va pas faire s'effondrer la civilisation. Tout est numérique aujourd'hui, l'ordinateur est partout. Quand tu payes dans un magasin, c'est un ordinateur qui est utilisé, quand tu valides ton ticket de métro, c'est un ordinateur que tu utilises, quand tu vas sur Internet, ce n'est jamais qu'un réseau*

d'ordinateurs. Sans nous, sans tous ceux qui savent maîtriser ces outils, la civilisation s'écroulerait oui ! Et non le contraire. Vous avez besoin de nous pour vous alerter sur les failles de sécurité, pour vous alerter sur les dérives de telle ou telle société pour votre vie privée... Franchement, quand j'ai commencé mes études, je me suis dit : je vais faire un boulot utile, je vais pouvoir aider les gens, aider à construire un monde un peu meilleur, tu sais la pub pour IBM : "Je suis un IBMeur"[285] *et au final, les gens voient juste une espèce de sous fifre... »*

Un jeune étudiant en informatique de 22 ans, venu en consultation.

Il y a une forme de malaise généralisé, un malaise dans la civilisation, qui se créé entre cette partie de la population qui s'identifie comme étant la jeunesse — sans, d'ailleurs, qu'elle ne sache bien comment définir elle-même les caractéristiques des sujets qui la compose ; — ce que certains en sociologie nomment la génération Y, ou encore la génération des *digital natives* à laquelle s'opposerait la génération des *digital immigrants* (Prensky, 2001). L'analogie, ici, se construit autour de la question de la langue. Les *digital natives* seraient cette génération de « "locuteurs natifs" du langage digital des ordinateurs, jeux vidéo et de l'Internet. »[286] (Prensky, 2001). Les *digital immigrants* deviennent alors ceux qui auraient appris le langage digital, ceux pour qui le recours à Internet ne serait pas systématique pour retrouver une information ou, pour acheter de la musique, visionner un film. Cette distinction, ce signifiant du *digital native* on le perçoit en filigrane du discours des joueurs, c'est d'une certaine manière le moyen que les joueurs ont trouvé pour interroger les signifiants-maîtres de notre société. L'analogie avec la question de l'immigration demeure d'autant plus pertinente, que les deux questions relèvent finalement d'une rhétorique similaire : *qui es-tu pour remettre en cause les signifiants de ma vie, toi l'immigré ? Adapte-toi, assimile-toi, intègre-toi, ou disparais.* Cette rhétorique oublie néanmoins dans les deux cas, le rôle de l'immigré dans la création de la société que les natifs prétendent vouloir protéger. L'informatique a été inventée par des *digital immigrants* : Steve Jobs, Bill Gates, Alan Turing, A.S. Douglas, Nolan Buschnell, pour ne citer qu'eux, ne sont pas des *digital natives*. C'est qu'il y a, autant dans le jeu vidéo que dans l'informatique en général, une certaine dichotomie entre ceux qui conçoivent la technologie, l'invente ou la font vivre et ses utilisateurs. C'est là que réside l'une des différences entre les deux générations. Les digital immigrants ont appris à se servir d'une technologie qu'ils ont

285 Prononcé : **[**ibeɛːmœʁ**]**
286 Notre traduction.

vue évoluer rapidement, mais progressivement. C'est aussi la génération des pionniers de l'informatique et du jeu vidéo. Cela induit un rapport particulier de la génération des *digital immigrants* aux jeux vidéo notamment. Comme ces jeux constituaient avant tout une exemplification technologique, la dimension ludique demeure souvent mise de côté, par cette génération, au profit de la question technologique. Au contraire, les *digital natives* semblent pleinement avoir intégré la dimension ludique d'un objet qu'ils ne connaissent finalement que comme tel. Quoi qu'il en soit, la fracture entre ces deux générations nous semble être d'autant plus paradoxale ; que les *digital natives* condamnent ceux qui ont fait la technologie dont ils revendiquent l'usage comme différence identitaire. Dans un même temps, les *digital immigrants* s'inquiètent de l'usage qui est fait des technologies qu'ils ont eux-mêmes conçues et promues. De fait, la véritable fracture nous semble plus se situer en filigrane entre utilisateurs passifs de la technologie et hackers ou simplement d'utilisateurs capables de comprendre le fonctionnement de la technologie qu'ils utilisent. C'est tout ce qui, d'une certaine manière, distingue les *casual gamers* des *hardcore gamers*. Avec des consoles comme la *Wii*, la présence de jeux sur tous les ordinateurs (comme le solitaire), les smartphones et les récents développements du *serious gaming*, il y aura bientôt peu de gens en occident — une génération à notre avis — que l'on ne pourra qualifier de *gamer.* Pour autant, cela n'effacera pas la polémique autour des jeux vidéo, bien au contraire à notre avis. Nous notions précédemment qu'il y avait comme un paradoxe à voir une société qui a massifié le jeu vidéo, être celle qui a également inventé le concept de cyberaddiction. C'est que la massification de l'objet, si elle a apporté une certaine légitimité à l'objet, l'a aussi déclassé en rendant l'objet « populaire ». Par ses origines, le jeu vidéo peut se définir comme l'objet à la fois d'une élite et d'une marge : le hacker, celui qui parle à la machine, qui parle langage de la machine. Mais la massification a inversé le flèche du langage. Ce n'est plus le hacker qui parle à la machine, mais la machine qui parle à l'utilisateur. Combien d'utilisateurs comprennent-ils véritablement le néo-langage machinique qui se cache derrière ces interfaces toujours plus intuitives générant des affordances toujours plus perfectionnées ? Freud parlait d'*Unheimliche* (1919) pour représenter ce sentiment d'étrangeté de ce qui devrait nous être familier :

> « *Je ne le reconnais plus quand il joue... Il a ces mots afk, lol, etc. que je ne comprends pas, mais que visiblement, tous ses copains comprennent. C'est comme s'il parlait une langue étrangère. Mais ça va au-delà, je trouve que le comportement n'est pas le même... C'est mon fils bien sûr... Mais il y a quelque chose qui me*

dérange. Comme l'impression d'avoir un étranger chez moi. Ce n'est pas qu'il soit différent, c'est surtout que je n'arrive pas à comprendre ce qu'il fait ou dit, cela fait une drôle d'impression d'être, comme cela, exclu de chez soi d'une certaine manière, d'avoir un étranger. Le problème, c'est que, finalement, c'est moi l'étrangère. Lui, sa sœur et même leur père, mais pas toujours, ils arrivent à comprendre..., moi, je suis perdue, larguée. C'est un sentiment difficile à expliquer. Pourtant j'utilise un ordinateur tous les jours, j'ai un portable, vous savez les tout nouveaux qui font ordinateur aussi... »

Une mère, à propos de l'activité vidéoludique de ses enfants (en l'occurrence de son fils ainé).

De fait, c'est une forme d'inquiétante étrangeté qui se matérialise entre une partie de la population et sa « jeunesse ». Ce n'est pas juste un rapport à l'étranger, au non-familier, mais bien à l'inquiétant voire à l'angoissant rapport à l'étranger : c'est un sentiment existentiel qui réinterroge le sujet quant à son rapport au sensoriel, à l'affectif, ou au cognitif. Matthew Ratcliffe (2008, p. 2) donne deux caractéristiques à ce sentiment existentiel : un rapport à la corporéité, sentiment des franges de la conscience corporelle (James, 1890). Ce rapport au corps dans l'inquiétante étrangeté de la technologie informatique nous semble se manifester au travers de la question de la cybernétique : « ils ont leur téléphone [ou leur manette] greffé à la main ». Cet élément discursif nous semble à lui seul résumer la question. Ainsi nous semble-t-il que l'inquiétude autour de la technologie et du jeu vidéo viendrait d'une angoisse d'asservissement du corps, comme de l'esprit, par la technologie : l'humain en tant que simple servomécanisme d'une machine mondiale. C'est aussi, à notre avis, toute la question d'une angoisse de déshumanisation et de perte du *Je* — « Je n'existe plus. » —, du sentiment rassurant d'une identité posée et individualisée qui vacillerait. La cyberaddiction ; et tout le discours psychopathologique autour du jeu vidéo ; deviennent ainsi l'expression du malaise de la société, de son sentiment d'inquiétante étrangeté devant non pas ces barbares, mais ces organismes cybernétiques qui envahissent l'espace social. Le point d'exergue de cette question nous semble se constituer autour de la question du transhumanisme : que deviendra l'humanité en tant qu'espèce, par ce lien toujours plus présent à une technologie devenue extension, autant symbolique que littérale, du corps. C'est là, l'illustration du combat entre vie et mort de la société (S. Freud, 1929, p. 89). A contrario, le discours de la « jeunesse » voit dans l'ensemble de

ces outils informatiques une liberté retrouvée ; un monde où l'individualité pourrait justement exister :

> *« Dans le jeu vidéo, les contraintes ont tendance à disparaître. Les règles du jeu en imposent d'autres, mais globalement tu es tout de même plus libre, tu peux contourner les règles, apprendre à jouer avec, tu peux essayer divers costumes, jouer avec les identités, te découvrir aussi, tout en prenant du plaisir. On n'est pas surveillé, on peut s'auto-organiser. Dans une guilde par exemple, tu vas trouver autant de démocraties que de dictatures ou de systèmes anarchistes. Mais tu as le choix. Moi, je n'ai pas choisi la manière dont fonctionne notre société. En dehors, ce n'est que contrainte, obligations, servitude ! On ne peut pas vivre que dans le plaisir ou le jeu, ça je le sais très bien... mais pourquoi toujours vouloir nous supprimer nos espaces de liberté ? Franchement, c'est aussi une soupape de sécurité. Alors oui, je veux bien entendre que certains s'enfuient complètement dans, comment vous appelez ça ? Un espace ludique, mais quelqu'un se demande-t-il pourquoi ils le font ? »*
>
> Simon

Simon explique finalement très bien la raison qui motive certains joueurs à se réfugier dans les mondes numériques : le rejet de signifiant-maîtres du discours de la société. Nous pourrions également y voir une forme de rejet de la culture « dominante » comme refus d'un certain renoncement pulsionnel (S. Freud, 1929) c'est-à-dire comme le refus de leur inhibition, quant au but, de leur assourdissement : de l'affaiblissement des pulsions. Il nous semble que ce soit bien là une volonté de satisfaire aux désirs qui s'exprime, un refus de la castration sociale. La jouissance de la liberté absolue. Un sursaut de vie ; par rapport à une société perçue comme mourante et castratrice du désir autant que de la jouissance :

> *« Boire, ça file la cirrhose, fumer, ça refile le cancer le shit, ça rend débile, coucher, ça refile des MST et le Sida, manger du sucre, ça donne le diabète, du sel, ça donne de la tension, trop manger, ça rend obèse, conduire trop vite, ça peut tuer, ne pas trop serrer la main aux gens, ne sait-on jamais... il pourrait avoir le SRAS, la grippe du poulet, la chaude-pisse qui sait ? Faire du bruit, ça dérange les voisins, le jeu*

vidéo, ça rend accro, bien se garer, remplir les formulaires en 200 exemplaires, dire bonjour à la dame, etc. Vous n'avez pas juste un peu l'impression qu'il y a trop de règles ? De plus en plus ? On ne peut plus rien faire, on est fliqué partout, tout le temps, ne fait pas ci, ne fait pas ça..., et ça encore moins... On n'est plus libre de rien ! Et bien, moi, j'emmerde ce monde, je fume, je baise, je picole, je joue aux jeux vidéo, je fume du shit... Et putain ce que ça fait du bien ! Quand le monde sera devenu raisonnable, je le deviendrais aussi. Mon "je vous emmerde" c'est une réaction à ce foutu "je te contrôle" de la société. Et puis maintenant ça devient : il faut se faire contrôler partout, montrer que tu n'es pas un tueur de vieille. Mon père m'a fait lire 1984[287]*, vous savez le bouquin d'Orwell. Je trouvais ça débile... c'était trop... too much... finalement c'était pas si con, son bouquin. »*

Un jeune homme de 23 ans, venu consulter sur « injonction parentale » dit-il.

En cela nous pourrions dire que ce discours se structure comme hystérique. Certains vont simplement les questionner, d'autres les rejeter ou les refouler et, enfin, d'autres vont les rendre forclos. C'est dans cette dernière dimension que nous semble apparaître un rapport pathologique au jeu vidéo, nous devrions en réalité dire : que nous semble disparaître la dimension ludique de l'activité vidéoludique. Là, où se situe un certain malentendu, comme nous l'avions souligné, c'est qu'à bien y regarder le discours des jeux vidéo n'est pas « révolutionnaire » ; il peut parfois l'être, mais cela ne concerne pas néanmoins la majorité des titres, nous semble-t-il. C'est d'ailleurs une critique de plus en plus courante : à mesure que la massification du jeu vidéo, et de l'informatique en général, s'opère ; son discours se normalise et une volonté de retour, de *révolution* se fait jour : le rétrogaming pour le jeu vidéo, le retour à la « beauté » du code avant les interfaces de type bureau pour le *Leet Speak*. Si nous avons mis « jeunesse » entre guillemets, c'est qu'il nous semble que la question que nous exposons nous semble plus pertinente à observer d'un point de vue des usages et du rapport du sujet à la technologie ; que d'un point de vue des générations au sens classique ; même si l'un et l'autre des points de vue peuvent se rapprocher. À bien y regarder, ce n'est pas tant une fracture entre générations, qui se trouve à la base du malaise culturel autour du numérique et du vidéoludique, qu'un malaise entre deux rapports à la technologie. Pourtant, tant les discours, y

287 Cet ouvrage est une référence littéraire courante dans le discours de beaucoup de joueurs à propos de la société. Quand bien même ne l'auraient-ils jamais lu. Ils en retiennent généralement deux éléments : la *novlangue* et le *contrôle social*. Deux éléments qu'ils pensent retrouver dans la société moderne occidentale.

compris des joueurs, à tendance à se fixer sur cette question de génération. Les manifestations cliniques de ce malaise sont nombreuses d'un point de vue psychopathologique : dépression, angoisse, conflits familiaux, scolaires. Les signes d'un conflit entre le Moi du sujet et un Surmoi social qui lui dit en permanence et conjointement : *Ne jouis pas ! Sois parfait ! Soumets-toi !* Une forme de névrose sociale dans laquelle il manque au Surmoi social sa dimension liée à la jouissance née de l'introjection d'une figure maternelle désirée et désirante ; ainsi que sa fonction bienveillante (Pasche, 2000, chap. Du surmoi ambivalent au surmoi impersonnel). Ce manque de la partie sociale du Surmoi empêche en partie la naissance d'un sujet comme symbolisation du manque en l'Autre. Nous disons : en partie, parce qu'il nous semble que ce n'est qu'une dimension bien spécifique du sujet qui se trouve alors inaccessible : son Moi social ; c'est-à-dire d'une certaine manière, un manque de visage, cet élément que l'on offre au regard du monde. La dimension sociale du sujet désirant ne peut alors se concrétiser et deux solutions nous semble alors se profiler : un questionnement perpétuel sur ce que la société finalement, attend du sujet, une remise en cause perpétuelle de l'identité sociale, de sa place et du visage que l'on offre au monde. Il nous semble que c'est là une problématique présentée par Simon ou bien encore Paul. L'autre solution étant à notre avis la solution militante. C'est-à-dire que la demande de sens qui ne trouve pas de résolution se trouve alors comblée en une certitude convoquant la jouissance. C'est à notre avis sur ce terreau que va se forger le discours des joueurs structuré comme hystérique. Il est peut-être, alors, plus simple de comprendre pourquoi ces sujets en conflit avec le corps social choisissent d'investir un objet faisant autant appel à l'ordre symbolique, à la notion d'écart. Comme nous avons essayé de le montrer, cette solution demeure néanmoins précaire et n'aboutit que rarement à répondre à la demande de sens du sujet ; peut-être parce qu'il ne peut justement réussir à se défaire d'un rapport trop prégnant à la dimension imaginaire du jeu. D'un autre côté, si cette solution échoue quant à son but, c'est parce que, justement, il se peut que là ne soit pas le but du jeu. Ce rapport au jeu vidéo reste, à notre avis, minoritaire. Comme nous l'avons souligné précédemment, le rapport des joueurs au jeu vidéo se construit sur une échelle en fort dégradé, qui va de la simple utilisation d'un objet dans le cadre d'une activité ludique, pleinement soumise au *principe de plaisir* ; à un usage qui va, d'une certaine manière, au-delà de la question du plaisir. Mais ce rapport au plaisir nous semble primordial et, de fait, la seule dimension consciemment perçut par le sujet, quel que soit le barreau de notre échelle sur lequel il se trouve. En ce sens, l'activité vidéoludique ne nous semble pas pouvoir dépasser la question du principe de plaisir ; celui-ci n'étant jamais mis en échec par le joueur qui, fondamentalement, ne fait justement qu'assouvir son plaisir en jouant.

Tout autre usage du jeu étant, au mieux, voué à une certaine stérilité. Le corps social, percevant peut-être clairement cette dimension, se trouverait alors d'autant plus prompt à interdire cette satisfaction (la *Genuss* freudienne) en la médicalisant, pour mieux l'éradiquer. Le concept de la cyberaddiction devient alors la représentation de ces trois injonctions : *ne jouis pas ! Soumets-toi ! Sois parfait !* Enfin, une dernière question reste en suspend quant au devenir du « militantisme » d'une partie de la communauté vidéoludique. À force de rejeter la loi du père social et ses interdits, ne prend-on pas le risque de la voir déniée, voire forclose ? Ces mécanismes de défense constituent, selon que l'on se place dans les conceptions de Lacan ou celles de Bergeret, les mécanismes privilégiés de la structure psychotique ou de ce que l'on nomme l'état limite. D'où une certaine profusion de diagnostics concernant ce dernier concept[288]. Cela nous permet notamment d'introduire une nouvelle lecture du cas *Klebold et Harris* et sur les éléments qui auraient pu les faire basculer dans « la folie meurtrière ». La décennie 1990 demeure aussi celle de la controverse autour de la violence des jeux vidéo, des films, et des premières questions autour de l'apparition d' Internet. Dans leurs écrits, les deux tueurs font de nombreuses références au film *Tueurs nés* (l'histoire d'une « virée » meurtrière de deux jeunes adultes traumatisés par des sévices parentaux indique le synopsis du film). Ce film raconte, avant tout, l'histoire de deux marginaux devenus assassins, d'une certaine manière, comme *Klebold* et *Harris* étaient également des marginaux, *geek* avant que le terme ne soit inventé et passés dans le langage courant. Mickey Knox, l'un des deux personnages principaux de *Tueurs Nés* déclare être « le dieu de son monde »[289]. Il ne cesse d'expliquer tout au long du film, la raison pour laquelle il rejette la loi sociale (la *loi du père des peuples*) ; comme il rejette d'ailleurs la loi du père, pourquoi l'adresse de sens qu'il fait au monde a trouvé comme réponse : *le sens de ma vie, c'est d'être mon propre dieu*. Les deux personnages du film ne sont d'ailleurs ni sans fois ni sans loi : Mickey refuse de tuer le jour de son mariage. Lorsque Mickey tue un vieil indien, Mallory lui dit : « C'est mal, mal, mal. Il était la vie, il nous a nourris. » D'ailleurs, vers la fin du film, Mickey exprimera des regrets pour la mort de ce vieil indien. La justification que donne les deux personnages à leurs actes indique l'existence d'un système de valeur « c'est la

288 Ces conceptions nous amènent à questionner l'état-limite comme une manifestation subjective de ce que nous pourrions décrire comme une structuration sociale psychotique. C'est-à-dire une situation dans laquelle, le discours social dominant tend à produire chez le sujet un rapport à la structuration de son propre discours et donc de sa psyché qui le conduirait à dénier, voir forclore le *Nom-du-Père des Peuples*. Ce ne serait pas, alors, une véritable structure psychotique qui se mettrait en place, puisqu'il n'y a pas forclusion du *Nom-du-Père* au sens stricte. Le *Je* serait alors bien présent, sauf dans sa dimension sociale. D'où cette capacité partielle d'adaptation du sujet que Bergeret note comme clivage du Moi. L'état-limite serait alors l'expression symptomatique du malaise dans la civilisation.

289 Tout en spécifiant à plusieurs reprises *n'être qu'un humain et faire des erreurs*, ce qui semble démontrer que cette phrase doit être prise au sens de « ni dieu ni maître » dans sa vie.

nature, certains méritent de mourir. » ; ce que les médias dans le film résumeront selon la formule « Ils semèrent la mort dans tout le pays, exerçant une vengeance toute biblique. ». Les cibles sont principalement des policiers dépeints comme violents, alcooliques, violeurs, voire meurtriers. De même, le film d'Oliver Stone reste, tout du long, volontairement caricatural, grotesque d'une certaine manière dans la surenchère de part et d'autre. Mais, une fois dépassé le premier degré de lecture du film, un second apparaît. Le policier, chargé de traquer les deux tueurs, dira d'eux qu'ils sont « cette engeance de notre culture fast-food. » Ce à quoi les deux tueurs répondent : « on nous dit qu'on est de la merde depuis le début de notre naissance, alors, à force, on devient mauvais. » De fait, si l'on veut bien mettre de côté la question de la représentation de la violence ; Oliver Stone interroge en réalité la responsabilité d'un certain discours dans la manière dont la société créerait ses propres monstres et s'en débarrasseraient par la suite (en l'occurrence par une lobotomie). C'est la place des médias et de leur discours (dans le film il s'agit surtout d'interroger la surmédiatisation, la « peopolisation » dirait-on aujourd'hui, des tueurs en série) qui se trouve interrogée ; ce à quoi Mickey Knox répondra : « te tuer, toi [le journaliste] et ce que tu représentes, c'est une prise de position. » Dans l'univers chaotique que propose Oliver Stone, les sujets, tels que Mickey Knox, ne peuvent s'ériger en tant que sujet qu'en se rebellant contre le « système » (l'émeute au sein de la prison à la fin du film en est un exemple). Ce système, ces sujets le rejettent comme ils pensent qu'il les a rejetés. Ils tiennent un contre-discours qu'ils finissent par mettre en acte. Il nous semble néanmoins, pour nuancer le propos de Stone, qu'il y a une certaine frontière entre contestation sociale et meurtre de masse. D'ailleurs, le réalisateur de *tueurs nés* introduit, dés le départ, le fait que les deux personnages ont tous les deux subi des violences étant enfants (une relation incestueuse non consentie pour le personnage de Mallory et des violences physiques pour le personnage de Mickey). Le propos de Stone demeure, finalement, l'idée que la violence engendre la violence ; et analyse la manière dont un certain discours contribue à une forme d'escalade et de surenchère de part et d'autre. Il nous semble relativement aisé de comprendre pourquoi ce film a eu un tel impact sur Dylan Klebold et Eric Harris, les deux tueurs de Columbine. Si nous prenons en considération les excès langagiers courant à l'adolescence, les propos que Harris tient dans son journal intime relèvent d'une rhétorique similaire à celle de Mickey Knox. Les premiers écrits questionnent d'une certaine manière, le sens de la vie, la place de la sélection naturelle, des instincts dans la vie humaine. Puis, progressivement, une « escalade rhétorique » se fait jour. Plus il met en question le sens de la vie, plus les réponses que le monde semble lui apporter sont rejetées avec la création d'une conviction profonde, d'une certitude devenue jouissive sur le sens de la vie : il faut

nettoyer le monde, mettre les humains à l'épreuve et ne garder que les meilleurs. Une vision déformée de la société de la performance (scolaire, professionnelle) que semble, en filigrane, rejeter Harris et que son père (militaire de carrière) lui renvoyait également. Eric Harris estimait avoir subi des abus de la part de son père[290], être rejeté par la société, par sa famille, parce que différent. Sans aller jusqu'à évoquer la question de la lobotomie, ses écrits regorgent de référence à la manière dont « on voudrait le dénaturer ». La polémique et le discours tenu sur la jeunesse lors de la sortie de *Tueurs nés* nous semblent à la fois avoir accentué et légitimé, d'une certaine manière, le discours de Harris. Il est d'une certaine manière « devenu mauvais » à force qu'on le lui dise. L'activité vidéoludique et tout ce qu'il construira autour de cela avec Klebold (notamment la *Mafia Trenhcoat*[291]) sont précisément ce que le discours de l'époque rejette en masse, rend pathologique et stigmatise. La violence, le rejet de la société et de ses règles, qui vont progressivement s'installer jusqu'à la « folie meurtrière » ; ne pourrait-elles pas être le reflet de la propre violence ressentie d'un discours à propos des jeux vidéo[292], de la marginalité dans laquelle il s'inscrit, qui se fait à l'époque lui-même de plus en plus violent ? Non, les jeux vidéo ne rendent pas violent, dira-t-il. La réponse adressée à cette rhétorique de la violence vidéoludique et par delà de la violence de la jeunesse ne pourrait-elle pas être : *je suis violent parce que je suis un tueur né* [293]? Sous-entendu, parce que *vous* (c'est-à-dire *la société*) *m'avez fait naître tueur* ? Mais, comme Oliver Stone le fera dire à l'un de ses personnages à propos de Mickey et Mallory Knox : *ils ne sont pas fous*. C'est-à-dire, qu'il ne nous semble pas que l'on soit ici dans une forme de bouffée délirante, de bascule dans la désintégration psychique, le chaos, et l'insondable du réel psychotique. Le suicide des deux tueurs de Columbine demeure à ce titre questionnant. Deux interprétations peuvent en être tirées. Soit, ayant accompli leurs actes, et ayant délivré leur « message », les deux tueurs prenant conscience (ou ayant toujours eu conscience) de la manière dont la société y répondrait (la peine de mort était encore pratiquée à l'époque au Colorado) préfèrent se suicider. Ainsi, ils privent la société de toute réponse à apporter. Soit, confrontés à leurs actes, le conflit psychique et l'intensité de l'excitation psychique en résultant ne commandaient qu'un seul acte radical pour abaisser les tensions : la mort elle-même. Les deux hypothèses pourraient coexister. C'est pour nous une série de questions qui demeurera sans réponse. Mais il nous semble nécessaire de nous interroger quant

290 Ce qui matériellement n'a jamais été démontré. Mais peu importe à notre avis, tant que Harris en avait lui, la conviction.

291 Le nom de sa « bande ».

292 Harris aborde peu la question dans ses écrits, mais rejette clairement l'idée que le jeu vidéo rende violent : « *This fucking theory* » (*cette théorie de merde*) « *No ! Videogames dont make me violent. It's society !* » (*non les jeux vidéo ne me rendent pas violent. C'est la société.* »

293 Le titre du film en anglais est *Natural Born Killers* (NBK). Harris, dans les derniers éléments de son discours insiste particulièrement sur les questions de sélection naturelle, de « contre-nature », etc.

aux conséquences d'un discours socialement dominant lui-même clivant, violent et possiblement stigmatisant. Le rejet de ce discours nous semble potentiellement d'autant plus violent qu'il l'est lui-même ; d'autant plus, quand il se trouve légitimé par un discours « scientifique » assimilant, comme le dira Simon : « *une grande partie de la population à des microbes qu'il faut pasteuriser* ». Faute d'une réflexion approfondie, le risque est alors d'autant plus grand, à notre avis, d'un amalgame entre le discours et ceux qui le tiennent (souvent minoritaires dans les faits) ; mais, également, que ce soit la société dans son ensemble qui se trouve rejetée avec son bagage culturel et légal censé permettre l'instauration d'un « vivre ensemble ». Le dernier élément interpellant, nous semble-t-il, la question clinique, réside dans la problématique de la demande. Marc Valleur (2012) explique que l'intervention du clinicien a toujours besoin d'être légitimée et que la seule vraie légitimité réside dans le fait de répondre à une demande de soin adressée par un sujet. Certes, nous ne saurions lui donner tort. Mais il nous semble qu'une telle justification, de la légitimité de la prise en charge clinique des addictions, fait l'économie d'une réflexion ; qui pourrait en réalité démontrer l'absence de légitimité, le caractère *hors-la-loi*[294] de cette intervention. En effet, à qui s'adresse véritablement cette demande de soin ? Aux cliniciens, à l'aidant ? Ou aux sachants, aux « vous les psys » ? C'est-à-dire : est-elle le fruit du savoir que le sujet a sur lui-même (S2) ; ou celui d'une rhétorique socialement admise et relayée (S1) ? Et est-ce d'ailleurs véritablement une demande de soin ou de rééducation ? Valleur sous-entend que le traitement clinique des cyberaddictions et autres mots vidéoludiques tirerait sa légitimité du savoir que le sujet a sur lui-même. Nous n'avons jamais rencontré de sujets qui n'abordent pas la question vidéoludique dans un contexte psychopathologique sans se référer à la parole de l'Autre ; un : « il a dit que » et non un : « *Je* dis que ». En cela, la prise en charge des cyberaddictions sert à notre avis l'ordre social plus que le patient.

294 *Légitime* renvoi à la fois *aux choses fondées sur un droit ou une raison qu'on ne pourrait violer sans injustice ou déraison* nous-dit le Littré, mais aussi à *ce qui a un caractère de loi*, ou *qui les conditions, les qualités requises par loi*. Nous comprenons ici le terme *loi* au-delà du simple *droit judiciaire* comme *tout ce qui a valeur de loi* que ce soit pour le sujet ou la société.

6.5 L'impossible discours des parents

Nous voyons ainsi se dessiner un discours scientifico-médiatique structuré comme universitaire, tendant à se structurer, ou étant repris, comme discours du maître ; contrebalancé par un discours, d'une grande partie de la communauté des joueurs, structuré comme hystérique ; avec toutes les conséquences potentielles qui en résulteraient. Reste alors un dernier acteur et un dernier discours que nous souhaitions interroger : celui des parents. Nous le pensons impossible, car, comme les parents le disent eux-mêmes : ce discours, « *il ne sait sur quel pied danser* ». Doit-il devenir un relais du discours du maître, doit-il contester ce discours, relayer celui des joueurs ? Les parents doivent-ils faire confiance au savoir que leurs enfants-joueurs prétendent posséder sur eux-mêmes ou au discours des sachants ? Quelle doit-être leur place ? Bien souvent, la demande des parents n'est pas tant une demande de prise en charge pour leur enfant ; qu'une demande aux fins de savoir quel discours leur tenir. C'est-à-dire, comme nous le dira un parent, savoir parler « *à ces sauvageons* ». De fait l'inquiétude des parents demeure avant tout, nous semble-t-il, un reflet d'une inquiétude sociétale globale à propos de la jeunesse ; celle de la voir devenir une *horde sauvage*, ou pour paraphraser Freud les faire retourner à l'état de *horde primitive*. En y regardant de plus près, la question du langage et d'une certaine manière, de l'animalité demeure au cœur des préoccupations parentales :

> « *La mère de Vincent* : *On ne les comprend plus quand ils écrivent... C'est du grand n'importe quoi, tous ces signes, cette orthographe déplorable. Je trouve qu'ils ne parlent plus en réalité avec ces espèces de "glyphes" ces "signes" qu'ils utilisent à tout bout de champ. On dirait des singes. Oui, c'est ça… ils font les singes, exactement ! Je m'inquiète... vous avez raison... Je m'inquiète surtout parce que je me dis que plus tard ça va le desservir.*
>
> *Nous : Mais si toute une génération utilise la même forme de communication, celle-ci deviendra la norme non ? Donc, si votre fils maîtrise cette forme de communication ce sera un avantage, ne pensez-vous pas ?*
>
> *La mère de Vincent : Justement non, ce ne sera pas la norme. Tous ceux qui auront fait HEC, l'ENA et de grandes études continueront à s'exprimer correctement. Mon mari dit que c'est ça qui va distinguer l'élite du reste... Je pense qu'il a raison. Vous savez, dans mon métier, je le vois, les jeunes, ceux qui savent s'exprimer*

correctement, ils réussissent mieux. Les immigrés, pourquoi est-ce qu'ils ne s'intègrent pas ? Parce qu'ils ne parlent pas la langue. Alors ils sont exclus. Et, moi, je n'ai pas envie que mon fils soit un étranger dans son propre pays. Et plus ça va, plus c'est un étranger dans sa propre maison. Oh... je sais bien que l'on est tout le temps sur lui, qu'on s'inquiète beaucoup et qu'on est peut-être un peu durs. Mais que peut-on faire d'autre ? On arrive plus à communiquer…

Nous : Oui, c'est tout à fait ça…

Mère de Vincent : Qu'on arrive plus à communiquer ? Oui je crois que c'est le fond des choses. On ne parle plus le même langage que nos ados... mais ça va plus loin, on ne pense même plus de la même manière. »

Cet échange nous paraît résumer, toutes choses égales par ailleurs, ce que beaucoup de parents ressentent face aux nouvelles questions posées par le mode de vie de leurs enfants. Pascal Minotte nous dit que « le plus souvent c'est l'entourage qui revendique plus de contrôle. Il existe d'ailleurs des situations dans lesquelles la question du contrôle est un enjeu central dans la dynamique familiale qui s'installe autour des usages et des usages problématiques » (2010, p. 26). Certes, il nous semble avoir raison quant à ce constat. Néanmoins, il nous semble réducteur de penser que l'entourage familial fait du contrôle « un enjeu ». Comme le souligne justement la mère de Vincent, c'est avant tout par dépit qu'ils s'y trouvent réduits : « *Mais que peut-on faire d'autre ?* » demande-t-elle. La culpabilisation de la famille dans le discours ambiant autour des « problématiques vidéoludiques » demeure courante. Nous avons assisté dans un magasin à une scène qui illustre parfaitement cette difficulté des parents face au regard porté sur leur rôle d'éducateur. Au-delà des apostrophes caricaturales telles que : *vous n'avez pas honte de leur acheter ces jeux !* Et autres jugements péremptoires sur la prétendue responsabilité des parents dans la « fabrique à sauvageons » ; il arrive aussi que les vendeurs de jeux vidéo fassent savoir aux parents ce qu'il conviendrait de « faire » :

« Mère : je voudrais le dernier Call of Duty *s'il vous plait, c'est pour mon fils, pour Noël.*

Vendeur : Madame, vous savez qu'il est interdit aux moins de 16 ans[295] *?*

Mère : ça n'est pas pour lui, mais pour son frère, il a plus de 16 ans. Et puis depuis quand les jeux sont interdits au moins de 16 ans ?

Vendeur : C'est le système PEGI, madame, comme pour le cinéma.

Mère : Oui, bon... encore une ânerie hein ! Mais mon fils a plus de 16 ans, donc c'est bon non ?

Vendeur : Oui oui, vous faites ce que vous voulez…

Mère : Monsieur, que voulez-vous dire ?

Vendeur : Il n'est pas classé moins de 16 ans pour rien, c'est un jeu ultra violent, on ne devrait pas le vendre.

Mère : Je ne vous ai rien demandé ! C'est incroyable, ça !

Vendeur : Ne vous énervez pas, madame. Mais après les parents se plaignent que leurs gamins sont ingérables…

Fils (à voix basse) : Putain... l'abruti... »

Les parents nous semblent pris, de manière générale entre deux injonctions contradictoires : faire plaisir à leurs enfants et être des éducateurs responsables, de « bons parents ». Mais aussi des parents d'un enfant idéal, sans manque. Nous nous trouvons ici loin de la figure du parent à peine acceptable : la « mère suffisamment bonne » de Winnicott. De même, Leandro de Lajonquière (2013), souligne tout le danger qu'il y a, du fantasme de l'enfant idéal et de l'éducation parfaite : le risque de produire du *pathos*, du mal-être chez l'enfant. Mais plus paradoxale, nous semble demeurer l'observation selon laquelle ce sont, souvent, les mêmes parents qui vont acheter ces jeux dits « ultras violents » ; et qui tiennent le discours *déclinologique* décrit par Minotte. C'est que la question vidéoludique nous paraît constituer, au demeurant, l'un des innombrables avatars d'une problématique et d'une angoisse plus primaire, voire archaïque, d'un retour de la jeunesse à l'animalité.

295 La mère ayant avec elle un enfant d'une douzaine d'année.

> « Un personnage mis en scène par Diderot dans l'Entretien qui fait suite au *Rêve d'Alembert*[296], évoque "au Jardin du Roi, sous une cage de verre, un orang-outang qui a l'air d'un saint Jean prêchant au désert". Le cardinal de Polignac, admirant un jour la bête, lui aurait dit : "Parle, et je te baptise..." Ce mot d'un homme d'Église bel esprit rapporté par un homme de lettres mécréant porte sans doute plus loin que l'auteur même et le mémorialiste ne le pensaient. Il s'agissait de mettre en lumière le peu de distance entre l'animal et l'homme qui se croit tellement supérieur, et pense augmenter encore sa dignité par la vertu du sacrement. Diderot découvre ici avant la lettre l'argument que certains darwiniens tireront des théories évolutionnistes contre les prétentions à l'éminente dignité de l'homme. De la bête à la personne, la coupure est infime. Il ne manque à l'animal, en vérité, que la parole. »
>
> (Gusdorf, 1952, p. 10)

S'il ne manque à l'animal que la parole, que dire de ces humains qui perdraient la parole, c'est-à-dire « la réalité humaine telle qu'elle se fait jour dans l'expression » (Gusdorf, 1952, p. 8) ? Alors il retournerait à l'état d'animal, de sauvages, de barbare. Mais, notons qu'en toute rigueur ce n'est pas la parole que les « jeunes » sont accusés de perdre : c'est seulement la langue. Si langue et langage constituent un support nécessaire à la parole (Gusdorf, 1952, p. 8), langage, langue et parole n'en sont pas pour autant substituables en tant qu'éléments conceptuels. L'inquiétude qui se fait jour, à notre avis, dans ce rapport de la société aux néo-langages (SMS, argot numérique, etc.) se constitue dans la peur qu'ils puissent devenir le support d'une autre parole, d'un autre discours. L'argot, les jargons et les sociolectes, de manière générale, demeurent aussi anciens, nous semble-t-il, que le langage lui-même. Seulement, le nom même l'indique, les socioloctes demeurent avant tout dans un rapport au social, c'est-à-dire qu'ils constituent le signe d'une appartenance sociale. Néanmoins, du *joual* québécois au *slang* américain en passant par le *cockney* anglais au *verlan* ou l'argot propre aux *titis parisiens* en français, ces sociolectes sont surtout et principalement assimilés aux classes populaires et ouvrières. Ainsi ne bouleversent-ils pas l'ordre social ; et ils manifestent, comme un stigmate, la distinction entre l'élite et le peuple ; une distinction fondée sur le langage. Nous reprendrons la pensée de Bernard Lahire (2005) afin de souligner l'idée selon laquelle l'émergence de ces sociolectes constitue une réponse du « peuple » au déclassement social. Les sociolectes numériques, ce que nous appellerons des *techno-logismes*, nous semblent au contraire non plus se construire en réponse au déclassement social ; mais comme reflet de la construction d'un certain

296 En italique dans le texte.

rapport à la réalité dans lequel le numérique prend une part prédominante. Prensky donne un exemple de cette imprégnation de plus en plus importante du numérique dans la réalité : un *digital immigrant* aura tendance à parler d'appareil photo numérique, de baladeur numérique, de portable ; là où un *digital native* utilisera plus simplement les termes : *appareil photo*, ou *smartphone, e*t n'envisagera même plus l'existence du baladeur (fonction intégrée dans les smartphones).

> « Le bébé humain et le bébé chimpanzé utilisent des ressources analogues pour s'établir dans leur univers en voie d'élucidation progressive. De 9 à 18 mois, entre les deux concurrents, la partie demeure égale. […] Mais le moment vient assez vite où le développement du singe s'arrête, alors que celui de l'enfant prend un nouvel essor. La comparaison perd son sens. Le singe n'est décidément qu'un animal. Le bébé accède à la réalité humaine. La limite ici qui les départage enfin d'une manière absolue, c'est le seuil du langage. […] L'enfant [...] s'engage dans une lente éducation qui fera de lui un nouvel être dans un monde renouvelé. »
>
> (Gusdorf, 1952, p. 12)

L'accès au langage demeure au cœur de la condition humaine, il demeure ce qui constitue l'Homme et le distingue définitivement de l'animal. *Homo Sapiens* demeure le seul animal qui parle. Mais parler, faire usage du langage n'est pas juste comme articuler des sons pour communiquer ou pour rendre compte de quelque chose :

> « À proprement parler, le langage ne crée pas le monde ; objectivement le monde est déjà là. La vertu du langage est pourtant de constituer à partir de sensations incohérentes un univers à la mesure de l'humanité. Et cette œuvre de l'espèce humaine depuis les origines, chaque individu qui vient au monde la reprend pour son compte. Venir au monde, c'est prendre la parole, transfigurer l'expérience en un univers du discours. […] On peut dire, à cet égard, que l'apparition du langage [...] a signifié un bouleversement des conditions de l'existence, un remaniement du milieu pour l'établissement de l'homme. Le mot doit son efficacité au fait qu'il est non pas notation objective, mais *index de valeur*. Le nom le plus banal ne limite pas son action à l'objet qu'il dénomme, en paraissant l'isoler du contexte ; il détermine l'objet en fonction de son environnement. Il cristallise la réalité, il la condense en fonction d'une attitude de la personne. Il exerce un choix implicite, dans le sillage d'une visée cosmique. »
>
> (Gusdorf, 1952, pp. 14-15)

C'est que le langage se trouve avant tout représenter, dans son accès, le seuil à quelque chose de la réalité humaine. Comme le souligne Gusdorf, le langage ne crée pas le monde, mais la réalité humaine. Ne pas se constituer dans le langage, c'est être hors de la réalité humaine, hors de l'humanité même. C'est demeurer, ou retourner, dans l'animalité. Cependant, c'est sans doute là un certain malentendu quant à la nature des techno-logismes, le langage n'est pas la langue et ne se confond pas plus avec la parole. Si le langage constitue l'élément distinctif propre de l'espèce humaine par rapport au reste du règne animal, force est de constater que son expression se trouve désunie au sein même de l'espèce. Là où les baleines d'une même espèce utiliseront les mêmes gammes de son pour communiquer, l'espèce humaine, si elle utilise uniformément le langage, use de langues c'est-à-dire : « un cadre au déploiement de l'activité verbale » (Gusdorf, 1952, p. 33). Le langage et la langue constituent ainsi les deux piliers de la parole, de l'expression de la réalité humaine : « Seuls existent des hommes parlants, c'est-à-dire capables de langage, et qui se situent dans l'horizon d'une langue. Il y a donc une hiérarchie de degrés de signification depuis le simple son vocal, qui se stylise en mot par l'imposition d'un sens social, jusqu'à la parole humaine effective, chargée d'intentions particulières, messagères de valeurs personnelles. » (Gusdorf, 1952, pp. 8-9). Or, toute la crainte, à notre avis, qui inspire les *techno-logismes* vient justement de cette particularité de la langue : intentionnalité, les valeurs qu'elle renvoie. Cette idée d'un retour des *digital natives* à l'état de horde primitive prospère autour d'une idée plus générale d'un retour à l'animalité d'une partie de la population ; par un écart à la langue, vu comme un écart au langage. Il nous semble que c'est une fracture langagière qui explique cette opposition de plus en plus grande entre *digital natives* et *digital immigrants* ; parce que les techno-logismes remettent en cause la capacité du langage à se situer, *entre* : « Par essence, le langage n'est pas d'un, mais de plusieurs ; il est *entre*[297]. Il manifeste l'être relationnel de l'homme. » (Gusdorf, 1952, p. 43). Cette fracture nous semble également se manifester dans la question des opérateurs conceptuels tels que l'*addiction* : plus que rendre compte d'une réalité, ils classifient, divisent et expriment une certaine pensée sur l'individu. L'*addict* devient celui qui s'est mis à la marge, hors du champ social. Les parents, dans leur discours, se trouvent alors pris : entre la fracture créée par l'usage de techno-logismes qu'ils ne maîtrisent pas nécessairement ; et celle créée par le concept de cyberaddiction par exemple. En cela nous pensons le discours parental comme impossible discours : défini comme hors du langage lui-même ; car il demeure dans l'impossibilité, quoiqu'il arrive, de faire fonction d'*entre* sujets. Les parents le disent bien eux-mêmes :

297 En italique dans le texte.

> « *Quoi que l'on dise, cela finit toujours par une dispute, une incompréhension. Si l'on va dans son sens, il pense qu'on est des vieux cons qui tentent de faire "jeune". Si on l'avertit des dangers, alors nous sommes des tortionnaires réacs. C'est impossible de lui parler. Donc, ça va finir, qu'on ne va plus du tout lui adresser la parole. Et c'est ce qui se passe : il est dans sa chambre, enfermé, nous dans le salon, on ne se parle plus vraiment. Mais je suis malheureuse de ne plus pouvoir parler à mon propre enfant. Je suis certaine aussi qu'il est malheureux de cette situation. Qu'est-ce qu'on a fait pour en arriver là ? »*
>
> La mère de Vincent.

Qu'on fait les parents pour en arriver là ? Il nous semble qu'ils ont créé une société et une technologie qu'ils rejettent eux-mêmes. C'est là l'un des paradoxes les plus intrigants du XXIe siècle. C'est la génération même qui a inventé le numérique ; qui se trouve la plus à même de le rejeter. Il nous semble que, là aussi, ce soit une question de rapport au langage. Vus comme des outils par les *digital immigrants ;* le numérique, les jeux vidéo, l'Internet sont devenus de véritable extension de l'être pour les *digital natives*. Si les premiers ont créé la technologie, les seconds en ont créé les usages et le langage qui va avec. C'est ce langage, et les usages qui en découlent autant que la réalité à laquelle il renvoie, que les *digital immigrants* ont de plus en plus de difficultés à décoder. La mère de Vincent nous rappela avec humour, lors d'une consultation, qu'elle essayait de se mettre à niveau. Mais dès qu'elle apprenait les nouveaux usages, les nouveaux langages que ses enfants manipulaient intuitivement et avec aisance ; elle finissait inévitablement par devenir « ringarde ». En effet, les usages et le langage du numérique, du jeu vidéo, ou d'Internet, en général, évoluent aussi rapidement qu'un tweet ou un mail. Un usage ou un terme en vogue à un *instant T* seront déclassés quelques jours (voire quelques heures) plus tard. La société numérique avance avec rapidité. C'est un certain rapport à la temporalité que le numérique a modifié. Sur ce point, le jeu vidéo en reste un bon exemple. Pour jouer au foot, il fallait réunir au moins une ou deux personnes, trouver un ballon, aller sur un terrain. Il suffit à l'ère numérique d'allumer sa console de jeu. Vous voulez jouer aux cartes : il suffit d'un clic sur son ordinateur pour ouvrir l'application *Solitaire*. Tout va vite, très vite, et une partie de la société n'arrive plus à suivre cette évolution fulgurante, faite de vagues et de remous permanents capables de balayer en quelques millisecondes ce qu'il aura fallu des années d'accomplissement à l'humanité.

De même, dans la société du numérique, le langage n'est plus *trait d'union,* pour paraphraser Gusdorf. Tel n'est plus sa fonction principale : il n'y a plus nécessairement de recherche d'autrui, le langage devient *seulement* affirmation du sujet. À tel « jeune » l'invention de son propre néolangage, de ses propres mots ; à tel autre de les adopter, les modifier ou les rejeter. *Je* ne peux exister que par le langage, certes ; mais la parole qu'il produit n'est plus nécessairement adressée à l'autre. Elle se trouve alors plus adressée à l'Autre qui n'est pas, toujours, en mesure d'y répondre. Tel peut se comprendre, à notre avis, le malaise de notre civilisation numérique. C'est aussi, de cette manière, nous semble-t-il que nous pouvons comprendre ces comportements dits de « replis » ou de « retraits sociaux ». Ceux-ci fondant en grande partie le diagnostic d'addiction. Ainsi, ce ne serait pas la pratique vidéoludique qui isolerait le sujet du champ social, mais le discours parental et social qui entoure cette pratique.

> « Une langue vivante apparaît ainsi comme la langue d'hommes vivants. Au sein même de la communauté, le vocabulaire de chaque individu se renouvelle avec le temps ; il y a une histoire de la langue propre à chaque grand écrivain, — mais aussi bien, et plus humblement, on pourrait relever les variations du parler de chaque homme dans le développement de son existence. Aussi bien, les modifications ne portent-elles pas sur le vocabulaire seulement ; car une langue n'est pas une collection de mots. Les linguistes ont montré que l'unité de compte du parler vivant ne se présente pas sous forme de noms, verbes ou adjectifs, isolés les uns des autres, comme des grains dans un sac. L'élément de parole est un tout complexe, animé par une intention de signification : c'est l'image verbale qui s'exprime en phrases plus ou moins complexes, parfois réduites à un seul mot, mais répondant toujours à la manifestation d'un sens. »
>
> (Gusdorf, 1952, p. 34)

Ce qu'explique Gusdorf à propos de l'évolution de la langue au sein de la communauté humaine nous semble montrer, ce pour quoi, un certain discours (entourant la question vidéoludique comme celle du déclin de la jeunesse en général) peut-être considéré comme se trouvant à l'origine d'un malaise dans la civilisation. Ceci étant par ailleurs l'une des clés permettant de comprendre la question du jeu vidéo en clinique. Gusdorf nous rappelle qu'une langue évolue, qu'elle demeure une forme de savoir vivant fait par les hommes pour leur communication. Or, nous voyons de plus en plus émerger une certaine idée d'un conservatisme linguistique. La position, d'Alain Bentolila par exemple, assimilant illettrisme, exclusion sociale et usage de sociolectes dans un contexte de fracture linguistique (2007) ; marque une certaine pensée fondée sur l'idée que la modification de la

langue par une partie de la population nuirait à son intégration. Ainsi, renverse-t-on la définition que donne Gusdorf de la langue : elle n'est plus faite par les hommes et pour les hommes ; mais dériverait d'une forme d'essence, de pureté de la langue qui s'impose à tous. Il y aurait alors une forme de pureté de la langue, comme il y aurait une pureté du jeu : une essence. Ce serait oublier qu'à notre avis, la langue demeure avant tout un outil au service à la fois de la communication et de la représentation de la réalité commune. Fondamentalement, la question vidéoludique procède de la même logique : si les techno-logismes seraient une forme dévouée d'une langue vue comme porteuse d'une essence, d'une pureté ; le jeu vidéo serait alors une forme dévouée de jeu. La langue devient un « savoir mort » transmis dans ce qu'il nous semble raisonnable de qualifier de discours universitaire.

> « Le passage du discours du maître au discours universitaire est le paradigme d'une révolution, c'est-à-dire de l'opération qui, en déplaçant le point d'application du pouvoir, prétend en changer la nature, alors qu'il en a seulement effectué la dénaturation. Le discours du maître est expressément "aristocratique" : il s'adresse non à tous, mais aux "meilleurs", seuls capables d'en décrypter partiellement les énigmes, tout en savourant ses obscurités, qui témoignent qu'il n'y a de vérité que cachée. Or l'idée que la vérité est, de par sa nature même cachée, est insupportable aux esclaves, qui sont portés par le désir lancinant de tout savoir et de tout savoir : c'est pour réaliser cet objectif qu'ils font recours au discours universitaire, dont ils espèrent que, justement, il leur fournisse la garantie d'un commun accès "démocratique" à la vérité, qui ôte à celle-ci le statut réservé dont la dote au contraire le discours aristocratique du maître. »
>
> (Macherey, 2009)

C'est en cela, aussi, que le discours des parents que nous avons pu rencontrer nous paraît : *impossible*. Dire que les parents, qui amènent leurs enfants en consultation pour « cyberaddiction », recherchent un *en-plus de contrôle,* comme le soutien Minotte, nous paraît passer à côté d'une clé de compréhension essentielle. C'est en réponse à un discours du maître qui ne s'adresse pas à leurs enfants que les parents adoptent ce discours universitaire ; que nous pensons percevoir dans ce que nous avons appelé le *discours des cyberaddictologues* et, de fait, toute la rhétorique décliniste autour de la jeunesse. En cela, les parents sont généralement convaincus du bien-fondé de ce discours, et de sa capacité à « sauver » leurs enfants, de leur permettre d'accéder à cette aristocratie promise par le discours du maître. Tout le « malheur », si l'on peut dire, de ces parents, reste qu'en voulant « sauver » leurs enfants, ils accentuent le malaise.

Mais que peuvent-ils faire d'autre ? Comme le souligne Sutton-Smith (1997), les rhétoriques — autour du jeu — sont particulièrement ancrées dans le discours social. Mais plus encore, c'est l'ambiguïté même des discours qui rend, à notre avis, celui des parents impossibles. Si l'on considère le discours capitaliste comme l'actuel discours du maître, force est de constater qu'il promeut et promet de mettre le sujet et son désir au centre de l'univers humain. En cela, il nous semble proche de la rhétorique du Soi[298] développée par Sutton-Smith (1997, chap. 10) ; c'est-à-dire de l'idée d'un jeu idéalisé autour du désir et de l'accomplissement du désir — la jouissance — du sujet (1997, p. 11). Sauf qu'en réalité, ni le discours capitaliste ni la rhétorique qui nous semblent dominants à propos du jeu, aujourd'hui, ne mettent réellement le sujet et son désir comme élément central. Nos sociétés occidentales ont promu l'invididualisme à son paroxysme ; en faisant de la dépendance une maladie qu'il faut éradiquer. Et en faisant du *self-made-man* l'archétype de la réussite sociale. Mais la vérité cachée du discours est tout autre. Comme tout discours du maître, le discours capitaliste s'adresse à un esclave (ici le consommateur), rendu « dépendant ». Dans ce discours, comme le note Braunstein, le sujet n'est pas en réalité, au centre ; il devient un élément, un rouage d'une grande machinerie sociale. De même, le discours autour du jeu nous paraît plus être, à la suite de Sutton-Smith (1997, p. 45), une dérivée de la rhétorique du jeu comme évolution ; au sens où cette rhétorique, qui fait du jeu un élément du développement de l'enfant, permet aussi de définir le jeu pathologique comme régression évolutive. En cela, cette rhétorique autour du jeu demeure avant tout, comme nous avons essayé de le montrer, un élément de l'ordre social. Le développement du sujet devenant l'étape nécessaire à son plein accomplissement, ce moment, où, il devient enfin *« complet »*, où il peut prendre sa place comme élément de la machine sociale. Les individus, parents, comme joueurs ou observateurs deviennent ainsi les rouages d'une horloge, la société, qui voudrait imprimer la propre immuabilité de son ordre et de sa structuration, le *temps social*, comme l'horloge voudrait marquer l'immuabilité du temps. Les cyberaddictologues deviennent, alors, autant des rouages de la machine sociale que ses horlogers. Le tout, sans que chacun ne puisse en prendre tout à fait conscience, de par le jeu de l'inconscient. Mais en la matière, Einstein a démontré au milieu du XXe siècle que la temporalité demeurait une question relative. Ne serait-ce pas, finalement, le savoir que les sujets ont sur eux-mêmes (quand bien même la connaissance de ce savoir ne serait pas acquise) qui les pousse à remettre en cause l'ordre social, à percevoir cette relativité du temps social ? En cela, il nous semble que ce mouvement de l'inconscient constitue autant la marque du caractère vivant de nos sociétés que de sa capacité à

298 Notre traduction.

évoluer. Peut-être devrions-nous non pas tenter de le contrôler ou de l'éradiquer — démarche aussi vaine, à notre avis, que de vouloir contrôler l'inconscient lui-même et donc une certaine forme de chaos —, mais l'accompagner ; pour le performer, l'aider à se structurer et à émerger, intègre, comme le ferait des parents pour leurs enfants. Cela nécessiterait néanmoins que nous acceptions un certain renoncement, l'acceptation d'une perte ; désirer à nouveau et donc renoncer à la jouissance qu'offre le discours capitaliste. Mais sommes-nous véritablement prêts à un tel bouleversement social ? Enfin, Freud (1929) rappelait le lien étroit entre culture et émergence du Surmoi chez le sujet. Ce rôle de performateur du Surmoi est d'abord tenu par la figure intériorisée du père, puis la morale prendrait ensuite le relais de cette figure subjective. Ce pour quoi nous disons que le discours des parents demeure impossible à propos du jeu vidéo ; c'est qu'un certain discours fondant sa légitimité sur la morale, justement, leur demande, à notre avis, de tenir un rôle particulier de perfomateur des seuls Surmoi sadique (*soumets-toi*) et de l'idéal narcissique (*sois parfait*) ; faisant alors disparaître la fonction bienveillante du Surmoi (Pasche, 2000). Si un tel discours reste impossible à tenir, à notre avis, c'est parce qu'il oblige les parents à s'ériger contre leur propre Surmoi parental. Ils ne peuvent, littéralement, adresser une parole à leurs enfants qui entrent en conflit avec leurs propres représentations ; mais ils se pensent obligés de le faire pour tenir leur rôle de parent. Peut-être faudrait-il alors que nous en revenions à un rapport de bienveillance vis-à-vis de l'usage des nouvelles technologies et de l'activité vidéoludique. En sommes : accompagner, guider, aider à mettre en forme ; plus que contrôler, interdire et réprimer ?

Le moment de conclure

Ce que nous venons d'exposer tout au long de notre thèse tend à induire l'idée que le concept d'addiction (comme d'autres concepts cliniques, dis « a-théoriques ») se trouve avant tout constituer un élément discursif de contrôle social. Il ne renvoie pas, dès lors, à une réalité clinique nouvelle ; mais seulement à un nouveau discours autour de problématiques cliniques que nous savons expliquer sans convoquer ces nouveaux éléments de langage. Comme le soulignait Foucault, ce concept vise avant tout le maintien de l'ordre social, le contrôle. Ce qui se trouve ainsi contrôlé, c'est avant tout la production d'un autre discours, celui du patient comme celui de cliniciens, opposé aux signifiant-maîtres véhiculés par le discours de la cyberaddiction (ou de la violence induite par les jeux vidéo). En cela la production d'un autre discours nous paraît en premier lieu contrôlée par l'interdit : il devient impossible de contester le concept d'addiction, sans, pour reprendre les termes d'un addictologue « se mettre au ban de la science moderne ». Pour autant, il nous semble que les exemples cliniques que nous avons exposés, tendent à au moins discuter le bien fondé scientifique de ce concept appliqué aux jeux vidéo. L'autre discours devient un tabou. De même, l'addiction tend à contrôler les productions discursives par un processus de rejet : l'addict demeure lié à la figure du toxicomane, le marginal, *celui qui se trouve hors de la société* [299]. Mais avant tout, c'est la question de l'excès et de la destructivité que la figure du toxicomane véhicule. Dire qu'un joueur se trouve addicté à un jeu vidéo, c'est en faire un être d'excès et de destruction, un barbare que la société ne peut que rejeter. Il doit alors *se soigner* et rentrer dans le rang, ce qui l'oblige à accepter les représentations et significations véhiculées par le concept d'addiction. S'il refuse, il demeure alors exclu, rejeté. Néanmoins, les joueurs conservent un savoir sur eux-mêmes qui entre en contradiction avec ce tabou et produit du malaise. En ce sens, notre société produit ses propres maux. Pour autant, les cas que nous avons exposés nous semblent aussi démontrer la nécessité de ne pas trop vite conclure à la seule origine sociale de mal-être qui se situe derrière la demande de soin. Bien souvent, le regard que nous pouvons porter sur le désir de soin, ainsi que sur la motivation du jeu ou le type de jeu vidéo utilisé, peut nous permettre d'engager un travail thérapeutique fécond. De même, l'intérêt porté à la question de l'activité vidéoludique de nos patients nous permet bien souvent de mettre au jour une souffrance qui ne saurait réussir à s'exprimer ou se donner à voir autrement ; bien souvent masquée par le plaisir du jeu. Ce qui, finalement, nous interroge le plus ici, c'est la place du clinicien ; et son rôle tant vis-à-vis du patient

299 Alors même que la notion de marginalité, par définition, induit le fait que l'individu demeure dans le champ social bien qu'à sa marge.

que des attentes de la société. Quand nous intervenons auprès d'un patient, la question de la préservation de l'intégrité psychique et de l'autonomie de pensée du patient devraient demeurer au cœur de nos réflexions. Pourtant, nous, les cliniciens, restons aussi des sujets divisés, assujettis au langage et aux discours. Nous demeurons pleinement dans le champ intersubjectif, des sujets-citoyens. Lorsque nous prenons en charge la demande de soin d'un de nos semblables, nous avons toujours besoin (comme le souligne Marc Valleur) de légitimer cette intervention. Si la souffrance exprimée, comme perçue, du sujet peut constituer un critère nécessaire à une réponse légitime à la demande ; il n'en demeure pas moins insuffisant à lui seul. Comme nous avons tenté de le faire dans la présente thèse ; il nous semble nécessaire d'interroger l'origine de cette souffrance. Afin de nous assurer que nous répondions bien à une demande de mise au travail d'un savoir du sujet sur lui-même ; dans le but de produire de nouveau signifiant-maîtres ; et non que nous répondions à une demande de mise en conformité sociale du sujet. En sommes que notre discours se trouve bien structuré comme discours de l'analyste et non comme discours du maître.

À propos de structuration du discours, il nous semblait nécessaire en conclusion de nous interroger sur la propre structuration de celui que nous venons d'exposer. Comme nous l'exposions en avant-propos, il nous paraît impossible de douter de tout, d'hystériser l'ensemble d'un discours. Le travail intellectuel nous semble nécessairement devoir s'inscrire dans un certain conformisme, un discours contrôlé : une doctrine ou une théorie pour le dire autrement. Pour autant, si nous espérons n'avoir pas structuré notre discours comme hystérique ; nous avons souhaité hystériser le débat. Il nous semble qu'une partie de notre travail s'inscrit dans un discours d'analyste. Et c'est à partir des signifiant-maîtres nouvellement mis au jour par nos patients que nous avons tenté d'hystériser un débat devenu moribond. D'une certaine manière, il y a une probable part de discours du maître dans une telle approche : mettre au travail le savoir du sujet. Mais là où nous pensons ne pas avoir pris cette position, c'est dans la tentative de mettre aussi au travail notre propre savoir de clinicien. Bien entendu, une telle approche mêlant subjectivité d'une auto-analyse et tentative d'analyse objective de l'autre ne saurait se trouver exempte de toute critique méthodologique. Quoi qu'il en soit, un travail de thèse ne nous semble pas tout à fait pouvoir se départir d'une certaine structuration universitaire ni s'empêcher de viser une certaine place de maître. En effet, il vise la reconnaissance du droit à devenir non celui qui analyse ou qui recherche, mais *celui qui enseigne* : un docteur. Un compromis nous semble néanmoins pouvoir se situer dans l'idée qu'un travail de thèse ne devrait pas se situer exclusivement comme relais d'un discours du maître. En sommes, il devrait hystériser plus que relayer. C'est-à-dire qu'il devrait tenter de rendre plus vivace un savoir

parfois moribond. Il appartient dès lors à notre jury de juger la capacité de notre discours à rendre plus vivant un certain savoir sur le jeu vidéo dans son rapport à la clinique.

Nous avons en dernier lieu, souhaité présenter quelques critiques que nous souhaitions émettre à propos de notre propre travail. Comme autant d'éléments que les circonstances ne nous ont pas nécessairement permis de traiter ou d'intégrer dans notre travail. Des pistes, des ouvertures pour aller au-delà de ce que nous venons d'exposer. En sommes, continuer le débat, mais surtout refuser de trop inscrire ce travail comme élément de contrôle discursif : ni professer le vrai ou le faux absolu ni rejeter ce qui serait en mesure de mettre en question notre exposé. En premier lieu, d'aucuns trouveront que la présence de la clinique dans notre travail pourrait parfois passer au second plan. C'est là une question qui nous a occupés : quelle place laisser à la clinique ? Finalement, il nous semble nécessaire de maintenir en l'état l'ensemble des trois parties principales qui constituent notre travail. Si la clinique se trouve au centre de notre thèse, le contexte historique que nous choisissons de mettre en première intention tente de l'éclairer. Notamment du point de vue des représentations entourant l'objet jeu vidéo. Lesquelles représentations se trouvant en mesure d'influencer nos observations cliniques. La dernière partie, qui constitue l'aboutissement de notre propos, ne peut exister, à notre avis, sans que ne soit posé à la fois le contexte historique de l'objet et ses rapports à la question clinique. De fait, cette dernière demeure centrale dans chacune de nos observations et réflexions, parce que c'est sur la question clinique et à partir d'elle, que nous avons forgé nos hypothèses. À propos de la clinique justement, nous avions souligné dès notre avant-propos la difficulté posée par l'usage d'études de cas. Ce que nous observons reste finalement valable pour ces patients en particulier sans qu'il ne soit nécessairement possible de généraliser notre propos. Mais peu importe, nous semble-t-il. Le but ici ne se trouve pas tant de généraliser nos observations que d'hystériser un débat devenu tabou. Peu importe alors que les observations faites à partir des cas que nous avons présentés soient ou non généralisables. Le fait que ces cas existent et qu'ils puissent conduire à une analyse différente ; que ces cas soient en mesure de nous permettre de mettre en doute un discours dominant nous paraît être plus pertinent. Cependant, il nous paraît tout aussi nécessaire d'envisager une étude plus globale des rapports du jeu vidéo à la psychologie clinique. Notamment dans une approche méthodologique différente. S'agissant de la population clinique observée, nous regrettons notamment de ne pas avoir pu donner plus de place à la question de la psychose ; et ce par manque de matériel clinique. Si, comme nous le pressentons, la psychose constitue aussi une frontière entre le jeu et le non-jeu ; il devient alors primordial de pouvoir lui confronter nos théories. Néanmoins, une question d'ordre éthique nous met en difficulté. Si nous

postulons l'idée que le sujet psychotique ne peut jouer parce qu'il se trouve incapable d'entrer *in ludere,* c'est-à-dire d'instaurer un écart nécessaire avec l'action et de percevoir la dimension symbolique du jeu ; alors ne prenons-nous pas le risque, en tentant de le confronter au jeu vidéo, d'induire un collage imaginaire propre à alimenter sa folie ? Dit autrement, si nous savons que le symbolique se trouve en défaillance chez le sujet psychotique, ce qui l'empêche d'entrer en jeu : est-il déontologique d'expérimenter l'usage du jeu dans ce contexte ? Une décompensation, une bouffée délirante ou d'autres manifestations symptomatiques nous semblent à craindre. Il devient alors nécessaire, nous semble-t-il, de prendre de nombreuses précautions. Et de bien mesurer et maîtriser toute intervention de recherche sur la question. C'est néanmoins, pour nous, la nouvelle frontière que nous souhaiterions explorer à propos du jeu.

Enfin, nous avons souhaité terminer cette conclusion sur la question neurophysiologique que certains ne manqueront pas de soulever à propos de la défense du concept d'addiction. Les travaux d'Ivan Pavlov, puis des neurosciences en général, ont mis au jour l'existence chez la plupart des espèces de la classe des Mammalia, d'un système neurophysiologique appelé système hédonique[300]. Il se trouve, aujourd'hui, démontré ; que ce système situé dans le télencéphale (c'est-à-dire la partie la plus récente et la plus évoluée du système nerveux des mammifères) se trouve largement mis à contribution lors de l'usage de drogues psychotropes. Particulièrement lors de l'usage d'opioïdes et de cannabinoïdes. Ces substances contenues dans l'héroïne ou dans le cannabis par exemple demeurent proches des endorphines naturellement sécrétées par l'homme. La composante affective de l'activation du système hédonique, le situe du côté d'une manifestation d'une prise de plaisir (ce qu'une étude d'Olds et Miner montra dés 1952). En sommes, lorsque le système hédonique se trouve sollicité, c'est qu'une prise de plaisir a lieu. Il n'est alors qu'assez peu étonnant, d'un simple point de vue biologique, que le sexe, la nourriture ou le jeu provoquent son activation. Il a également été démontré que le sport peut augmenter considérablement le taux d'endorphine et donc solliciter massivement ce système neurophysiologique. Valleur et Matysiak (2003) rappellent que des théories récentes viendraient légitimer le concept d'addiction par l'observation de possibles dérèglements du fonctionnement de ce système. L'idée sous-jacente relie la question à la métaphore-drogue : le sexe, le sport, le jeu vidéo ou la nourriture peuvent activer le système hédonique comme le ferait la drogue. Néanmoins, une telle argumentation nous pose problème, outre le fait qu'elle ne repose que sur des modèles d'animaux dont il reste difficile d'extrapoler les comportements à l'humain. Tout d'abord il nous semble y avoir une sorte de confusion. C'est la drogue, qui, comme

300 Plus connu sous le nom de circuit de la récompense, notamment lorsqu'il se trouve mis en lien avec les théories behavioristes.

le sexe, la nourriture ou le sport, active ce système neurophysiologique et non l'inverse. Ensuite, si un dérèglement neurophysiologique touchant le fonctionnement du système hédonique était la cause des « addictions » (et non une simple conséquence neurophysiologique observable), alors en toute logique la polyaddiction devrait être la règle. En effet, ce système étant activé pour de nombreux comportements (en fait, si nous suivons le principe posé par Aulagnier que tout se réduit au plaisir, nous pouvons dire qu'il s'active pour tous les comportements), alors son dérèglement devrait affecter globalement le fonctionnement de l'individu et non un comportement en particulier. Mais de plus, le système hédonique se trouve largement soumis au contrôle de la dopamine. Or, nous savons depuis longtemps que ce neurotransmetteur se trouve impliqué dans de nombreux symptômes neurologiques et psychiatriques (c'est notamment sur la dopamine qu'agissent les neuroleptiques). Serait-il alors envisageable que les manifestations neurophysiologiques observées à propos des addictions se trouvent un peu trop vite rendues responsables de ces comportements de dépendances ? Ne serait-il pas, au contraire, envisageable que les dérèglements du système hédonique observés soient la manifestation de dérèglements dopaminergiques couramment observés lors d'affections psychiatriques ? En sommes, faire des comportements addictifs une simple manifestation d'autres productions mentales, parfois pathologiques ? Nous observons là un nouvel effet de ce que nous exposions au chapitre 6. L'addiction, le mauvais comportement, se trouve traquée jusque dans les moindres recoins du fonctionnement cérébral humain. Du marginal au toxicomane, l'addiction devient alors un dysfonctionnement cérébral qu'il faut corriger. Nous avons exposé précédemment tous les signifiant-maîtres que véhicule ce concept. Cette question interroge, fondamentalement, le rôle et la place de la psychopathologie clinique dans la cité. Notamment dans ce débat déjà ancien entre les idées issues du courant de pensée dit de la « psychothérapie institutionnelle » ; et une structuration plus concentrationnaire de la vision de la prise en charge en santé mentale. Le débat demeure ouvert, à notre avis, de savoir si le concept d'addiction ne prend pas l'aspect d'un des avatars modernes de la psychiatrie correctionnelle ?

Bibliographie

Abraham, K. (1908). Les relations psychologiques entre la sexualité et l'alcoolisme. Dans *Oeuvres complètes-1. Rêve et Mythe* ([1977] éd., pp. 48-55). Paris : Payot & Rivages.

Allouch, J. (1999). Le stade du miroir revisité. *L'unebévue,* (14), 17-63.

Althusser, L. (1982). Les appareils idéologiques d'état. Dans *Positions* (pp. 67-125). Paris : Éditions sociales.

Amato, E.-A. (2013). Pour une théorie transversale des mondes numériques par l'image interactive. Dans *Images interactives et jeu vidéo : de l'interface iconique à l'avatar numérique* (pp. 262-279). Paris : Questions théoriques.

Amato, E.-A. (2014). Pour une théorie unificatrice du jeu vidéo : le modèle analytique de la co-instanciation. *Psychologie clinique*, *1*(37), 52-66.

Andureau, W. et Vaudano, M. (2014, 17 octobre). 5 chiffres flatteurs sur le jeu vidéo... à prendre avec des pincettes. *Le Monde*. Paris.

Anzieu, D. (1976). L'enveloppe sonore du Soi. *Nouvelle revue de psychanalyse*, (13).

Arsenault, D. et Picard, M. (2010). Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : trois formes d'immersion vidéo ludique. *Homo Ludens*. Repéré 8 décembre 2012, à http://www.homoludens.uqam.ca/index.php?option=com_content&task=view&id=55&Itemid=63

Aulagnier, P. (1979). *Les destins du plaisir. Aliénation — amour — passion.* Paris : PUF.

Barnes, B. C., Siderius, D. W. et Gelb, L. D. (2009). Structure, Thermodynamics, and Solubility in Tetromino Fluids. *Langmuir*, *12*(25), 6702-6716.

Bastien, D. (2010). Figures de la passion. *Champ psy*, *1*(57), 87-100.

Bateson, G. (1977). Une théorie du jeu et du fantasme. Dans *Vers une écologie de l'esprit* (vol. 1). Paris : Seuil.

Belaval, P. (1990). Une présentation : La dialectique de la raison de Mac Horkheimer & Theodor Adorno. *Germanica*, (8), 195-202.

Belmas, E. (2006). *Jouer autrefois : essai sur le jeu dans la France moderne (XVIe-XVIIIe siècle)*. Paris : Champ Vallon.

Bennett, C., Miller, M. et Wolford, G. (2009). Neural correlates of interspecies perspective taking in the post-mortem Atlantic Salmon : an argument for multiple comparisions correction. *NeuroImage*, *47*(1), S125.

Bentolila, A. (2007). *Le verbe contre la barbarie*. Paris : Odile Jacob.

Bergeret, J. (2008a). Les états-limites et leurs aménagements. Dans *Psychologie pathologique : théorique et clinique* (10e éd., pp. 217-234). Paris : Masson.

Bergeret, J. (2008 b). Relation entre déréalisation, dépersonnalisation et délire. Dans J. Bergeret (dir.), *Psychologie pathologique théorique et clinique* (10e éd., pp. 209-211). Paris : Elsevier Masson.

Berry, V. (2009, 10 novembre). *Les cadres de l'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un monde numérique. Analyse des pratiques ludiques, sociales et communautaires des joueurs de jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs : Dark Age of Camelot et World of Warcraft* (Thèse pour le doctorat en sciences de l'éducation). Paris 13 Sorbonne Paris Cité, Villetaneuse.

Bibring, G., Dwier, T, Huntingdon, D. et Vaenstein, A. (1961). a Study of the psychological process in pregnancy and the earliest mother-child relationship. *the Psychoanalytic study of the child*, *16*, 9-72.

Bidaud, E. (2005). Remarques psychanalytiques sur le visage. *Les cahiers de l'infantile*, (4), 19-31.

Bideau, E. (dir.). (2014). Recherches de visages. Une actualité de la psychanalyse. Paris : Hermann.

Bidet, A. (2007). Le corps, le rythme et l'esthétique sociale chez André Leroi-Gourhan. *Techniques et Culture*, *48*(49), 15-38.

Block, J. (2007). Lessons From Columbine : Virtual and real rage. *American Journal of Forensic Psychiatry*, (2).

Bogajewski, S. (2015). Usage du jeu vidéo pour l'éducation thérapeutique du patient : réflexions et problématisations autour de l'apprentissage par le jeu. *L'éducation thérapeutique du patient*, *7*(2).

Bonnet, G. (2008). Compulsion (ou contrainte). Dans *Dictionnaire international de la psychanalyse. Concepts, notions, biographies, œuvres, événements, institutions.* Paris : Calmann-Lévy.

Bourdieu, P. (1997). *Méditations pascaliennes*. Paris : Seuil.

Bourdieu, P. (2000). *Esquisse d'une théorie de la pratique*. Paris : Seuil.

Bourdieu, P. et Passeron, J.-C. (1964). *Les héritiers : Les étudiants et la culture*. Paris : Éditions de Minuit.

Bourguignon, A., Cotet, P., Laplanche, J. et François, R. (1989). *Traduire Freud*. Paris : PUF.

Braunstein, N. (2014). *Malaise dans la culture technologique. L'inconscient, la technique et le discours capitaliste.* Paris : Le Bord de l'eau.

Brigaudiot, M. et Danon-Boileau, L. (2002). *La naissance du langage dans les deux premières années* (2e éd.). Paris : PUF.

Brougère, G. (2003). *Jouets et compagnie*. Paris : Stock.

Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Paris : Economica.

Brougère, G. (2009). *Apprendre de la vie quotidienne* (édité par A.-L. Ulmann). Paris : PUF.

Brougère, G. et Bézille, H. (2007). De l'usage de la notion d'informel dans le champ de l'éducation. *Revue française de Pédagogie*, (158), 117-160.

Bruno, P. (1993). *Les jeux vidéo*. Paris : Syros.

Budziszewski, K. (2012). Spacewar ! *Encyclopedia of Video games : The culture, technology and Art of Gaming*. Santa Barbara : ABC-CLIO.

Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige* ([2000] éd.). Paris : Gallimard.

Centre Marmottan. (2013). *Rapport d'activité 2013 du Centre Marmottan* (Rapport d'activité). Paris : Centre Marmottan.

Chalmers, P. (2009). *Inside the Mind of a Teen Killer*. Nashville : Thomas Nelson.

Clark, R. et Kraemer, T. (2009). Clinical Use of Nintendo Wii Bowling Simulation to Decrease Fall Risk in an Elderly Resident of a Nursing Home : À case Report. *Journal of Geriatric Physical Therapy*, *32*(4), 174-180.

Collins, K. (2008). *Game Sound. An introduction to the History, Theory, dans Practice of Video*

Game Music and Sound Design. Cambridge : The MIT Press.

Cotta, A. (1980). *La société ludique*. Paris : Grasset.

Crouch, G. (1998, 11 mai). Cyber Junkies. *Los Angeles Times*. Los Angeles. Repéré à http://articles.latimes.com/1998/may/11/news/ls-48486

De Boisson-Bardies, B. (1996). *Comment la parole vient aux enfants. De la naissance jusqu'à deux ans.* Paris : Odile Jacob.

Deleuze, G. et Guttari, F. (1980). *Mille Plateaux*. Paris : Éditions de Minuit.

Demoulin, C. (2005). Sortir du discours capitaliste. *La revue du champ lacanien*, (2).

De M'Uzan, M. (1970). Le même et l'identifique. *Revue Française de Psychanalyse*, *34*(3), 441-452.

Descartes, R. (1673). *Discours de la méthode : Pour bien conduire sa raison et chercher la vérité dans les sciences.* ([2013] éd.). Paris : Librio.

Deutsch, J. E., Borbely, M., Filler, J., Huhn, K. et Guarrera-Bowlby, P. (2008). Use of a Low-Cost, Commercially Available Gaming Console (Wii) for Rehabilitation of an Adolescent With Cerebral Palsy. *Physical Therapy*, *88*(10), 1196-1207.

Dewey, J. (1938). *Logique : La théorie de l'enquête* ([1993] 2 éd. ; traduit par G. Deledalle). Paris : Presses universitaires de France.

Dickerson, J. F. (1993, 27 septembre). Too Violent for Kids. *Time Magazine*. New York.

Dolto, F. (1985). *La cause des enfants*. Paris : Robert Laffont.

Donovan, T. (2010). *Replay : The history of video games*. East Sussex : Yellow ant.

Dor, J. (1985). *Introduction à la lecture de Lacan* ([2002] éd.). Paris : Denoël.

Doueihi, M. (2008). *La grande conversion numérique*. Paris : Seuil.

Douglas, S. (1979). Some Memories of EDSAC I : 1950-1952. *IEEE Annals of the History Computing*, *1*(2), 98-99.

Duflo, C. (1997). *Jouer et philosopher*. Paris : PUF.

Durkheim, E. (2013). É*ducation et sociologie* (10e éd.). Paris : Presses universitaires de France.

Duverger, C. (1978). *L'esprit du jeu chez les Aztèques*. Paris : Mouton.

Ermi, L. et Mäyrä, F. (2005). *Fundamental Components of the Gameplay Experience*. Conférence

communication présentée au Digital Games Research Association Conference.

Favresse, D. et De Smet, P. (2008). *Tabac, alcool, drogues et multimédias chez les jeunes en Communauté française de Belgique* (Résultat de l'enquête Health Behaviour in School-aged Children (HBSC)). Bruxelles : Service d'Information Promotion Éducation Santé (SUPIS).

Fenichel, O. (1987). *La théorie psychanalytique des névroses* (traduit par M. Schlumberger). Paris : Presses universitaires de France.

Ferenczi, S. (1970). Le développement du sens de la réalité et ses stades. Dans *Oeuvres Complètes* (vol. 2, pp. 51-65). Paris : Payot & Rivages.

Ferrant, A. (2007). Pôle d'organisation psychotique de la personnalité. Dans *Manuel de psychologie et de psychopathologie clinique générale* (pp. 1267-1268). Issy-Les-Moulineaux : Elsevier Masson.

Feuerbach, L. (1992). *L'essence du christianisme*. Paris : Gallimard.

Feyerabend, P. (1975). *Contre la méthode, Esquisse d'une théorie anarchiste de la connaissance* ([1988] éd.). Paris : Seuil.

Fischer, K. (1889). *Ueber den Witz*. Heidelberg: C. Winter. Repéré à https://archive.org/details/ueberdenwitz00fisc

Fortin, T. (2004). L'idéologie des jeux vidéo. Dans N. Santolaria et L. Tremel (dir.), *Le grand jeu : débats autour de quelques avatars médiatiques* (pp. 45-73). Paris : PUF.

Fortin, T. (2006). Cyberwar : figures et paradoxes de la rhétorique des jeux vidéo de guerre. *Revue des sciences sociales*, (35), 104-111.

Fortin, T., Mora, P. et Trémel, L. (2005). *Les jeux vidéo : contenus, pratiques et enjeux sociaux*. Paris : L'Harmattan.

Fraisse, P. (1967). Perception et estimation du temps. Dans J. Piaget (dir.), *Traité de psychologie expérimentale* (vol. 4). Paris : Presses universitaires de France.

Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed : Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate* (Master's Thesis). Georgia Institute of Technology, Atlanta.

Freeman-Sharpe, E. (1937). *Dream Analysis* (5e éd.). London : The Hogarth Press.

Freud, A. (1965). *Le normal et le pathologique chez l'enfant* ([1968] éd.). Paris : Gallimard.

Freud, S. (1895). Qu'il est justifié de séparer de la neurasthénie un certain complexe symptomatique sous le nom de « névrose d'angoisse ». Dans *Névrose, psychose et perversion* ([1973] éd., pp. 15-38). Paris : PUF.

Freud, S. (1905a). *Le mot d'esprit et sa relation à l'inconscient* ([2011] éd.). Paris : Gallimard.

Freud, S. (1905 b). *Trois Essais sur la Théorie sexuelle* ([2010] éd.). Paris : Gallimard.

Freud, S. (1908). La création littéraire et le rêve éveillé. Dans *Essais de psychanalyse appliquée* ([1933] éd., pp. 69-81). Paris : Gallimard.

Freud, S. (1909). *Le petit Hans* (2e éd.). Paris : Presses universitaires de France.

Freud, S. (1910). *Un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci* ([1977] éd.). Paris.

Freud, S. (1911a). Formulations sur les deux principes du cours des événements psychiques. Dans *Résultats, idées, problèmes* (7e éd., vol. 1-2, vol. 1). Paris : PUF.

Freud, S. (1911 b). *Le président Schreber : Un cas de paranoïa* ([2011] éd.). Paris : Payot & Rivages.

Freud, S. (1912). *Totem et Tabou* ([2011] éd.). Paris : Payot & Rivages.

Freud, S. (1914). *Pour introduire le narcissisme* ([2012] éd.). Paris : Payot & Rivages.

Freud, S. (1915). Pulsions et destins des pulsions. Dans *Metapsychologie* ([1968] éd.). Paris : Gallimard.

Freud, S. (1919). *L'inquiétante étrangeté et autres essais* ([1985] éd.). Paris : Folio.

Freud, S. (1920). *Au-delà du principe de plaisir* ([2010] éd.). Paris : Payot & Rivages.

Freud, S. (1921). *Psychologie des masses et analyse du moi* ([2010] éd.). Paris : PUF.

Freud, S. (1923). *Le moi et le ça* ([2010] éd.). Paris : Payot & Rivages.

Freud, S. (1925). La négation. Dans *Oeuvres Complètes* (vol. 23, pp. 165-171). Paris : Presses universitaires de France.

Freud, S. (1927). Dostoïevski et le parricide ([1994] éd.). Paris : Gallimard.

Freud, S. (1929). *Malaise dans la civilisation* ([1994] éd.). Paris : PUF.

Freud, S. (1933). *Nouvelles conférences sur la psychanalyse* ([1936] éd. ; traduit par A. Berman). Paris : Gallimard.

Freud, S. (1938). Abrégé de psychanalyse. Dans *Oeuvres Complètes* ([2010] éd., vol. 1-20, vol. 20,

pp. 225-306). Paris : Presses universitaires de France.

Freud, S. (1939). *L'homme moïse et la religion monothéiste* ([1993] éd.). Gallimard.

Freud, S. (1970). *Essais de Psychanalyse*. Paris : Payot & Rivages.

Freud, S. (1973). Actes obsédants et exercices religieux. Dans *L'avenir d'une illusion* (3e éd., pp. 81-94). Paris : PUF.

Freud, S. (1986). Lettre du 22 décembre 1897. Dans *The Complete Letters of Sigmund Freud to Wilhelm Fliess. 1887-1904*. Cambridge : Harvard university press.

Freud, S. (2004). Remémoration, répétition et perlaboration. *Libres cahiers pour la psychanalyse*, *1*(9), 13-22.

Freud, S. et Breuer, J. (1895). *Études sur l'hystérie* (15e éd.). Paris : Presses universitaires de France.

Gaon, T., Stora, M. (2008). Soigner des jeux vidéo/soigner par les jeux vidéo. Regards croisés sur un révélateur de mal-être. *Quaderni*. 67/2008, 33-42.

Gaume, N. (2013). *Le jeu vidéo en France. Éléments clés 2013* (Livre blanc). Paris : Syndicat national du Jeu vidéo.

Genvo, S. (2009). *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo.* Paris : L'Harmattan.

George, C. (1983). *Apprendre par l'action*. Paris : PUF.

Gerber, D. J. (2010). Succès, dangerosité et illégitimité. Les représentations du jeu numérique dans les magazines d'actualité suisses depuis 2004. Dans *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture* (pp. 73-86). Nancy : Presses universitaires de Nancy.

Gergen, K. J. (1991). *The saturated self : dilemmas of identity in contemporary life*. New York : Basic Books.

Gibbon, J., Church, R. M. et Meck, W. (1984). Scalar timing in memory. Dans J. Gibbon et L. Allan (dir.), *Timing and time perception* (pp. 55-87). New York : Annals of New York Academy of Sciences.

Gibson, J. J. (1950). *The Perception of the Visual World*. Boston : Houghton Mifflin.

Gibson, J. J. (1977). The Theory of Affordances. Dans R. Shaw et J. Bransford (dir.), *Perceiving,*

Acting and Knowing : Toward an Ecological Psychology. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.

Gingras, A.-M. (2009). *Médias et Démocratie : le Grand Malentendu* (3e éd.). Montréal : Presses universitaires du Québec.

Goffman, E. (1974). *Frame Analysis : An essay on the organization of experience*. New York : Harper & Row.

Goldberg, H. (2013). *Aynbabtu : Comment les jeux vidéo ont conquis la pop culture en un demi-siècle*. Paris : Allia.

Goodman, A. (1990). Addiction : Definition and Implications. *British Journal of Addiction*, (85), 1403-1408.

Gorges, F. (2005). Super Mario Bros. *Game Fan*, (HS 1), 23.

Grau, O. (2003). *Virtual Art : From Illusion to Immerision*. Cambridge : MIT Press.

Griffiths, M. D. (2002). *gambling and Gaming Addiction in Adolescence*. Leicester : Blackwells.

Griffiths, M. D. (2012). Addiction sans drogue, quand le cerveau à le goût du jeu. *Adolescence*, *1*(79), 51-55.

Griffiths, M. D. et Meredit, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, *4*(39), 47-53.

Griffiths, M. D. et Meyer, G. (2009). *Problem Gaming in Europe: Challenges, Prevention, and Interventions.* (édité par T. Hayer). New York : Springer.

Grosskost, A. et Jeanneteau, P. (2008). *La cyberdépendance : état des lieux et propositions* (rapport parlementaire). Paris : Assemblée nationale.

Gruel, L. et Galland, O. (2009). *Les étudiants en France. Histoire et sociologie d'une nouvelle jeunesse* (édité par G. Houzel). Rennes : Presses universitaires de Rennes.

Gusdorf, G. (1952). *La parole* (8e éd.). Paris : Presses universitaires de France.

Ham, M. et Pogi, P. (2014). Y a-t-il compatibilité entre politique sociale et clinique du sujet ? *Cliniques méditerranéennes,* 1(89), 31-48.

Hagura, N., Kanai, R., Orgs, G. et Haggard, P. (2012). Ready steady slow : action preparation slows the subjective passage of time. *Proceedings of the Royal Society*, *279*(1746), 4399-4406.

Haier, R. J., Karama, S., Leyba, L. et Jung, R. E. (2009). MRI assessment of cortical thickness and

functional activity changes in adolescent girls following three months of pratice on a visual-spatial task. *BMC Research Notes*, *2*(174).

Hall, R. C. W., Hall, R. C. W. et Day, T. (2011). A plea for Caution : Violent Video Games, the Supreme Court, and the Role of Science. *Mayo Clin. Proc.*, *4*(86), 315-321.

Hall, S. (1991). Encoding/Decoding. Dans *Culture, Media, Language* (pp. 128-138). Londres : Routledge.

Hartmann, M. (2006). Les élites et le champ du pouvoir. Dans H. P. Müller et Y. Sintomer (dir.), *Pierre Bourdieu, théorie et pratique. Perspectives franco-allemandes* (pp. 190-204). Paris : La découverte.

Hayes, T. (2008). *Jump Point : How Network Culture is Revolutionizing Business* (Mc Graw-Hill). New York.

Henderson, M. (2005). *Starwars le mythe et sa magie. À la source des mondes fabuleux de George Lucas*. Paris : Presses de la cité.

Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*. Paris : Corti.

Hoad, P. (2014, juin). Tetris : how we made the addictive computer game. *The Guardian*. London. Repéré à http://www.theguardian.com/culture/2014/jun/02/how-we-made-tetris

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu* ([1951] éd.). Paris : Gallimard.

Ichbiah, D. (2004). *La saga des jeux vidéo : De Pong à Lara Croft*. Paris : Vuibert.

Jacques, E. (2011). *Le plaisir de jouer ensemble : joueurs casuals et interfaces gestuelles de la Wii*. Paris : L'Harmattan.

James, W. (1890). *Principles of Psychology* ([1980] éd.). New York : Holt.

James, W. (1911). *Le pragmatisme*. Paris : Flammarion.

Jandrok, T. (2014). La prismatique du visage dans les mondes virtuels et les réseaux sociaux. Dans E. Bidaud (dir.), *Recherches de visages. Une actualité de la psychanalyse.* (p. 187-193). Paris : Hermann.

Kellner, C. (2000). *La médiation par le cédérom « ludo-éducatif ». Approche communicationnelle.* (Thèse de doctorat). Metz, Metz.

Kent, S. L. (2001). *The Ultimate history of video games: The Story Behind the Craze that Touched our Lives and Changed the World*. New York : Three River Press.

King, B. J. et Borland, J. M. (2003). *Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture : From Geek to Chic*. New York : McGraw-Hill.

Kline, S., Dyer-Witheford, N. et De Peuter, G. (2003). *Digital Play*. Montreal: McGill-Queen's University Press.

Kotov, A. et Ioudovitch, M. (1959). *L'école d'échecs soviétique {советская шахматная школа)*. Moscou : Les éditions en langues étrangères.

Krumm, J. (2009). *Ubiquitous Computing Foundamentals*. Boca Raton: Chapman and Hall/CRC.

Kuss, D. et Griffiths, M. D. (2011). Online gaming addiction : A systematic review. *International Journal of Mental Health and Addiction*.

Kwon, J. (2012). The Development of Educational and/or Training Computer Games for Students With Disabilites. *Intervention in School and Clinic*, *48*(2), 87-98.

Labbé, M.-H. (1986). L'embargo céréalier de 1980 ou les limites de « l'arme verte ». *Politique étrangère*, *51*(3), 771-783.

Lacan, J. (1949). Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je telle qu'elle nous est révélée par l'expérience psychanalytique. Communication présentée au XVIe Congrès international de psychanalyse, Zürich.

Lacan, J. (1953). *Le Séminaire Livre I : « Les écrits techniques de Freud »* ([1975] éd.). Paris : Seuil.

Lacan, J. (1954). *Le séminaire Livre II : « Le moi dans la théorie de Freud et dans la technique de la psychanalyse »* ([1978] éd.). Paris : Seuil.

Lacan, J. (1955). *Le Séminaire Livre III : « Les psychoses »* ([1981] éd.). Paris : Seuil.

Lacan, J. (1956). *Le Séminaire Livre IV : « La relation d'objet »* ([1998] éd.). Paris : Seuil.

Lacan, J. (1957). *Le Séminaire Livre V : « les Formations de l'inconscient »* ([1998] éd.). Paris : Seuil.

Lacan, J. (1962). *Le Séminaire Livre X : « L'angoisse »* ([2004] éd.). Paris : Seuil.

Lacan, J. (1963). *Le Séminaire Livre XI : « Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse »*

([1973] éd.). Paris : Seuil.

Lacan, J. (1966). É*crits*. Paris : Le Seuil.

Lacan, J. (1967). *Discours du 6 décembre 1967*. E.F.P. Repéré à http://www.champlacanienfrance.net/IMG/pdf/DiscoursEFP.pdf

Lacan, J. (1968). *Le Séminaire Livre XVI : « D'un Autre à l'autre »* ([2006] éd.). Paris : Seuil.

Lacan, J. (1969). *Le Séminaire Livre XVII : « L'envers de la psychanalyse »* ([1991] éd.). Paris : Seuil.

Lacan, J. (1970). Radiophonie. *Scilicet*, *2*(3), 55-99.

Lacan, J. (1972). *Jacques Lacan : Conférence à Louvain*. Louvain-la-Neuve.

Lacan, J. (1973a). l'Etourdit. Dans *Autres Ecrits* ([2001] éd., pp. 449-495). Paris : Le Seuil.

Lacan, J. (1973 b). Télévision. Dans *Autres Ecrits* ([2001] éd., pp. 509-545). Paris : Le Seuil.

Lacan, J. (1975). *Le Séminaire Livre XXIII : « Le Sinthome »* ([2005] éd.). Paris : Seuil.

Lacan, J. (1977). Préface. Dans *Jacques Lacan* (pp. 5-16). Bruxelles : Pierre Mardaga.

Lacan, J. (1984). Compte rendu d'enseignements — enseignements 1964-1968. *Ornicar ?*, (29), 8-25.

Lacan, J. (2007). *Le séminaire Livre XVIII : « D'un discours qui ne serait pas du semblant ».* Paris : Seuil.

Lacan, J. et Cesbron-Lavau, H. (1974). *Le Séminaire Livre XXII : « RSI » (RSI : Séminaire, 1974-1975)* ([2002] éd.). Paris : Association freudienne internationale.

Lachal, C., Asensi, H. et Moro, M. R. (2008). *Cliniques du jeu*. Paris : La pensée sauvage.

Lagache, D. (1949). *L'unité de la psychologie : psychologie expérimentale et psychologie clinique* ([2004] éd.). Paris : PUF.

Lagache, D. (1984). Fantaisie, réalité, vérité. Dans *De la fantaisie à la sublimation* (pp. 73-96). Paris : PUF.

Lahire, B. (2005). *L'invention de l'illettrisme. Rhétorique publique, éthique et stigmates*. Paris : La découverte.

Lakatos, I. (1984). *Preuves et Réfutations : essai sur la logique de la découverte mathématique*. Paris : Hermann.

Laplanche, J. et Pontalis, J.-B. (1967). Compulsion de répétition. Dans *Vocabulaire de la Psychanalyse*. Paris : PUF.

Lasch, C. (1979). *La culture du narcissisme* ([2006] éd.). Paris : Flammarion.

Laxenaire, M. (2010). Psychanalyse et addictions sans substances. *Annales médico-psychologiques*, *7*(168), 524-534.

Lajonquière (de), L. (2013). *Figures de l'infantile. La psychanalyse dans la vie quotidienne auprès des enfants.* Paris : l'Harmattan.

Le Breton, D. (2004). Actes du colloque « Vivre fatigué » — Le goût de l'épuisement : sports « extrêmes » et mise enjeu de soi. Revue française de Psychosomatique.

Lecourt, E. (1987). L'enveloppe musicale. Dans D. Anzieu (dir.), *Les enveloppes psychiques* ([2003] éd., pp. 199-222). Paris : Dunod.

Le Diberder, A. et Le Diberder, F. (1998). *L'univers des jeux vidéo*. Paris : La découverte.

Lemaire, A. (1978). *Jacques Lacan*. Paris : Mardaga.

Leroi-Gourhan, A. (1964). *Le geste et la parole. Technique et langage.* (vol. 1-2, vol. 1). Paris : Albin Michel.

Leroi-Gourhan, A. (1965). *Le geste et la parole. La mémoire et les rythmes.* (vol. 1-2, vol. 2). Paris : Albin Michel.

Leroux, Y. (2012). Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo. *Adolescence*, *1*(79), 107-118.

Lesourd, S. (2006). *Comment taire le sujet ?*. Paris : Erès.

Lynne, L., Maclean, D. et Stephen, M. Television Violence., n° 234 § House of Commons (1993). Palace of Westminster, London : HC.

Macherey, P. (2009, 12 février). Lacan et le discours universitaire. *La philosophie au sens large*. Carnet Hypothèse. Repéré à http://philolarge.hypotheses.org/101

Maclean, G. et Rappen, U. (1991). *Hermine Von Hug-Hellmuth : Her life and Work*. New York : Routledge.

Marinov, V., McDougall, J., Brelet-Foulard, F. et Lanouziére, J. (2001). *Anorexie, addictions et fragilités narcissiques*. Paris : Presses universitaires de France.

Marty, F. (1991). Raison Pure, raison affectée. À propos de l'affectivité chez Kant. *Epokhé*, (2).

Marty, F. (2012). *Les grands concepts de la psychologie clinique* (2e éd.). Paris : Dunod.

Mattelard, A. (2005). *Diversité culturelle et mondialisation*. Paris : La découverte.

Mauget, V. (2012). Tetris. *Encyclopedia of Video games : The culture, technology and Art of Gaming*. Santa Barbara : ABC-CLIO.

McDougall, J. (1978). *Plaidoyer pour une certaine anormalité*. Paris : Gallimard.

McDougall, J. (2004). L'économie psychique de l'addiction. *Revue Française de Psychanalyse*, *68*(2004/2), 511-527.

McLuhan, M. (1968). *Pour comprendre les médias*. Paris : Seuil.

Minotte, P. (2010). *Cyberdépendance et autres croquemitaines*. Bruxelles : Fabert.

Minotte, P. (2012). Cyberdépendances et autres inquiétudes déclinologiques. *Adolescence*, *1*(79), 89-99.

Mumford, L. (1974). *Le mythe de la machine* (vol. 1-2). Paris : Fayard.

Murray, J. (1998). *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace.* Cambridge : MIT Press.

Nachtergael, M. (2014). Le visage contemporain. Images de visages, portraits et espaces numériques. Dans E. Bidaud (dir.), *Recherches de visages. Une actualité de la psychanalyse.* (pp. 169-186). Paris : Hermann.

Observatoire français des Inégalités. (2013, 6 septembre). L'origine sociale des étudiants. *Observatoire des inégalités*. Site gouvernemental. Repéré 7 octobre 2015, à http://www.inegalites.fr/spip.php?article1176

Parret, H. (1998). *Kants Asthetik/Kant's Aesthetics/L'Esthétique de Kant*. Berlin : Walter de Gruyter.

Pasche, F. (2000). *Le passé recomposé*. Paris : Presses universitaires de France.

Peirce, C. S. (1878). How to make our ideas clear. *Popular Science Monthly*, (12), 286-302.

Pérény, E. (2010). L'image interactive, paradigme du jeu vidéo. Dans *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture* (pp. 147-161). Nancy : Presses universitaires de Nancy.

Perruchet, P. (1988). *Les automatismes cognitifs*. Bruxelles : Mardaga.

Pfeifer, S. (1919). Äusserungen infantil-ertischer Triebe im Spiel. *Imago. Zeltschrift für Anwendung*

der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften V 1917, (4).

Philippe, J. (2001). Du symptôme au sinthome : la psychose lacanienne. *La clinique Lacanienne*, *1*(5), 63-67.

Piaget, J. (1945). *La formation du symbole chez l'enfant : imitation, jeu et rêve, image et représentation* (8e éd.). Lausanne : Delachaux & Niestlé.

Pickmann, C.-N. (2015). She's raving mad : The hysteric, the woman, and the psychoanalyst. Dans P. Gherovici et M. Steinkoler (dir.), *Lacan on Madness : Madness, yes you can't* (pp. 187-201). London : Routledge.

Pirlot, G. (2009). *Psychanalyse des addictions*. Paris : Armand Colin.

Pollak Cornillot, M. (2002). Principe de plaisir/déplaisir. Dans *Dictionnaire international de la psychanalyse. Concepts, notions, biographies, œuvres, événements, institutions.* Paris : Calmann-Lévy.

Popper, K. R. (1933). *Les Deux Problèmes fondamentaux de la théorie de la connaissance* ([1999] éd.). Paris : Hermann.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital Immigrants. *On the horizon*, *9*(5).

Ratcliffe, M. (2008). *Feelings of being. Phenomenoly, Psychiatry and the Sens of Reality*. Oxford : Oxford University Press.

Rehak, B. (2003). Playing at Being. Dans *The video game theory reader* (pp. 103-128). Routledge.

Reynolds, P. (1976). Play, Language and Human Evolution. Dans J. Bruner, A. Jolly et K. Silva (dir.), *Play : Its role in Development and Evolution* (pp. 621-635). Baltimore : Penguin Books.

Richard, F. (2011). Le paradigme du Nebenmensch et la fonction maternelle. *Revue Française de Psychanalyse*, *75*(5), 546.

Rieder, B. (2006). *Métatechnologies et délégation. Pour un design orienté-société dans l'ère du Web 2.0.* (Thèse pour le doctorat en sciences de l'Information et de la Communication). Paris 8, Saint-Denis.

Rizzo, A., Lange, B., Suma, E. A. et Bolas, M. (2011). Virtual Reality and Interactive Digital Game Technology : New Tools to Address Obesity and Diabetes. *The Journal of Diabetes Sciences*

and Technologies, *5*(2), 256-264.

Roussillon, R. (2007). Œdipe et crise œdipienne. Dans *Manuel de psychologie et de psychopathologie générale* (pp. 157-180). Paris : Elsevier Masson.

Rouyer, J. (1859). É*tudes médicales sur l'ancienne Rome*. Paris : Adrien Delahaye.

Ryan, M.-L. (2001). Beyond Myth and Methaphor - The Case of Narrative in Digital Media. *Game Studies*, *1*(1). Repéré à gamestudies.org/0101/ryan

Safko, L. et Brake, D. (2012). *The Social Media Bible : Tactics, Tools, and Strategies for Business Success* (3e éd.). Hoboken: John Wiley & Sons.

Salen, K. (2007). Tetris : Puzzling Architecture. Dans *Space Time Play : Computer Games, Architecture and Urbanism : The Next Level*. Bâle : Birkhäuser.

Schmoll, P. (2010). Jeux sans fin et société ludique. Dans *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture* (vol. questions de communication/série actes, pp. 27-42). Nancy : Presses universitaires de Nancy.

Silverman, K. (1983). *The subject of Semiotics*. New York : Oxford University Press.

Simmel, G. (1905). *Le problème du portrait. Philosophie de la modernité.* (vol. 1-2, vol. 2). Paris : Payot & Rivages.

Soares Mesquita, M. (2012). *Aux frontières de l'autisme infantile précoce et de la psychose infantile : la place d'importance de la psychanalyse dans le champ de la psychiatrie de l'enfant.* (Thèse pour le doctorat en psychologie clinique). Paris 13 Sorbonne Paris Cité, Villetaneuse.

Souchier, E. (2004). Mémoires — outils — langages. Vers une « société du texte » ? *Communication et langages*, *139*(139), 41-52.

Steinbuch, K. (1958). INFORMATIK : Automatische Informationsverarbeitung. Dans *Technische Mitteilungen der Standard Elektrik Gruppe*. Stuttgart : Standard Elektrik Gruppe.

Strickland, R. (2002). *Growing Up Postmodern : Neoliberalism and the War on the Young.* New York : Rowman & Littlefield.

Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of play*. Cambridge : Harvard university press.

Szwec, G. (2004). Actes du colloque « Vivre fatigué » — L'épuisement activement recherché.

Revue française de Psychosomatique.

Thomas, S., Fazakarley, L., Thomas, P. W., Brenton, S., Collyer, S., Perring, S.,… Hillier, C. (2014). Testing the feasibility and acceptability of using the Nintendo Wii in the home to increase activity levels, vitality and well-being in people with multiple sclerosis (Mii-vitaliSe) : protocol for a pilot randomised controlled study. *BMJ Open*, *4*(5).

Thorndike, E. L. (1920). A constante error on psychological ratings. *Journal of Applied Psychologie*, (4), 25-29.

Tisseron, S. (1995). *Psychanalyse de l'image, des premiers traits au virtuel*. Paris : Dunod.

Tisseron, S. (1996). *Le bonheur dans l'image*. Paris : Les Empêcheurs de penser en rond.

Tisseron, S. (2011). Mourir et tuer pour de faux. É*tudes sur la mort*, *1*(139), 11-23.

Tobin, J. (2004). An American Otaku (or, a boy's virtual life on te net). Dans *Digital Diversion : Youth Culture ine The Age of Multimedia* (pp. 106-127). Londres : Routledge.

Tomatis, A. (1972). *De la communication intra-utérine au langage humain. La libération d'Œdipe.* (6e éd.). Paris : ESF.

Tremel, L. (2001). *Jeux de rôles jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*. Paris : Presses universitaires de France.

Tremel, L. (2003). La pratique du jeu vidéo : un objet d'études sociologiques ? Dans M. Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* (pp. 157-169). Paris : L'Harmattan.

Tremel, L. (2008). GTA IV serait-il éducatif ? *Histoire et actualité de la pédagogie*. Site personnel. Repéré à http://www.meirieu.com/FORUM/GTA_educatif_tremel.pdf

Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris : Zones.

Triclot, N. (1966). Leroi-gourhan A., Le geste et la parole. *Revue Française de Sociologie*, *7*(7-1), 92-94.

Turing, A. (1950). Computing Machinery and Intelligence. *Mind*, (49), 433-460.

Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. New York : Simon & Shuster Paperbacks.

Turkle, S., Taggart, W., Kidd, C. D. et Dasté, O. (2006). Relational Artifacts with Children and Elders : The Complexities of Cybercompagnionship. *Connection Science*, *18*(4), 347-361.

United States Census Bureau. (2011). CPS Population and Per Capita Money Income, All Races : 1967 to 2012. Repéré à http://www.census.gov/hhes/www/income/data/historical/people/

Valleur, M. (2012). La dépendance aux jeux vidéo : fantasmes et réalités. *Adolescence*, *1*(79), 57-61.

Valleur, M. et Matysiak, J.-C. (2003). *Sexe, passion et jeux vidéo. Les nouvelles formes d'addiction*. Paris : Flammarion.

Verbeek, M. (2012). À *guide to Modern Econometrics* (4e éd.). Hoboken: Wiley.

Vergote, A., Piron, H. et Hubert, W. (1964). *La psychanalyse, science de l'homme* (vol. 3). Bruxelles : Dessart.

Von Krafft-Ebing, R. (1886). *Psychopathia Sexualis — encyclopédie des perversions sexuelles* ([2012] éd.). Paris : Camion blanc.

Von Schiller, F. (1943). *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme. Briefe über die äesthetische Erziehung des Menschen* ([1992] éd.). Aubier.

Wallon, H. (1934). *Les origines du caractère chez l'enfant*. Paris : Presses universitaires de France.

Wallon, H. (1941). *L'évolution psychologique de l'enfant* ([2012] éd.). Paris : Armand Colin.

Wendling, T. (2006). Une approche anthropologique de l'addiction aux jeux vidéo. *Dépendances,* (28), 21-24.

Winnicott, D. W. (1958). *Collected Papers : Through Paediatrics to Psychoanalysis* (1re éd.). London : Tavistock.

Winnicott, D. W. (1970). Le passage de la dépendance à l'indépendance dans le développement de l'individu. Dans *Processus de maturation chez l'enfant*. Paris : Payot & Rivages.

Winnicott, D. W. (1971). *Jeu et réalité* ([2002] éd.). Paris : Gallimard.

Winter, D. (1996, 2013). Pong-Story : A.S.Douglas' 1952 Noughts and Crosses game. *Pong-Story*. Repéré à www.ping-story.com/1952.htm

Wittgenstein, L. (1976). *De la certitude* ([1987] éd.). Paris : Gallimard.

Wittgenstein, L. (1986). *Tractatus logico-philosophicus*. Paris : Gallimard.

Wolf, M. J. P. (2006). Game Studies and beyond. *Games and Culture*, *1*(1), 116-118.

Young, K. S. (1998). Internet Addiction : The Emergence of a New Clinical Disorder.

Cyberpsychology & Behavior, *1*(3), 237-244.

Zazzo, R. (1960). *Manuel pour l'examen psychologique de l'enfant — L'épreuve du bestiaire* (vol. 1-9, vol. 9). Neuchâtel : Delachaux & Niestlé.

Zimmerman, E. et Salen, K. (2005). Game design and meaningful play. Dans J. Raessens et J. Goldstein (dir.), *Handbook of computer game studies* (pp. 59-80). Cambridge : MIT Press Books.

Zittrain, J. (2009). *The Future of the Internet : and how to stop it*. New Haven & London : Yale University Press.

Zizek, S. (2003, 25 septembre). Homo Sacer comme objet du discours de l'université. *Lacan.com*. blog. Repéré à www.lacan.com/hsacer.htm

Index des Illustrations

L’alphabet 1337 dans ses différents niveaux de complexité.....56
Le modèle de Platon. Licence Wikimédia Commons.....85
Le modèle de l’effectuation selon Perreny..... 118
Le schéma de la cybernalisation selon Perreny..... 119
Le cercle du play et le cercle du game selon Perreny.....121
Un orc de l'univers World of Warcarft. Crédits Blizzard Entertainment.....212
Un mort vivant du jeu World of Warcarft. Crédits Blizzard Entertainment.....212
La représentation que Claire fait de son « mal ».....225
Arbre technologique des Terran dans Starcraft II. Crédits Blizzard Entertainment.....237
Un arbre technologique multi-nodal dans Civilisation V. Crédits E.A. Games.....237
Vue augmentée par des Google Glass. Crédits Google Inc.....239
Vue augmentée par des Google Glass (2). Crédits Google Inc.....239
Vue augmentée par des Google Glass (3). Crédits Google Inc.....239
Exemple de mathème du discours.....265
Le mathème du discours du maître.....266
Le mathème du discours de l’hystérique.....268
Le mathème du discours universitaire.....269
Le mathème du discours de l’analyste.....271
Le mathème du discours capitaliste.....272
Évolution du nombre de publications annuelles (PubMed) sur l’addiction aux jeux vidéo. Les données 2015 sont extrapolées à partir des publications indexées jusqu’au 31 juillet 2015.....284
Évolution des publications annuelles dans les journaux de référence. Les données 2015 ne sont pas extrapolées et s’arrêtent au 1er juillet 2015.....291

Index des cas cliniques

Les références aux cas cliniques principaux apparaissent dans l'index dans l'ordre des pages principales les concernant (en gras). Les autres cas qui ne font pas l'objet d'un développement spécifique, sont classés par la première page à laquelle ils apparaissent.

Vincent.....73, 91, 305

Claude..... 142, 143, pp.158-160, pp.243-245, 252

Luc.....**pp.145 -147**, 150, 153-155, 245-246

L'enfant et le *Moi-Je*.....170

Simon.....81, 127,177-191, **pp.193-197**, 211, 220, 232, 254

Paul..... 81, 82, 100, 161, 163, 168, **pp.195-200**, 202, 203, 220, 232

Claire..... 81, 165, **pp.216-218**, **pp.220-224, pp.226-231**, 240, 241

Index Général

Addiction..... 23, 39, 48, 51, 53, 58, 62, 67, 90, 100, 141-158, 166, 167, 181, 193, 200, 257-264, 273-279, 283-296, 298-303, 306, 309, 310, 314, 317, 326-328, 344-346, 348-350, 353
Affectivité
Abréaction.....133, 141, 157, 160
Affect. .61, 75, 76, 93, 109, 120, 131-133, 213, 214, 219, 220, 227, 262, 294, 310, 349
Affordances.....66, 71, 105, 106, 309, 343
Aire d'expérience culturelle.....248
Aliénation. 88, 89, 149-151, 167, 169, 184, 186, 220, 244, 337
Altérité / Autre
Altérité..... 102, 171, 249
Autre...102, 112, 137, 170, 171, 184, 186, 189, 194, 195, 206, 213, 224, 267, 278, 313, 317, 326
Autre aimé..... 220-222
Autre pensé.....220-223, 226, 229
Angoisse
  Angoisse. 109, 119, 131, 161, 178, 179, 187, 195, 196, 210, 224, 227, 243, 244, 259, 310, 313, 321, 342, 346
  Angoisse d'abandon 35, 68, 82, 93, 149, 150, 180, 184, 243, 244, 262
  Angoisse d'anéantissement.....141, 151, 184, 187, 258
  Angoisse dépressive.....187
  Angoisse de morcellement..... 134, 188
Arc de désir..... 83, 121, 199, 211
Au-moins-un..... 218, 220
Avatarielles (opérations)..... 122, 211
Biais cognitif.....293
Capacité à être seul..... 166, 167, 181
Castration.....167, 183, 217-220, 268, 273, 311
Cause du désir.....120, 154, 192, 194, 217
Comme-si.....94, 127, 139, 145, 178, 226, 271
Corporel
  Corporéité.....249, 251, 258, 310
  Corps morcelé..... 131, 132
  Corps propre.....168, 209, 215, 221, 227, 241, 251, 258
Compulsion...90, 107, 141-144, 153, 155, 157, 158, 163, 166, 257, 258, 288, 339, 348
Conflit psychique.....197, 200, 219, 270, 305, 313, 317, 329
Cyberaddiction...39, 48, 51, 257, 273-278, 286, 288-296, 298-303, 309, 310, 314, 317, 324, 327
Cybernalisation…117, 119, 121, 122, 124-127, 141, 167, 175, 183, 185, 190-192, 199, 206, 211, 221, 226, 249
Défenses (mécanismes)
  Clivage..... 189, 196, 224, 316
  Défense.....109, 139, 179, 204, 301, 304, 314
  Déni.....41, 83, 109, 143, 179, 251, 252, 314
  Forclusion.....131, 132, 187, 197, 243, 273, 312, 314
  Identification 54, 78, 111, 122-125, 141, 150, 175, 191, 194, 196, 205, 206, 228, 230, 267, 269, 279, 308
  Fétichisation de l'objet.....272
  Introjection..... 120, 263, 313
  Projection..... 119, 120, 178
Décompensation.....84, 187
Délire.….84, 85, 120, 135, 136, 187, 199, 244, 252, 254, 258, 316, 338
Dépendance142, 143, 148, 167, 172, 181, 257, 278, 291, 293, 328
Dépression..... 178, 181, 216, 313
Désir.... 37, 84, 119-121, 124, 147, 150, 154, 155, 164, 175, 180, 183-186, 189, 190, 192, 194, 195, 197-199, 208, 210, 211, 217, 219, 227, 229, 231, 241, 253, 257-259, 263, 265, 268-270, 272, 276, 278, 280-282, 285, 293, 295, 296, 299, 301, 303, 311, 313, 327-329
Discours (théorie des quatre)
  Adresse du discours..... 293
  Agent du discours.....268, 270, 293, 295
  Discours capitaliste.....272, 273, 280, 281, 283, 328, 329
  Discours de l'analyste.....194, 264, 271, 272, 301
  Discours des cyberaddictologues.…273-276, 278, 279, 284-289, 292
  Discours des marchés.....193, 194, 264
  Discours des médias.....289, 290, 293-297, 300, 301
  Discours du maître.….93, 266-273, 276-283, 285, 293-296, 301, 302, 319, 327, 328
  Discours du père des peuples.....271, 275
  Discours hystérique 268-270, 274, 276, 283, 293, 295, 296, 301
  Discours scientifique.....268, 271, 274, 290
  Discours universitaire.……269-271, 276-279, 287, 293-295, 301, 327
  Hystérisation du discours..... 271, 295, 296, 301
  Savoir mort.....275, 276, 294, 296, 327
  Vérité des marchés..... 193
  Vérité du discours.....265-268, 271, 295
Effectuation..... 118, 119
Effet de contamination.....293, 297
Effraction..... 129
Épreuve de réalité..... 80, 82-84, 87
Espace potentiel.....79, 80, 83, 93, 124, 140, 165-167
Excitation psychique.....120, 187, 317
Exigences de la réalité..... 82-84, 87, 135, 179
Externalisation.....117-121, 125-127, 164, 192
Fantasme
  Fantasme 57, 77, 78, 175, 178, 180, 186-188, 190, 191, 195, 197, 198, 218, 220, 231, 241, 252, 254, 260, 267, 269, 272, 280, 337, 353
  Fantasme du Divin enfant..... 187, 188, 190
  Fantasme du Deus ex machina.....191
Figures
  Figure de l'Otaku.....39, 300, 352
  Figure du monstre..... 230
  Figure du père..... 195, 197, 294
  Figure maternelle..... 196, 222, 313
Fort-da (expérience du).....135, 136, 138-141
Génital.....196, 197
Gestalt..... 122, 131, 167
Hallucination.....79, 80, 84, 117, 195, 249, 252, 253, 258
Horde primitive.....267, 319, 324
Immersion.....46, 66, 93, 246-251, 337, 348
Infans..... 131, 132, 137, 138
Inquiétante étrangeté.....178, 183, 206, 309, 310
Instanciation..... 119, 249, 251, 337
Interprétation.…84-86, 135, 179, 193, 206, 229, 266, 298, 316
Investissement (types)
  Investissement de l'autre..... 221-223, 226
  Investissement passionnel.....233, 244
  Investissement d'objet.....173
  Investissement pulsionnel..... 171
Langage.... 30, 54, 55, 57, 71, 94-96, 98, 101-103, 114, 125-127, 133, 136-140, 169, 177, 187, 191-193, 254, 265, 305, 308, 309, 314, 319, 320, 322-326, 339, 348, 351, 352
Jouant.....38, 46, 68, 106, 109-113, 115, 139, 183, 209, 314
Jouissance....149, 152, 172, 184, 195, 197-199, 210, 211, 216-219, 231, 242, 245, 247, 267, 273, 278, 280, 311, 313, 328, 329
Libido..... 167-170, 219, 227, 254
Malaise dans la civilisation.....191, 255, 270, 303, 308, 326
Manque à être.....120, 167

Métaphore. .10, 23, 65, 66, 102, 123, 126, 127, 130, 139, 144, 164, 185, 203, 215, 276, 334, 345
Narcissisme
Dimension narcissique..... 146, 213
Économie narcissique..... 228
Narcissisme.....146, 147, 160, 167-172, 179-182, 186, 187, 191, 194, 196, 200, 210, 211, 213, 214, 222-224, 226, 228, 230, 244, 249, 329, 342, 348
Narcissisme primaire..... 167-172
Réassurance narcissique.....222, 244
Nebenmensch.....110, 350
Nom-du-Père.....133, 181
Objet a... 26, 71, 120, 121, 183, 191, 192, 195, 199, 201, 217, 222, 231, 241, 265, 267, 272
Œdipe.....169, 171, 180, 181, 187, 188, 196, 226, 351, 352
Perlaboration..... 141, 160, 343
Phallus.....124, 183, 184, 205, 217
Playing..... 94, 109-111, 113, 253, 350
Plus-de-jouir.....151, 155, 163, 192, 273
Principes psychiques
Principe de constance.....135
Principe de nirvana.....259
Principe de plaisir… 37, 82, 84, 87, 92, 100, 107, 120, 131-137, 140-143, 152, 153, 156-165, 167, 169, 172, 173, 183-186, 190, 191, 197, 200, 203, 204, 216, 222, 228, 230, 231, 233, 242, 245, 246, 248, 259-263, 311, 313, 314, 321, 337, 342, 345, 350
Principe de réalité..... 135, 163-165, 172, 253
Réitération.…142, 153, 158, 160, 161, 164, 182-184, 201, 202
Relation d'objet (type de)
Anaclitique.....179, 187
Étayage.....78, 166, 181, 190, 251
Fusionnelle 187
Relation pensée.....219-221
Relations d'a-symétrie..... 241, 242, 244
Représentation psychique
Imago..... 132, 179, 195, 349
Représentation 31, 32, 36-39, 42, 80, 85, 88, 97, 120, 138, 143, 197, 205-207, 210, 219, 220, 223, 224, 228, 231, 242, 281, 287, 289, 314, 315, 327, 329, 343, 350
Représentation subjective..... 207
Vorstellungrepräsentanz..... 97
Passage à l'acte..... 291
Perversions sexuelles..... 33, 358
Psychosomatique.....145, 146, 187, 257, 348, 352
Pulsionnelle (vie)
Objet pulsionnel..... 122
Pulsion 79, 90, 107, 120, 132, 141-145, 148, 150, 151, 153, 155, 157, 158, 163, 165, 166, 169-171, 200, 214, 215, 257-261, 288, 311, 339, 342, 348
Pulsion de mort141, 143-145, 148, 150, 151, 157, 158, 259-261
Pulsions de vie..... 144,151
Pulsions sexuelles..... 141,144
Remémoration.....141, 157, 160, 261, 343
Renoncement.....80, 121, 172, 185, 186, 223, 311, 329
Satisfaction63, 132, 133, 135, 170, 186, 195, 219, 229, 233, 261, 314
Sublimation..... 79, 150, 195, 219, 220, 347
Rêve.…75, 77-79, 97, 135, 165, 172, 182, 183, 195, 283, 322, 337, 342, 350
Rêve éveillé.....75, 77, 78, 172, 183, 195, 342
RSI (complexe)
Imaginaire. .123, 130, 140, 162, 167, 169, 173, 175, 179, 182, 183, 185, 190, 205, 206, 210-213, 215, 217, 219-222, 224, 226-228, 240-242, 244, 254, 280, 304, 313
Réel.…51, 76, 77, 84, 123, 126, 131, 175, 179, 201, 210, 211, 215, 217, 219, 222, 223, 226, 236, 242, 244, 251, 316
Symbolique. .109, 123, 125-127, 129-140, 163, 164, 166-169, 171, 173, 175, 178, 179, 182, 183, 185, 196, 204, 205, 208, 211-214, 217, 219, 221, 224, 226-228, 230, 238, 240, 241, 244, 253, 265, 311, 313
Sensoriel
Perception sonore.....248
Perceptions sensorielles 39, 45, 58, 80, 84, 85, 99, 100, 105, 120, 197, 200, 215, 217, 221, 242, 249, 286, 293, 301
Perception visuelle.....215
Sensorialité pensée.….242, 245-247, 249, 251, 253, 258, 259, 279
Sexualité.… 32, 41, 135, 141, 144, 151- 155, 168, 173, 188, 197, 200, 214, 216, 217, 241, 242, 260, 261, 312, 337, 353
Signifiant/Signifié
Altération du signe.....97, 98
Arbitraire du signe..... 98, 101
Chaîne signifiante..... 98, 102, 268
Déchaînement du signifiant..... 98
Déliaison du signifiant.....101, 141, 178, 206, 247, 260
Signifiant . 95, 97-99, 101, 102, 126, 127, 130, 173, 175, 178, 179, 186, 190, 193, 194, 217, 243, 265-273, 276-278, 293-303, 305, 308, 311
Signifiant unaire.....179, 186, 190
Signifiant-maître/ Signifiant phallique/ S1 179, 186, 243, 265-272, 276-278, 294-303, 305, 308, 311, 317
Signifié..... 97, 98, 101, 102, 126, 178, 323
S2..... 186, 265, 267-269, 272, 301, 317
Stade du miroir.….122-125, 131-133, 135-137, 140-142, 168, 172, 173, 211, 221, 337, 346
Socialisation....51, 58, 143, 155, 231, 274, 278, 282, 288, 293
Structure du psychisme
Structure de la personnalité.....85, 169, 184, 213, 226, 251, 255, 258
Structure limite.....179, 186, 187, 199
Structure névrotique..... 84, 121, 135, 148, 162, 163, 164, 177, 181, 188, 189, 198, 202, 206, 219-222, 224, 226, 230, 231, 233-235, 258, 259, 265, 266, 318, 346, 347, 348
Structure perverse/perversion.…32, 82, 148, 157, 168, 173, 226, 272, 342, 353
Structure psychotique .80, 84, 85, 95, 101, 131, 132, 140, 145, 175, 177-179, 184, 186, 187, 201, 206, 224, 242, 244, 251, 252-254, 314, 316, 342, 346, 350, 351
Suicide..... 58, 127, 196, 306, 316, 317
Sujet divisé.....186, 267, 268, 270, 272, 295, 300
Suppléance/Sinthome.....124, 173, 175, 179, 190, 211, 220
Symbolisation.....79, 81, 142, 168, 230, 252, 254, 31
Théorie de l'encodage/décodage..... 296
Topique (première)
Inconscient…75, 77, 78, 90, 92, 101, 142, 157, 169, 175, 184, 211, 228, 229, 236, 252-254, 258, 262, 265, 267-269, 272, 293, 295, 328, 329, 339, 342, 346
Préconscient..... 77
Topique (seconde)
Ça.....98, 168, 169, 261, 282
Idéal du Moi.....171, 180, 184, 190, 191, 195, 199, 200, 223
Moi.… 91, 110, 117, 141, 163, 168-171, 178-180, 182, 184, 187, 189-191, 195, 196, 199, 200, 204, 211, 214, 223, 224, 226-228, 246, 249, 250, 254, 261, 279, 282, 293, 305, 307, 310-313, 320, 357
Surmoi..169, 171, 180, 187, 190, 195, 200, 230, 261, 313, 329
Toxicomanie… 144, 146-148, 151, 201, 243, 244, 246, 247, 251-253, 257-260, 262, 263, 274, 288
Transitionnalité.....79, 117, 120, 124, 128, 141, 248, 249
Traumatisme psychique.....142-144, 179, 182, 196
Visage/Visagéification
Visage 77, 122, 124, 134, 175, 188, 192, 202, 205-210, 213-215, 221, 227, 228, 236, 296, 313, 323, 338, 345, 349
Visage symbolique.....208
Visagéification.....205, 206, 209, 220, 221
∫o (visage).....206, 208, 210, 221

Théorie du jeu

Altération ludique du signe.....97, 98
Corruption 63, 64, 115
Décision.... 17-19, 73, 87, 88, 90-92, 101, 102, 104, 117, 124, 128, 189, 190, 235, 236, 277, 291

Frivolité..... 17, 64, 76, 109, 113, 114, 160, 201
Légalité..... 87, 88, 90, 164
Liberté..... 17, 30, 31, 33, 37, 87-92, 101, 103, 104, 107, 112, 114, 117, 128, 151, 156, 215, 235, 282, 311
Métacommunication..... 94, 95, 98, 99
Mimicry..... 139, 171
Règle..29, 34, 36, 43, 54, 63, 76, 83, 85-90, 93, 100-107, 117, 123-125, 128, 135, 141, 147, 162, 164, 165, 180, 193, 197, 201, 202, 208, 209, 220, 230, 236, 279, 306, 311, 312, 316, 334, 335
Second degré.....17, 19, 73, 83, 93, 95-99, 117, 125, 128, 129, 141, 183, 185, 197, 200, 204, 246, 252, 255

Jeux vidéo

Concepts

Avatar… 18, 119, 121-125, 141, 183, 184, 187, 191, 192, 205-211, 213-215, 217, 219-223, 226-231, 233, 240, 241, 243, 250, 321, 335, 337, 341, 386, 394
Casual gaming.....31, 60-64, 66-68, 104, 202, 309, 345
Cheat..... 34, 45, 103, 384
Diègese.....88, 123, 124, 230, 255
Digital native..... 308, 309, 323-325, 350
Digital immigrant.....308, 309, 323-325, 350
Eleet..... 38, 49, 54, 57
Ester egg..... 27, 33, 34, 37, 45
Exemplification technologique.....26, 28, 105, 280, 309
Expérience de jeu singulière..... 36
Free-to-Play.....61, 115
Freemium.....60-64, 67
Game design.....26, 52, 60, 61, 66, 89, 106, 230, 249, 354
Gameplay.....29, 42, 44, 52, 61, 126, 208, 230, 231, 340
Geek..... 31, 45, 216, 283, 307, 314, 346
Génération (technologie)..... 29, 30, 35, 41
Globalisation..... 38, 43, 44, 48
Hacking..... 27, 31, 34, 37, 55, 309
Hardcore gaming.....63, 64, 309
Informatique ubiquitaire. 6, 59, 65-69, 71, 164, 165, 167, 284, 305
Lame de rasoir (théorie de la)..... 35
Leet Speach.....192, 283
Massification.....31
Métaphore de la mimésis..... 66
Nintendo kids.....35, 37, 50, 106, 297
Niveau.....36, 50, 61, 90, 183
No-life.....303, 306
Mods..... 32, 127, 128, 367
Multijoueurs..... 50-54, 64, 65, 219, 238
Paradigme du hack.....37, 106
Pay-to-win..... 61-64
Rétro-gaming..... 283
Serious gaming..... 31, 69
Software as a service.....61
Sony boys.....45, 297

Genres narratifs (jeux vidéo, jeux numériques)

Aventure textuelle..... 33
Beat Them All..... 41
First Person Shooter.....50-52, 66, 68, 88, 122, 128
MMO..... 51
MMORPG52, 53, 61, 205, 208, 216, 221, 230, 275, 284, 300, 307
Multi-User Dungeon..... 50
Play By Email..... 208
Strategie Temps Réel..... 51, 88-90, 201

Notions diverses

Apprentissage…29, 31, 37, 53, 57, 67, 73, 104-107, 125, 155, 164, 183, 196, 198, 202, 203, 215, 234, 286, 304, 307, 311, 325, 338, 339, 343
Apprentissage formel / informel.....104-106
Code Hays.....32, 36, 38
Comic Code..... 32, 36
Commotique.....210, 213, 220, 268, 164, 297, 300, 309
Culture populaire..... 38, 39, 52, 86, 89, 344
Élitisme.....54, 57, 86, 89, 145, 146, 309, 319, 322, 345
Esthétique…. 82, 131, 190, 204, 210, 211, 213-215, 221, 307, 338, 349, 353
Hikikomori.....39
Jeunophobie..... 304
Sociolecte.....54, 322, 326
Technophobie.....304
Transhumanisme..... 17, 311

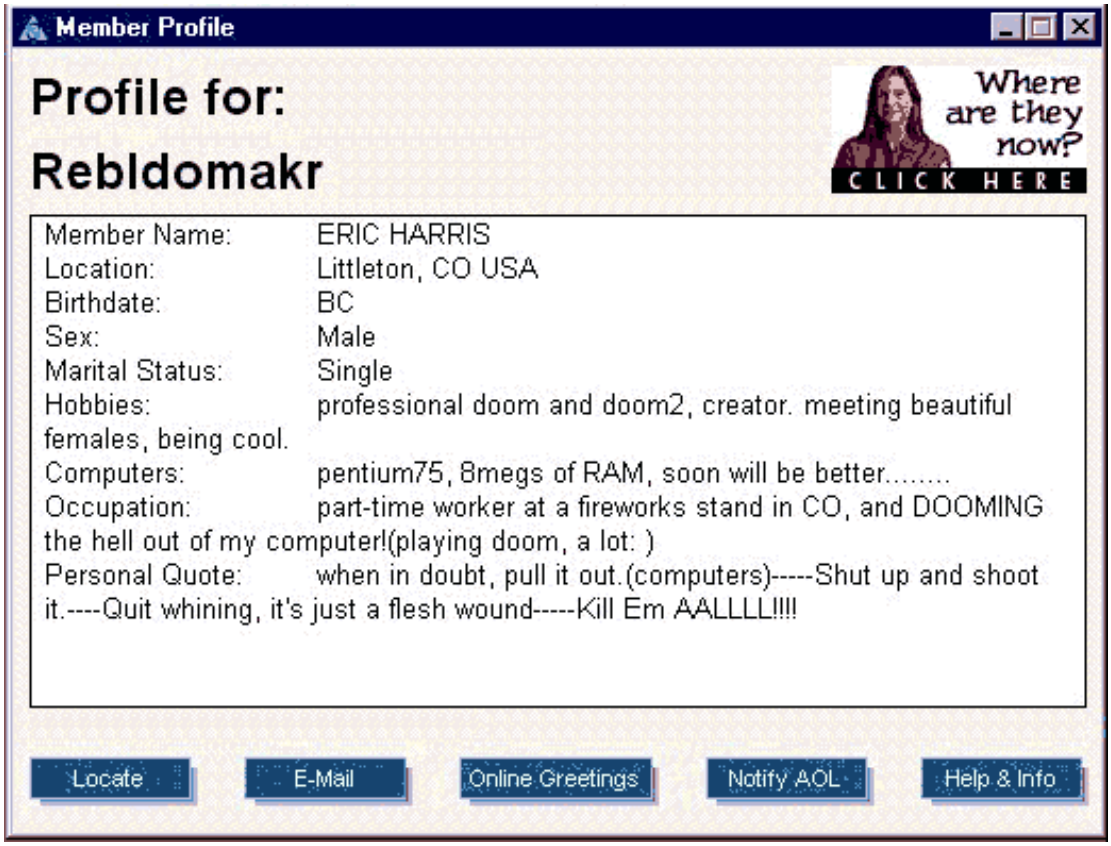
Annexes

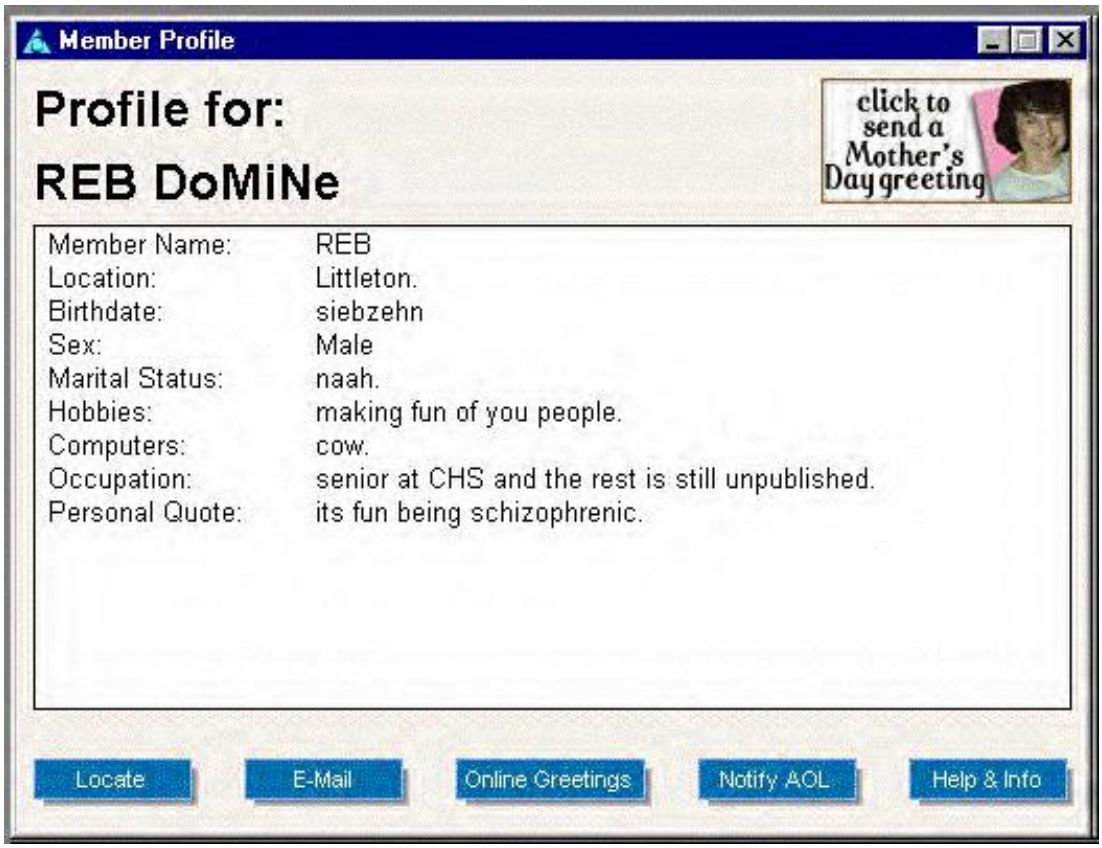
Le lecteur trouvera avant chaque annexe, le chapitre où elle est utilisée et appelée dans le texte.

I. (Chapitre 3.1, n-b-p. n° 120) *Profils AOL d'Eric Harris*.
II. (Chapitre 3.1) *Images des mods* DOOM *d'Eric Harris et Dylan Kleybold*.
III. (Chapitre 3.1). *Retranscription[301] des « missions » présentes sur le site Web d'Eric Harris.*
IV. (Chapitre 3.1). *Retranscription d'un texte relatif à la mission « Corridor »*.
V. (Chapitre 3.1). *Retranscription du journal intime de Eric Harris.*
VI. (Chapitre 6.2). *Bibliographie des publications Pubmed/Medline.*
VII. (Chapitre 6.3). *Bibliographie des articles de journaux.*

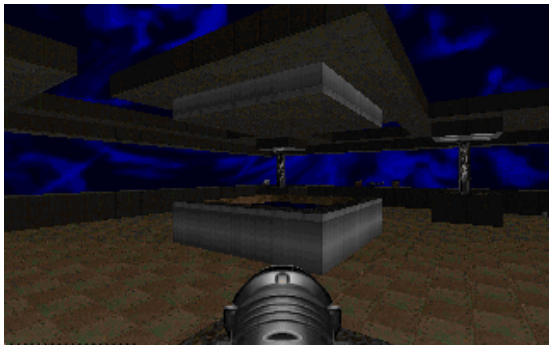
301 L'ensemble des retranscriptions est issu du dossier judiciaire de l'affaire Columbine.

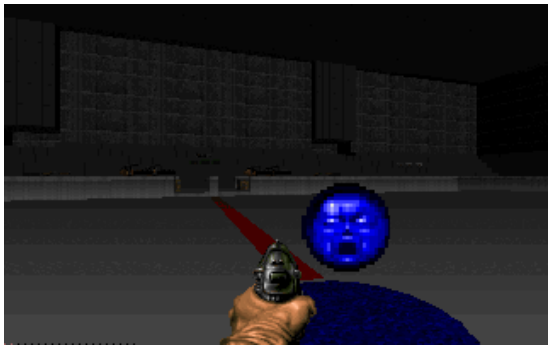
ANNEXE 1


Member Profile
Profile for:
Rebldomakr
Where are they now?
CLICK HERE
Member Name: ERIC HARRIS
Location: Littleton, CO USA
Birthdate: BC
Sex: Male
Marital Status: Single
Hobbies: professional doom and doom2, creator. meeting beautiful females, being cool.
Computers: pentium75, 8megs of RAM, soon will be better.....
Occupation: part-time worker at a fireworks stand in CO, and DOOMING the hell out of my computer!(playing doom, a lot:)
Personal Quote: when in doubt, pull it out.(computers)-----Shut up and shoot it.----Quit whining, it's just a flesh wound-----Kill Em AALLLL!!!!
Locate
E-Mail
Online Greetings
Notify AOL
Help & Info


Member Profile
Profile for:
REB DoMiNe
click to send a Mother's Day greeting
Member Name: REB
Location: Littleton.
Birthdate: siebzehn
Sex: Male
Marital Status: naah.
Hobbies: making fun of you people.
Computers: cow.
Occupation: senior at CHS and the rest is still unpublished.
Personal Quote: its fun being schizophrenic.
Locate
E-Mail
Online Greetings
Notify AOL
Help & Info

ANNEXE 2





ANNEXE 3

Then we started heading up to this construction site. Its right on the side of a kinda busy road, but before the houses. We dodged a few cars, messed around at the site. And we also swiped some signs from this fence that was put up around the soon-to-be-foundation of whatever is being built. The signs read "RENT-A-FENCE" and had some 1 800 number on them. So we got some very nice souvoneers (spelled close enuf) from that place. Then, as KIBBz and VoDkA were down in the foundation hole and I was up ontop, a cop drove by. We had enough time to see it, take cover, and watch it go by, so it didnt get us by suprise. But once we saw it was a cop we decided it was time to farming LEAVE. He didnt stop, he drove right by, but @#%$ he mighta been looking for us. So we got out of the fence, grabbed our signs and went to the neighborhood again. We didnt have that much trouble getting back home, just some dogs and @#%$. Once we got in, we were tired as a priest after a 5 hour orgy. The total mission took about 3 hours. We left around 12:30 and got back around 3 — 3 h 30. We arent very sure but it lasted a while. And damit, it was well worth it. We needed that mission too, we were all pretty tired of waiting and our nerves were just about shot. So it was perdy relaxing to be free like that.

5 This mission was one of the best we ever did. This was from Kibbz's house to several locations in his neighborhood. That night was probly the longest walk we ever did. First we went to this soccer field/playground. It was right on the corner of a very busy intersection. So every minute we had cars goin by. There was a lot of moonlight that night, We got to the playground and dodged the lights of cars for about 20 minutes. Then we decided what our first strike would be like. We got a big McD's cup, and went to center field of the soccer field. We got out aobut 20 bottlerockets that were stripped together, and a 100somethin strip of blackcats. Each had very good and long fuses so we had lots of time. We lit them, and ran over and got in front of these big pine trees. We were totally out of vision. The rockets went off first. They launched out over the field and then the strip went off, after that we started goin back the way we came. Which went through this trail about 35yards wide with houses on either side. We found this large metal tub...perfect for firecrackers!!! We decided that Kibbz and Vodka would walk off toward the street on the other side of the trail and hide behind some trees while i lit it. Except...the street was over 100 yards away. And they were aobut 15yards past it. Once they signaled me, I lit the small assortment of thunderbombs and about 50 stickless bottle rockets. They would only make sound, no visual effects. But anyway, I lit and sprinted the whole f*ckin way. About 3/4ths the way the fireworks went off, I was right in the middle of this bigass trail. I never ran so fast in all the missions. But I made it to the others and watched all these lights go on from the houses. Then we walked over to this big open hill between some houses and a busy street. We got a long wooden board and placed it on the hill. We had a long strip of about 200 and a little brick of about 3 packs of thunderbombs. This time we used a cigarette fuse. we only neeeded about an inch of it. We lit the cigarette and went over to hide behind some trees. When it went off it was VERY loud where we were so we bolted outa there. After a few minutes we went back to see if all the stuff had gone off and it all did. So we got some souvaneers (i know misspelled) and went home. Drank some Aftershock that night too. We were supposed to have a few chicks come with us, but they couldnt make it...so may be next time.

---

4 This mission was frehkin unique. The mission was from my house (REB), through the corridor, past the graves, and to the place where we do all of our fireworks. It was supposed to be like the other missions to this place. The weather was nice, we had 4 items made up and ready for use. The first fuse didnt work. The second fuse malfunctioned also. Both of those items were just about 100-120 thunderbombs stripped together. We had one more like the first 2 and we also had a little contraption of bottlerockets. These bottle rockets were stripped together, and put into a bottle. We placed this bottle on top of a large hill. So quite a few people could see. After about the 3rd try, I

decided to just light the fuses that were directly from the rockets. Usually we use loooong fuses so we have time to get away. But this time, with Vodka and Kibbz standing over infront of some bigass shrubbery. I just did the direct fuse. After lighting it i ran like a sonuvabitch to Vodka and Kibbz. By the time i made it to them the rockets were starting to go off. We had aobut 50 in the assortment, so it lasted a while. It was rather perrrty. Then we busted the bottle and went BACK to the 2 strips that didnt work.They both had rather crappy quality fuses so they went out before they reached there target. I took the last one, tied the remainder of the first 2 fuses to it, and lit it for the final f*ckin time. Since I am the fastest in the group, I usually light the fuses and Kibbz would be at the point where we stop running. Vodka would keep guard while i light. This time both of them went over and laid down on the side of this hill about 100yards away. This would be the first time we have ever seen our own work in action. All the other times we just heard them. I lit it, ran to the hill, and watched the lovely ass fireworks go off. They lasted about 45 seconds, a total of around 400 went off. Dogs were barkin and everything. It was really cool to see em all to. After that we went to this point in the trails that looked like the Q from quake. We smoked some cigars, and headed home. Except...when we were a few blocks away from home, we had an incident. We were walking along the sidewalk when a f*cking garage door opened at the house that we were right by! We bolted into that persons yard...and ducked downand tried to be as quite as possible. This adult came out, got his newspaper(it was about 4:30 in the AM) and went back in. I tried to signal Vodka and Kibbz but they didnt see me. We waited...a few minutes later the man got in his car aand started down his driveway. The flood of lights from his car just covered us. He stopped, got out, and yelled "WHO ARE YOU!" we got up, said we were just passin throuigh and stuff, and he kept sayin "GET OUT OF HERE", "ILL CALL THE COPS!" and "WHO ARE YOU." We f*ckin hauled assholes and elbows home. This mission was also liquor free as a result of this person named Brooks Brown (phone #) who tried to narc on us. Telling my parents that i had booze and @#%$ in my room. I had to ditch every bottle I had and lie like a f*ckin salesman to my parents. All because Brooks Brown thought i put a little nik in his windshield from a snowball.....BS ? yes, Anyway, that was mission 4.

3 This mission was an attack on the people who shot Vodka's bike, and on some random houses. First, after sneaking out of my house at around 1:55, we lit off 1 strand of 200 thunderbombs and 6 bottle rockets. We had also set a time delayed assortment too. This was made of 10 bottle rockets and a few crackering balls. We aren't really sure if those went off though because by the time they would have, we where a mile away. After the fireworks we went over to this assholes house. His name is brooks brown (phone #) (address). If any of you feel like pranking him. Anyway, we didn't really do much to him. Just put some model puddy on his Merc. Then, we went to another kids house, and started to teepee his big, tall, thick, thorny-ass-tree. We set off the motion detectors about 4 times, and we dodged 1 car. But we didn't get caught! His tree was completely covered and wrapped in ass whiping paper. Even though we only had 4 rolls, we did one helluva good job. After that we moved some rather large rocks onto peoples driveways and tagged RC into a fence. Then, we came home and got drunk while watching Bordello of Blood.

---

2 Our second mission was against this complete and utter fag's house. Everyone in our school hates this immature little weakling. So we decided to "hit" his house. On Friday night (2/7/97) at about 12 h 15 we arrived at this queer's house. Fully equiped with 3 eggs, 2 roles of toilet paper, the cheap brand, no pretty flowers. (we were disappointed to) superglue, and the proper tools to make his phone box a busy box (for those of you that are stupid, a buy box is where you set their box so that when they try to make a call, they get a busy signal and when someone else calls, they get a busy signal too). We placed 2 eggs in his very large, thick bushes. We just barely cracked them open so they will be producing a rather repulsive and extremely BAD odor for sometime. We placed the last egg on his "welcome" mat. It was very neat, I cracked the egg, put the yoke in the center, and the 2 halves on either side of the yoke. Then we teepeed his large pine tree and this...oak? tree. I dont know, Its big though. It wasnt a complete teepee but it was enough to agitate

the home owner greatly. We also put the superglue on the front door and on the little red mail box flag.

---

1 The first was when we put an entire assortment of very loud fireworks in a tunel, and lit them of f at about 1:00AM. This mission was part of a rebellion against these assholes that shot one of our bikes one day. They were rather angry that night, and we were very happy. We will be doing another hit on their house sometime in the near future. And that one will be much closer. And louder.

After each mission we get drunk. Not with wimpy beer, we only use hard liquor. Aftershock, Irish Cream, Tequila, Vodka, Whiskey, Rum, and sometimes a few shots of EVERCLEAR. We also sometimes make up our own shooters. And sample others (never try a prarie fire, its killer!). In our next few missions, we are planning to hit the dorks house a few more times, along with a few other houses. And also set off some more fireworks at that tunel. We each have a large suply of fireworks...loud ones...and soon I will have my liscense and we can drive around any place we want to. heh heh. Soon I will be putting our directions for mixing drinks that we make up. We will put up any good shooter or other drink that we try. So check this place out often.

_____

R....e....b....e....l....C....l....a....n

this page was written by REB

REB VoDkA KIBBz

ANNEXE 4

eric

<Picture>

NEXT MISSION=aaaaa whenever.

Ok people, im gonna let you in on the big secret of our clan. We a int no god damn stupid ass quake clan! We are more of a gang. We p lan out and execute missions. Anyone pisses us off, we do a little deed to their house. Eggs, teepee, superglue, busyboxes, large am ounts of fireworks, you name it and we will probly or already have done it. We have many enimies in our school, therefor we make man y missions. Its sort of a night time tradition for us.

Download CORRIDOR.MAP. Its a very close replica of the mission sit es. But we have never seen the inside of the house...so we just gu essed. Its also cut off where the area isnt important (ya know, i didnt want to put in all of the neighborhood!).

The mission has been done. And the rebels...once again...emerged v ictorious. Vee falking blew de sheeeit outta lossa stoof!!

As for the next mission, we havent decided what to do or where to do it. I had some thoughts about hiding in some large bushes or tr ees and shooting stuff. Or maybe some more arial attacks. But we n eed to go up to Wyoming and load up on that stuff. We are running low. Plus we just got our paychecks....they arent big...but they c an cover quite a bit of shit. We still need to get the fuses too. So far, the next mission will probly be in July sometime. But we A INT SURE.

:MISSION LOGS:

ANNEXE 5

I hate the fucking world, to many god damn fuckers it in. to many thoughts about societies all wrapped up together in this place called AMERICA. everyone has their own god damn opinions on every damn thing and you may be saying "well what makes you so different?". because I have something only me and V have, SELF AWARENESS, Call it exortenstiolism or whatever the fuck u want. we know what are to this world and what everyone else is. we learn more than what caused the civil war and how to simplify quadratics in school. we have been watching you people. we know what you think and how you act, all talk and no actions. people who are said to be brave or couragous are usually just STUPID then they say later that they did it on purpose cause they are brave when they did on fucking accident. GOD everything is so corrupt and so filled with opinions little and points of view and peoples' own little agendas and shedules. this isnt a world anymore, its H.O.E. and [no]one knows it. self awareness is a wonderful thing. I know I will die soon, so will you and everyone else. maybe will we be lucky and a comet will smash us back to day 1. people say it is immoral to follow others, they say be a leader. well here is a fuckin news flash for you stupid shits, everyone is a follower! everyone who says they arent a follower and then dresses diff. or acts diff. ... They got that from something they saw on TV or in film or in life. no originality, how many JO MAMMA jokes are there and how many do u think are original and not copied. KEINE. Its a fucking filthy place we live in. all these standards and laws and Great Expectations (webb) are making people into robots even though they might "think" they arent and try to deny it. no matter how hard they try to NOT copy someone I still AM! except for this fucking piece of paper right here, and B.T.W spelling is stupid unless I say. I say spell it how it sounds, it's the fuckin easiest way. hey try this sometime, when someone tells you something, ask "why?" eventually they will be stumped and cant answer anymore. thats because they only know what they need to know in society and school, not real life science. they will end up saying words to this « because ! Just shut up!" people that only know stupid facts that arent important should be shot, what fucking use are they. NATURAL SELECTION. KILL all retards, people w/brain fuck ups, drug adics, people cant figure out to use a fucking lighter. GEEEAWD! people spend millions of dollars on saving the lives of retards, and why. I don't buy that shit like "oh hes my son though!" so the fuck what, he aint normal, kill him, put him out his misery. he is only a waste of time and money, then people say "But he is worth the time, he is human too" no he isnt, if he was then he would swalow a bullet cause he would realize what a fucking waste and burden he was.
-- 4/10/98

as I said before, self awareness is a wonderful thing. I know what all you fuckers are thinking and what to do to piss you off and make you feel bad. I always try to be different, but I always end up copying someone else. I try to be a mixture of different things and styles but when I step out of myself I end up looking like others or others THINK I am copying. One big fucking problem Is people telling me what to fuckin do, think, say, act, and everything else. Ill do what you say IF I feel like it. But people (I.E. parents, cops, God, teachers) telling me what to [arrow points to do, think, say, act, and everything else] just makes me not want to fucking do it! thats why my fucking name is REB!!! no one is worthy of shit unless I say they are, I feel like GOD and I wish I was, having everyone being

OFFICIALLY lower than me. I already know that I am higher than almost anymore in the fucking welt in terms of universal Intelligence and where we stand in the universe compared to the rest of the UNIV. and if you think I dont know what Im talking about then you can just "ßUCK DICH" and saugen mein Hund! Isnt america supposed to be the land of the free? how come, If im free, I cant deprive a stupid fucking dumbshit from his possessions If he leaves then sitting in the front seat of his fucking van out in plain sight and in the middle fucking nowhere on a Fri fucking day night. NATURAL SELECTION. fucker should be shot. same thing with all those rich snotty toadies at my school. fuckers think they are higher than me and everyone else with all their $ just because they were born into it? Ich denk NEIN. BTW, "sorry" is just a word. it doesnt mean SHIT to me. everyone should be put to a test. an ULTIMATE DOOM test, see who can survive in an environtment using only smarts and military skills. put them in a doom world. no authority, no refuge, no BS copout excuses. If you cant figure out the area of a triangle or what "cation" means, you die! if you cant take down a demon w/ a chainsaw or kill a hell prince w/ a shotgun, you die! fucking snotty rich fuckheads [Censored by J.C.Sheriff Office] who rely on others or on sympathy or $ to get them through life should be put to this challenge. plus it would get rid of all the fat, retarded, crippled, stupid, dumb, ignorant, worthless people of this world. no one is worthy of this planet only me and who ever I choose. there is just no respect for anything higher than your fucking boss or parent. everyone should be shot out into space and only the people I saw should be left behind.
4/12/98

ever wonder why we go to school? besides getting a so called education. its not to obvious to most of you stupid fucks but for these who think a little more and deeper you should realize it. its societies way of turning all the young people into good little robots and factory workers thats why we sit in desks in rows and go by bell schedules, to get prepared for the real world cause "thats what its like". well god damit no it isnt! one thing that seperates us from other animals is the fact that we can carry on actual thoughts. so why don't we? people go on day by day. rutine shit. why cant we learn in school how we want to. why cant we sit on desks and on shelves and put our feet up and relax while we learn? cause thats not what the "real world is like" well hey fuckheads, there is no such thing as an actual "real world". its just another word like justice, sorry, pity, religion, faith, luck and so on. we are humans. if we dont like something we have the fucking ability to change! but we dont, atleast U dont. I would. U just whine/bitch thoughtout life but never do a goddamn thing to change anything. "man can eat, drink, fuck, and hunt and anything else he does is madness" - Based on Lem's quote. boy oh fuckin boy is that true. when I go NBK, and people say things like, "oh it was so tragic," or "oh he is crazy!" or "It was bloody!" I think, so the fuck what, you think thats a bad thing? just because your mommy and daddy told you blood and violence is bad, you think its a fucking law of nature? wrong, only science and math are true, everything, and I mean everyfuckingthing else is man made. my doctor wants to put me on medication to stop thinking about so many things and to stop getting angry. well, I think that anyone doesnt like me is just bullshitting themselves. <u>try it sometime if you think you are worthy, which you probly will you little shits, drop all your beliefs and views and ideas that have been burned into your head and try to think about why your here.</u> but I bet most of you fuckers cant even think that deep, so that is why you must die. how dare you think that I and you are part of the same species when we are soooooooo different. you arent human you are a Robot. you dont take advantage of your

capabilites given to you at birth. you just drop them and hop onto the boat and headdown the stream of life with all the other fuckers of your type. well god damit I wont be a part of it! I have thought to much, realized to much, found out to much, and I am to self aware to just stop what I am thinking and go back to society because what I do and think isnt "right" or "morally accepted" NO, NO, NO GOD FUCKING DAMIT NO!I will sooner die than betray my own thoughts. but before I leave this worthless place, I will kill who ever I deam unfit for anything at all. especially life. and i fyou pissed me off in the past, you will die if I see you. because you might be able to piss off others and have it eventually all blow over, but not me. I dont forget people who wronged me. like [Censored by J.C. Sheriff Office] he will never get a chance to read this because he will be dead by me before this is discovered
-- 4/21/98

The human race sucks. human nature is smuthered out by society, jobs, and work and school. instincts are deleted by laws. I see people say things that contradict themselves, or people that dont take any advantage to the gift of human life. they waste their minds on memorizing the stats of every college basketball player or how many words should be an a report when they should be using their brain on more important things. the human race isnt worth fighting for anymore. WWII was the last war worth fighting and was the last time human life and human brains did any good any made us proud. now, with the government having scandals and conspiracies all over the fucking place and lying to everyone all the time and with worthless pointless mindless discraceful TV shows on (scratched out) and with everyone ub-fucking-sessed with hollywood and beauty and fame and glamour and politics and anything famous, people just arent worth saving. Society may not realize what is happening but I have; you go to school, to get used to studying and learning how youre "supposed to" so that drains or filters out a little bit of human nature. but thats after your parents taught you whats right and wrong even though you may think differently, you still must to have more of your human nature blown out of your ass. society trys to make everyone act the same by burying all human nature and instincts. Thats what school, laws, jobs, and parents do If they realize it or not and them, the few who stick to their natural instincts are casted out as psychos or lunatics or strangers or just plain different. crazy, strange, weird, wild, these words are not bad or degrading.. if humans were let to live how we would naturaly it would be chaos and anarchy and the human race wouldnt probably last that long, but hey guess what, thats how its supposed to be!!!!! society and goverments are only created to have order and calmness, which is exactly the opposite of pure human nature. take away all your laws and morals and just see what you can do. if the goverment was one entity it would be thinking "hey, lets make some order here and calm these crazy fucks down so we can be constructive and fight other goverments in our own little so called self created "civilizied world" and get rid of all those damn insticts everyone has" well shit I'm to tired wright anymor tonight, so until next time, fuck you all
-- 5/6/98

It has been confirmed, after getting my yearboook and watching people like [censored] and [censored] the human race isn't worth fighting for, only worth killing. give the Earth back to the animals, they deserve it infinitely more than we do. nothing means anything more, most quotes are worthless, especially the rearranged ones like "dontfight your enemies, make your enemies fight" you know, quotes that use the same phrase just rearranged,

Dumbfuck shit [illegible] wear. its funny, people say "you shouldn't be so different." to me, and 1st I say fuck you dont tell me what I should and shouldn't be and 2ND mother fuckers different is good, I dont want to be like you or anyone which is almost impossible this day w/ all the little shits trying to be "original-copycats", I expect shits like you to criticize anyone who isnt one of your social words; « normal » or « civilized » — see tempest and Caliban. allyou degrading worthless shits. all caught up and brainwashed into the 90's society. « what ? you AREN'T going to college, are you are crazy!" holy SHIT that is one fucking BIG Quote that just proves my point. step back and look at yourself fuckers, I dare you, maybe I'll get lucky and you'll step back to far like Nick in Elm3. w/ the same concequence.
– 5/9/98

wooh, different pen. HA! alright you pathetic fools listen up; I have figured it out. the human race strives for exellence in life and community always wanting to bring more =good= into the comm. and nulify =bad= things. anyone who thinks differently than the majority or the leaders is deamed "unusual" or weird or crazy. people want to be a part of something; a family, a service, a club, a union, a community, whatever. thats what humans want. who cares waht you as an individual thinks, you must do what you are told, whether it is jump of a bridge or drive on the right side of the road. protesters in the past protested because the human race that was dominant (Ghandi and the Brits or the king and the americans) wasnt working out = they had fault = they failed = their ideas didnt work. humans dont change that much, they only get better technology to do their work quicker/easier. people always say we shouldnt be racist. why not? Blacks ARE different, like it or not they are. they started on the bottom so why not keep em there. it took the centuries to convince us that they are equal but they still use their color as an excuse or they just discriminate us because we are white. Fuck you, we should ship yer black asses back to Afri-fucking-ca were you came from. we brought you here and we will take you back. America=White. Gays....well all gays, ALL gays, should be killed. mit keine fragen. lesbians are fun to watch if they are hot but still, its not human. its a fucking disease. you dont see bulls or roosters trying to fuck do you? no, I didn't think so. women you will always be under men. its been seen throughout nature, males are almost always doing the dangerous shit while the women stay back. its your animal instincts, deal with it or commit suicide, just do it quick. thats all for now.
-- 5/20/98

If you recall your history the Nazis came up with a "final solution" to the Jewish problem... kill them all. well incase you havent figured it out yet, I say, "K I L L M A N K I N D" no one should survive. we all live in lies. people are saying they want to live in a perfect society, well utopia doesnt exist. It is human to have flaws. you know what, Fuck it. why should I have to explain myself to you survivors when half of the shit I say you shitheads wont understand and if you can then woopie fucking do. that just means you have something to say as my reason for killing. and the majority of the audience wont even understand my motives either! they'll say "ah, hes crazy, hes insane, oh well, I wonder if the bulls won." you see! it's fucking worthless! all you fuckers should die! DIE! what the fuck is the point if onlu some people see what I am saying, there will always be ones who dont, ones that are to dumb or naive or ignorrant or just plain retarded. If I cant pound it into every single persons head then it is pointless. fuck mercy fuck justic fuck morals fuck civilized fuck rules fuck laws... DIE manmade words...people think they apply to everything when they

dont/cant. theres no such thing as True Good or True Evil, its all relative to the observer. its just all nature, chemistry, and math. deal with it. but since dealing with it seems impossible for mankind, since we have to slap warning labels on nature, then... you die. burn, melt, evaporate, decay, just go the fuck away!!!! YAAAAAH !!!!
— 6/12/98 —

KEIN MITLEID

« when in doubt, confuse the hell out the enemy »
— Fly 9/2/98

wait mercy doesnt exist.…

heres something to chew on....: today I saw a program on the discovery channel about satelites and radar and aircraft and stuff, and at the end of the show the narrator said some things that made me think "damn, we are so advanced, we kick ass, america is awesome, we have so many things in our military, we would kick anyones ass." for a minute I actually had some pride in our nation.... then I realized, "hey, this only the Good things that I am seeing here. only the Pros, not the cons. maybe thats what people see, only the Pros, and thats why they are under control. but me, I see all... you can only blind me for so long. but alas, I have realized that Yes, the human race is still indeed doomed. It just needs a few kick starts, like me, and hell, maybe even [censored]. If can whipe a few cities off the map, and even the fuckhead Holding the map, then great. hmm, just thinking if I want ALL humans dead or maybe just the quote-unquote "civilized, developed, and known-of" places on Earth. maybe leave little tribes of natives in the rain forest er something. hmm, I'll think about that. eh. done for tonight
— REB — 6/13/98

As part of the human race, and having the great pleasure of being blessed with a brain, I can think. Humans can do whatever they want. There are no laws of nature that prevent humans from making choices. maybe from actually DOING some of those choices, but not from making the choice. If a man choosses to speed while driving home one day, then it is his fault for whatever happens. If he crashes into a school bus full of kidies and they all burn to death, its his fault. Its only a tragedy if you think it is, and then its only a tragedy in your own mind. so you shouldn't expect others to think that way also. it could also be a miracle for another person. maybe the bus stopped the car from plowing into a little old lady walking on the sidewalk. one could think it was a "miracle" that she wasnt hit. you see, anything and everything that happens in our world is just that, a HAPPENING. anything else is relative to the observer, but yet we try to have a "universal law" or "code" of what is good and bad and that just isnt fucking correct. we shouldn't be allowed to do that. we arent GODS. just because we are at the top of the food chain with our technology doesnt mean we can be "judges" of nature. sure we can think what we can think what we want, but you can "think" and "believe" you can judge people and nature all you want, but you are still wrong! why should your morals apply to everyone else. "morale" is just another word. and thats it. I think we are all a waste of natural resources and should be killed off, and since humans have the ability to choose... and I'm human... I think I will

choose to kill and damage as much as nature allows me to so take that. fuck you, and eat napalm + lead! HA ! only Nature can stop me. I know I could get shot by a cop after only killing a single person, but hey guess the fuck WHAT! I chose to kill that one person so get over it! Its MY fault! not my parents, not my brothers, not my friends, not my favorite bands, not computer games, not the media. IT is MINE! go shut the fuck up!
— REB-
7/29/98

someones bound to say "what were they thinking?" when we go NBK or when we were planning it, so this what I am thinking. « I have a goal to destroy as much as possible so I must not be sidetracked by my feelings of sympathy, mercy, or any of that, so I will force myself to believe that everyone is just another monster from Doom like FH or FS or demons, so It's either me or them. I have to turn off my feelings. » keep this is mind, I want to burn the world, I want to kill everyone except about 5 people, who I will name later, so If you are reading this you are lucky you escaped my rampage because I wanted to kill you. It will be very tricky getting all of our supplies, explosives, weaponry, ammo, and then hiding it all and then actually planting it all so we can achieve our goal. but if we get busted any time, we start killing then and there, just like Wilks from the AIIENS books, I aint going out without a fight.
Once I finally start my killing, keep this in mind, there are probably about 100 people max in the school alone who I dont want to die, the rest, MUST FUCKING DIE! If I didnt like you or if you pissed me off and lived through my attacks, consider yourself one lucky god damn NIGGER. Pity that a lot of the dead will be a waste in someways, like dead hot chicks who were still bitches, they could have been good fucks. oh well, too fucking bad. life isnt fair... not by a long fuckin shot when Im at the wheel, too. God I want to torch and level everything in this whole fucking area but Bombs of that size are hard to make, and plus I would need a fuckin fully loaded A-10 to get every store on wadsworth and all the buildings downtown. heh, Imagine THAT ya fuckers, picture half of denver on fire just from me and Vodka. napalm on sides of skyscrapers and car garages blowing up from exploded gas tanks.... oh man that would be beautiful.
– 10/23/98

you know what, I feel like telling about lies. I lie a lot. almost constant. and to everybody, just to keep my own ass out of the water. and by the way (side note) I dont think I am doing this for attention, as some people may think. lets see, what are some big lies I have told; "yeah I stopped smoking," "for doing it not for getting caught," "no I'm havent been making more bombs," "no I wouldn't do that," and of course, countless of other ones, and yeah I know that I hate liers and I am one myself, oh fucking well. Its ok If I am a hypocrite, but no one else. because I am higher then you people, no matter what you say if you disagree I would shoot you And I am one racist mother fucker too, fuck the niggers and spics and chinks, unless they are cool, but sometimes they are so fucking retarded they deserve to be ripped on. some people go through life begging to be shot. and white fucks are just the same. if I could nuke the world I would, because so far I hate you all. there are probly around 10 people I wouldnt want to die, but hey, who ever said life is fair should be shot like the others too.
— 11/1/98

heh heh heh. I sure had fun this weekend. lets see, what really happened. before going to the Rock n Bowl we stopped by King Soopers and one and [censored] picked up some big ass stoges. we then went to the Rock n Bowl and I had a few cigarettes and one of brand new cigars. we then went back to [censored] house where her mom had previousely bought us all a fuck load of liquor. personally I had asked for Tequilla and Irish cream, Vodka got his vodka, and there was beer, whiskey, schnopps, puckers, scotch and of course, orange juice! so we had some fun there playing cards and making drinks. we eventually made it to bed at about 5AM. got up at 10, went to safeway got some donouts and then I took Vodka home. the bottle of Tequilla is almost full and is in car, right by my spare tire and right by the bottle of irish cream. heh heh. I'll have to find a spot for those. and by the way, this nazi report is boosting my love of killing even more. like the early Nazi government, my brain is like a sponge, sucking up everything that sounds cool and leaving out all that is worthless, thats how Nazism was formed and thats how I will be too!
11/8/98

Fuck you Brady! all I want is a couple of guns, and thanks to your fucking bill I will probably not get any! come on, I'll have a clean record and I only want for personal protection. Its not like I'm some person who would go on a shooting spree.... fuckers. Ill probably end up nuking everything and fucking robbing some gun collectors house. Fuck, thatll be be hard. oh well, just as long as I kill a lot of fucking people. Everyone is always making fun of me because of how I look, how fucking weak I am and shit, well I will get you all back: ultimate fucking revenge here. you people could have shown more respect, treated me better, asked for my knowledge or guidence more, treated me more like senior, and maybe I wouldn't have been as ready to tear your fucking heads off. then again, I have always hated how I looked, I make fun of people who look like me, sometimes without even thinking sometimes just because I want to rip on myself. Thats where a lot of my hate grows from, the fact that I have practically no selfesteem, especially concerning girls and looks and such. therefore people make fun of me... constantly... therefore I get no respect and therefore I get fucking PISSED. as of this date I have enough explosives to kill about 100 people, and then if I get a couple bayonetts, swords, axes, whatever I'll be able to kill at least 10 more. and that just isnt enough! GUNS ! I need guns ! Give me some fucking firearms!
11/12/98

HATE ! I'm full of hate and I Love it. I HATE PEOPLE and they better fucking fear me if they know whats good for em. yes I hate and I guess I want others to know it, yes I'm racist and I don't mind. Niggs and spics bring it on themselves, and another thing, I am very racist towards white trash p.o.s.s like [censored] and [censored] they deserve the hatred, otherwise I probly wouldnt hate them. Its a tragedy, the human nature of people will lead to their downfall. Peoples human nature will get them killed. whether by me or Vodka, Its happened before, and not just in school shootings like those pussy dumbasses over in Minnesota who squeeled. throughtout history, Its our fucking nature! I know how people are and why and I cant stand it! I love the nazis too... by the way, I fucking cant get enough of the swastika, the SS, and the iron cross. Hitler and his head boys fucked up a few times and it cost them the war, but I love their beliefs and who they were, what they did, and what they wanted. I know that form of gov couldn't have lasted long once the human equation was brought in, but damnit it sure looked good. every form of gov leads to

downfalls, everything will always fuck up or yeah something. its all DOOMed god damnit. this is beginning to make me get in a corner. I'm showing too much of myself, my views and thoughts, people might start to wonder, smart ones will get nosey and something might happen to fuck me over, I might need to put on one helluva mask here to fool you all some more. fuck fuck fuck it'll be very fucking hard to hold out until April. If people would give me more compliments all of this might still be avoidable... but probably not. Whatever I do people make fun of me, and sometimes directly to my face. I'll get revenge soon enough. fuckers shouldn't have ripped on me so much huh! HA! then again its human nature to do what you did... so I guess I am also attacking the human race. I cant take it, Its not right... true... correct... perfect. I fucking hate the human equation. Nazism would be fucking great if it werent for individualism and our natural instinct to ask questions. you know what maybe I just need to get laid. maybe that'll just change some shit around. thats another thing, I am a fucking dog. I have fantasies of just taking someone and fucking them hard and strong. someone like [censored] were I just pick her up, take her to my room, tear off her shirt and pants and just eat her out and fuck her hard. I love flesh... weisses fleisch! dein weisses fleisch emegt mich soo... Ich bin dech nur ein gigilo! I want to grab a few different girls in my gym class, take them into a room, pull their pants off and fuck them hard. I love flesh... the smooth legs, the large breasts, the innocent flawless body, the eyes, the hair; jet black, blond, white, brown. ahhh I just want to fuck! call it teenage hormones or call it a crazy fuckin racist rapist... BJ ist mir egal. I just want to be surrounded by the flesh of a woman, someone like [censored] who I wanted to just fuck like hell, she made me practically drool, when she wore those shorts to work.. instant hard on. I couldnt stop staring. and others like [censored] in my gym class, [censored] or whatever in my gym class, and others who I just want to overpower and engulf myself in them. mmmm I can taste the sweet flesh now... the salty sweat, the animalistic movement... Iccchhh... lieeebe..... fleisccchhhh. who can I trick into my room first? I can sweep someone off their feet, tell them what they want to hear, be all nice and sweet, and then "fuck em like an animal, feel them from the inside" as Reznor said. oh... thats something else... that one NIN video I saw, broken or closer or something, the where the guy is kidnapped and tortured like hell... actual hell. I want to do that too. I want to tear a throat out with my own teeth like a pop can. I want to gut someone with my hand, to tear a head off and rip out the heart and lungs from the neck, to stab someone in the gut, shove it up to the heart, and yank the fucking blade out of their rib cage! I want to grab some weak little freshman and just tear them apart like a fucking wolf. show them who is god. strangle them, squish their head, bite their temples into the skull, rip off their jaw. rip off their colar bones, break their arms in half and twist them around, the lovely sounds of bones cracking and flesh ripping, ahh... so much to do and so little chances.
-- 11/17/98

« weisses
fleisch »
— perfect
— song
— for
— me

Well folks, today was a very important day in the history of R. Today along with Vodka and someone else who I wont name, we went downtown and purchased the following; a

double barrel 12ga. shotgun, a pump action 12 ga. shotgun, a 9 mm carbine, 250 9mm rounds, 15 12ga slugs, 40 shotgun shells, 2 switch blade knives, and total of 4 — 10 round clips for the carbine. we..... have.... GUNS! we fucking got em you sons of bitches! HA ! HAHAHA! neener! Booga Booga. heh. its all over now. this capped it off, the point of no return. I have my carbine, shotgun, ammo and knife all in my trunk tonight and theyll there till tomorrow... after school you know its really a shame. I had a lot of fun at that gun show, I would have loved it if you were there dad. we would done some major bonding. would have been great. oh well. but, alas, I fucked up and told [censored] about my "flask". that really disappoints me. [censored] I know you thought it was good for me... in the long run and all that shit, smart of you to give me a such big raise and then rat me out, you figure it was supposed to cancel each other? god damn flask, that just fucked me over big time. now you all will be on my ass even more than before about being on track. I'll get around it though, If have to cheat and lie to everyone then thats fine. THIS is what I am motivated for, THIS is my goal. THIS is what I want to do with my life! you know whats weird, I dont feel like a punching through a door because of the flask deal, probly cause I am fucking armed now. I feel more confident, stronger, and more Godlike. I have confidence in my ability to dese(cei)ve people. hopefully Ill make it to April, but that might not happen. Ug, Its been a busy weekend, I need to sleep, I'll continue tomorrow.
11/22/98

yesterday we fired our first actual firearms ever. 3 rounds from the carbine. taught that ground a thing or 2. I even had the 2 clips in my pocket while talking to vodkas dad about senior ditch day. God it felt great firing off that bad boy, and hopefully I'll be able to get more than just 4 clips for it. I dubbed my shotgun "Arlene" after Arlene Sanders from the DOOM books. She always did love the shotgun. Vodka's DB is looking very fucking awesome, all cut down to the proper lengths. this is a bitch trying to keep up on homework while working on my guns, bombs, and lying. by the way, I bought that flask in the mall and I had a friend fill it up w/ scotch whiskey, only had about 3 swigs in the 3 weeks I had it. plus monday I gave my T and IC to Vodka, just in case. I never really did like alcohol, just wasn't my thing, but It felt good to just have around. that argument on the 22nd was a real bitch, but I think I should have won a fucking oscar. I even quoted a few movies, remember "what the hell am I gonna do now man?! what am I gonna do!?" thats good ole Hudson from aliens. Sounded good too. and hey goddamnit I would have been a fucking great marine, It would have given me a reason to do good. and I would never drink and drive, either. It will be weird when we actually go on the rampage. hopefully we will have plenty of clips and bombs. Im gonna still try and get my calico 9mm. just think, 100 rounds without reloading.... hell yeah! We actually may have a chance to get some machine pistols thanks to the Brady bill. If we can save up about 200$ real quick and find someone who is 21+ we can go to the next gun show and find a private dealer and buy ourselves some bad-ass AB-10 machine pistols. Clips for those things can get really fucking big too.
12/3/98

Woohoo, I'll never have to take a final again! feels good to be free. I just love Hobbes and Nietzche. Well tomorrow I'll be ordering 9 more 10 round clips for my carbine. I'm gonna be so fucking loaded in about a month. the big things we need to figure now is the time bombs for the commons and how we will get them in and leave then there to go off, without any fucking Jews finding them. I wonder if anyone will write a book on me. sure is

a ton of symbolism, double meanings, themes, appearance vs reality shit going on here. oh well, it better be fuckin good if it is writtin.
12/17/98

heh, get this. KMFDM's new album is entitled "Adios" and it's release date is in April. how fuckin appropriate, a subliminal final "Adios" tribute to Reb and Vodka. thanks KMFDM... I ripped the hell outa the system
12/20/98

jesus christ that was fucking close. fucking shitheads at the gun shop almost dropped the whole project. oh well, thank god I can BS so fucking well. I went and picked up those babies today, so now I got 13 of those niggers. WOOHAH. the stereo is very nice, but having no insurance payments to worry about so I could concentrate of BOMBS would have been better. oh well, I think I'll have enough. now I just need to get Vodka another gun.
12/29/98

Months have passed. Its the first Friday night in the final month. much shit has happened. Vodka has a Tec 9, we test fired all of our babies, we have 6 time clocks ready, 39 crickets, 24 pipe bombs, and the napalm is under construction. Right now I'm trying to get fucked and trying to finish off these time bombs. NBK came quick. why the fuck cant I get any? I mean, I'm nice and considerate and all that shit, but nooooo. I think I try to hard. but I kinda need to considering NBK is closing in. The amount of dramatic irony and foreshadowing is fucking amazing. Everything I see and I hear I incorporate into NBK somehow. Either bombs, clocks, guns, napalm, killing people, any and everything finds some tie to it. feels like a Goddamn movie sometimes. I wanna try to put some mines and trip bombs around this town too maybe. Get a few extra flags on the scoreboard. I hate you people for leaving me out of so many fun things. And no don't fucking say, "well thats your fault" because it isnt, you people had my phone #, and I asked and all, but no. no no no dont let the weird looking Eric KID come along, ohh fucking nooo.
4/3/99

Annexe 6

— Achab, S., Nicolier, M., Mauny, F., Monnin, J., Trojak, B., Vandel, P., Sechter, D., Gorwood, P. et Haffen, E. (2011). Massively multiplayer online rôle-playing games : comparing charcteristics of addict vs non-addict online recruited gamers in a French adult population. *BMC Psychiatry*. 2011 ; 11 : 144.

— Allison, S. E., Von Wahlde, L., Shockley, T., et Gabbard, G. O. (2006). The development of the self in the era of the Internet and role-playing fantasy games. *American Journal of Psychiatry, 163*(3), 381-385.

— American psychiatric association (2000). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders — Text Revision*. Washington, D. C. : American Psychiatric Association.

— Arnett, J. (1994). Sensation seeking : A new conceptualization and a new scale. *Personality & Individual Differences, 16*, 289-296.

— Bailey, K., West, R., et Kuffel, R. (2013). What would my avatar do ? Gaming, pathology and risky decision making. *Front Psychol*. 2013 ; 4 : 609.

— Batthyàny, D., Müller, K. W., Benker, F., et Wölfling, K. (2009). Computer game playing : Clinical characteristics of dependence and abuse among adolescents. *Wiener Klinsche Wochenschrift, 121*(15-16), 502-509.

— Batthyàny, D., et Pritz, A. (dir.). (2009). *Rausch ohne Drogen*. Wien : Springer.

— Belkacem,A., Asakawa-Mener, J., Firmino, E. (2012). Être accro aux jeux vidéo : comment ça se soigne ailleurs ?. *Psychotropes* 3/2012, 59-71

— Beranuy, M., Carbonell, X., et Griffiths, M. (2010). *A qualitative analysis of online gaming addicts in treatment*. Submitted manuscript.

— Berben, F. (2014) Les jeux vidéo multijoueurs, une opportunité en thérapie familiale. *Thérapie Familiale* 1/2014, 71-88

— Blum, K., Noble, E. P., Sheridan, P. J., *et coll.* (1990). Allelic association of human dopamine D2 receptor gene in alcoholism. *Journal of the American Medical Association, 263*, 2055-2060.

— Bolgert, C. (2006) Édito. *Gestalt* 2/2006, 3-8

— Bourlez, F. (2013). Corps contemporains : vers des pulsions « post-humaines » ? *Champ psy* 2/2013, 9-24

— Brungborg, G.S., Mentzoni, R.A., FrØyland, L.R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems ? *J Behav Addict*. 2014 Mar ; 3(1) : 27–32.

— Buss, A. H., et Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology, 63*, 452-459.

— Butcher, J. N., Dahlstrom, W. G., Graham, J. R., Tellegen, A., et Kaemmer, B. (1989). *The Minnesota Multiphasic Personality Inventory-2 (MMPI-2) : Manual for administration and scoring*. Minneapolis, MN : University of Minnesota Press.

— Bonnaire, C., Rossé, E. (2012). Usage problématique des jeux vidéo : deux cas cliniques. *Psychotropes* 3/2012, 73-88.

— Caplan, S. E. (2002). Problematic Internet use and psychosocial well-being : development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior, 18*(5), 553-575.

— Caplan, S. E., Williams, D., et Yee, N. (2009). Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Computers in Human Behavior, 25*(6), 1312-1319.

— Chann, P. A., Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Annals of General Psychiatry, 5*(1), 16-26.

— Chag, J. S., Kimb, E.Y., Jung, D., Jeong, S.H., Roh, M.-S., Ahn, Y.M., Hahm, B.-J. (2015) Altered Cardiorespiratory Coupling in Young Male Adults with Excessive Online Gaming. *Biological Psychology*. Disponible en ligne.

— Chappell, D., Eatough, V., Davies, M. N. O., et Griffiths, M. D. (2006). Everquest - It's just a computer game right ? An interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction, 4*, 205-216.

— Charlton, J. P. (2002). A factor-analytic investigation of computer « addiction » and engagement. *British Journal of Psychology, 93*, 329-344.

— Charlton, J. P., et Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior, 23*(3), 1531-1548.

— Chiu, S. I., Lee, J. Z., et Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior, 7*(5), 571-581.

— Cho, H., Kwon, M., Choi, J. H., Lee, S.K., Choi, J. S., Choi, S. W., et Kim, D. J. (2014). Development of the Internet addiction scale based on the Internet Gaming Disorder criteria suggested in DSM-5. *Addict Behav.* 39(9) : 1361-6.

— Choo, Y. H., Gentile, D., Sim, T., Li, D., Khoo, A., et Liau, A. K., (2010) Pathological Video-Gaming among Singaporean Youth. *Ann Acad Med Singapore.* 39:822-9

— Chou, T. J., et Ting, C. C. (2003). The role of flow experience in cyber-game addiction. *CyberPsychology & Behavior, 6*(6), 663-675.

— Chuang, Y. C. (2006). Massively multiplayer online role-playing game-induced seizures : A neglected health problem in Internet addiction. *CyberPsychology & Behavior, 9*(4), 451-456.

— Chumbley, J., et Griffths, M. D. (2006). Affect and the computer game player : The effect of gender, personality, and game reinforcement structure on affective responses to computer game-play. *CyberPsychology & Behavior, 9*(3), 308-316.

— Comings, D. E., Rosenthal, R. J., Lesieur, H.R., *et coll*. (1996). A study of the dopamine D2 receptor gene in pathological gambling. *Pharmacogenetics, 6*, 223-234.

— Conners, C. K., Sitarenios, G., Parker, J. D., et Epstein, J. N. (1998). The revised Conners' Parent Rating Scale (CPR-R) : Factor structure, reliability, and criterion validity. *Journal of Abnormal Child Psychology, 26*(4), 257-268.

— Coyne, S. M., Dyer, W. J., Densley, R., Money, N. M., Day, R. D., Harper, J. M. (2015). Physiological indicators of pathologic video game use in adolescence. *J Adolesc Health*. 56(3) : 307-13

— Cultura, A., et Har-El, G. (2002). Hyperactivity-induced suprahyoid muscular hypertrophy secondary to excessive video game play : À case report. *Journal of Oral and Maxillofacial Surgery, 60*(3), 326-327.

— Diener, E., Emmons, R. A., Larson, R. J., et Griffin, S. (1995). The Satisfaction with Life Scale. *Journal of Personality Assessment, 49*, 71-75.

— Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., et Moore, R. J. (2007). *The life and death of online gaming communitites : A look at guilds in World of Warcraft.* Paper presented at the CHI, San Jose, CA.

— Dworak, M., Schierl, T., Bruns, T., et Struder, H. K. (2007). Impact of singular excessive computer game and television exposure on sleep patterns and memory performance of school-aged children. *Pediatrics, 120*(5), 978-985.

— Eichenbaum, A., Kattner, F., Bradford, D., Gentile, D. A., Green, C. S. (2015). Role-Playing and Real-Time Strategy Games Associated with Greater Probability of Internet Gaming Disorder. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 18(8) : 480-5.

— Eickhoff, E., Yung, K., Davis, D. L., Bishop, F., Klam, W. P., Doan, A. P. (2015). Excessive Video Game Use, Sleep Deprivation, and Poor Work Performance Among U.S. Marines Treated in a Military Mental Health Clinic: A Case Series. *Mil Med*. 180(7) : e839-43.

— Eysenck, H. J., et Eysenck, S. G. B. (1996). *Manual of the Eysenck Personality Scales (EPS adult)* (revised ed.). London : Hodder & Stoughton Educational.

— Farrell, E. (1990). *Hanging in and dropping out : Voices of at-risk high school students*. New York : Teachers College Press.

— First, M. B., Gibbon, M., Spitzer, R. L., et Williams, J. B. W. (1996). *Structured Clinical Interview for*

DSM-IV Axis I Disorders : Clinician Version (SCID-CV) : Administration booklet Washington, D. C. : American Psychiatric Press.

— First, M. B., Gibbon, M., Spitzer, R. L., Williams, J. B. W., et Benjamin, L. S. (1997). *Structural Clinical Interview for DSM-IV (R) Axis II Personality Disorders (SCID-II)*. Washington, D. C. : American Psychiatric Press.

— de Foy, T. (2010) Les malheurs de la vertu. *Cahiers de psychologie clinique* 2/2010, 147-162

— Gaon, T., Stora, M. (2008). Soigner des jeux vidéo/soigner par les jeux vidéo. Regards croisés sur un révélateur de mal-être. *Quaderni*. 67/2008, 33-42.

— Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*. 127(2) : e319-29.

— Groffoths, M. D. (2010a). Online gaming addiction : Fact or fiction ? In W. Kaminski & M. Lorber (Eds.), *Clash of Realities*, pp. 191-203. Munch : Kopaed.

— Griffiths, M. D. (2010 b). The role of context in online gaming excess and addiction : Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction, 8*(1), 119-125.

— Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., et Chappel, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology & Behavior, 7*(4), 479-487.

— Griffiths, M. D. et Parke, J. (2010). Adolescent gambling on the Internet : A review. *International Journal of Adolescent Medicine and Health,* 22, 59-75.

— Griffiths, M. D. (2012). Addiction sans drogue, quand le cerveau a le goût du jeu. *Adolescence.* 2012/1, 51-55.

— Grüsser, S. M., Thalemann, R., Albrecht, U., et Thalemann, C. N. (2005). Exzessive Computernutzung im Kindesalter - Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung. *Wiener Klinische Wochenschrift, 117*(5-6), 188-195.

— Grüsser, S. M., Thalemann, R. (dir). (2006). *Verhaltenssucht - Diagnostik, Therapie, Forschung*. Bern : Hans Huber.

— Grüsser, S. M., Thalemann, R., et Griffiths, M. D. (2007a). Excessive computer game playing : Evidence for addiction and aggression ? *CyberPsychology & Behavior, 10*(2), 290-292.

— Grüsser, S. M., Wölfling, K., Düffert, S., *et coll*. (2007 b). *Questionnaire on differentiated assessment of addiction (QDAA)*. Göttingen : Hogrefe.

— Hall, R. C. W., Day, T., Hall, R. C. W. (2014). A Plea for Caution: Violent Video Games, the Supreme Court, and the Role of Science. *Mayo Clin Proc*. 86(4) : 315–321.

— Han, D. H., Lee, Y. S., Yang, K. C., Kim, E. Y., Lyoo, I. K., et Renshaw, P. F. (2007). Dopamine genes and reward dependence in adolescents with excessive internet video game play. *Journal of Addiction Medicine, 1*(3), 133-138.

— Han, D. H., Lee, Y. S., Na, C., Ahn, J. Y., Chung, U. S., Daniels, M. A., Haws, C. A., et Renshaw, P. F. (2009). The effect of methylphenidate on Internet video game play in children with attention-deficit/hyperactivity disorder. *Comprehensive Psychiatry, 50*(3), 251-256.

— Han, D. H., Hwang, J. W., et Renshaw, P. F. (2010). Bupropion sustained release treatment decreases craving for video games and cue-induced brain activity in patients with Internet video game addiction. *Experimental and Clinical Psychopharmacology, 18*(4), 297-304.

— Hanss, D., Brunborg, G. S., Rune Aune Mentzoni, R. A., Pallesen, S. (2015). Core and Peripheral Criteria of Video Game Addiction in the Game Addiction Scale for Adolescents. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 18(5) : 280–285.

— Hasan, Y., Bègue, L., Bushman, B. J. (2013). Violent video games stress people out and make them more aggressive. *Aggress Behav*. 39(1) : 64-70

— Hautefeuille, M., Wellenstein, A., Les usages problématiques des jeux vidéo. *Psychotropes* 3/2012, 5-10

— Hoeft, F., Watson, C. L., Kesler, S. R., Bettinger, K. E., et Reiss, A. L. (2008). Gender differences in the mesocorticolimbic system during computer game-play. *Journal of Psychiatric Research, 42*(4), 253-258.

— Hollingdale, J., Greitemeyer, T. (2014). The Effect of Online Violent Video Games on Levels of Aggression. *PLoS One*. 2014 ; 9(11) : e111790.

— Hsu, S. H., Wen, M. H., et Wu, M. C. (2009). Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers & Education, 53*(2), 990-999.

— Huerre, P., Belamich, G. (2014). La dépendance au virtuel en question. *Cliniques*. 2014/1, 118-132.

— Hussain, Z., et Griffiths, M. R. (2009a). The attitudes, feelings, and experiences of online gamers : À qualitative analysis. *CyberPsychology & Behavior, 12*(6), 747-753.

— Hussain, Z., et Griffiths, M. D. (2009 b). Excessive use of Massively-Multi-Player Online Role-Playing Games : A Pilot Study. *International Journal of Mental Health and Addiction, 7*, 563-571.

— Hwang, S. T. (1995). *Development of diagnostic criteria for personality disorder*. master's thesis. Yonsei University. Seoul.

— Jeong, E. J., et Kim, D. W. (2010). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior & Social Networking*, e-pub ahead of print.

— Jiménez-Murcia, S., Fernández-Aranda, F., Granero, R., Chóliz, M., La Verde, M., Aguglia, E., Signorelli, M. S., Sá, M. G., Aymamí, N., Gómez-Peña, M., del Pino-Gutiérrez, A., Moragas, L., Fagundo, A. B., 1 , Sauchelli, S., Fernández-Formoso, J. A., Menchón, J. M. (2014). Video Game Addiction in Gambling Disorder: Clinical, Psychopathological, and Personality Correlates. *Biomed Res Int*. 2014 : 315-062.

— Juneau, S. Martel, J. (2014). La « cyberdépendance » : un phénomène en construction. *Déviance et Société* 3/2014, 285-310

— Kalivas, P. W., et Volkow, N. D. (2005). The neural basis of addiction : A pathology of motivation and choice. *American Journal of Psychiatry, 162*, 1403-1413.

— Kim, E. J., Namkooog, K., Ku,T., et Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry, 23*(3), 212-218.

— Kim, K. T., Choi, I. S., et Kim, H. T. (2000). Efficient radar target classification using adaptive joint time-frequency processing. *IEEE Transactions on Antennas and Propagation*, *48*(12), 1789-1801.

— Kim, M. G., et Kim, J. (2010). Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the problematic online game use scale. *Computers in Human Behavior, 26*(3), 389-398.

— King, D. L., et Delfabbro, P. (2009a). Motivational differences in problem video game play. *Journal of CyberTherapy & Rehabilitation, 2*(2), 139-149.

— King, D. L., et Delfabbro, P. (2009 b). Understanding and assisting excessive players of video games : A community psychology perspective. *The Australian Community Psychologist, 21*(1), 62-74.

— King, D. L., et Delfabbro, P. H., et Zajac, I. T. (2009). Preliminary validation of a new clinical tool for identifying problem video game playing. *International Journal of Mental Health and Addiction*, e-pub ahead of print.

— King, D. L., et Delfabbro, P. H. et Griffiths, M. R. (2010). The convergence of gambling and digital media : Implications for gambling in young people. *Journal of Gambling Studies*, 26, 175-187.

— KIing, D. L., et Delfabbro, P. H., et Griffiths, M. R. (2011). The role of structural characteristics in problematic video game play : An empirical study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, DOI 10.1007/s11469-010-9289-y.

— King, D. L., Gradisar, M., Drummond, A., Lovato, N., Wessel, J., Micic, G., Douglas, P., Delfabbro, P. (2012). The impact of prolonged violent video-gaming on adolescent sleep: an experimental study. DOI : 10.1111/j.1365-2869.2012.01060.x

— King, D. L., Delfabbro, P. H., Griffiths, M. D. (2013). Trajectories of problem video gaming among adult regular gamers: an 18-month longitudinal study. *Cyberpsychol Behav Soc Netw.* 16(1) : 72-6.

— Knutson, B., et Cooper, J. C. (2005). Functional magnetic resonance imaging of reward prediction. *Current Opinion in Neurology, 18*, 411-417.

— Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., et Yen, C. F. (2005). Gender differences and related

factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *Journal of Nervous and Mental Disease, 193*(4), 273-277.

— Ko, C. H., Liu, G. C., Hsiao, S. M., Yen, J. Y., Yang, M. J., Lin, W. C., Yen, C. F., et Chen, C. S. (2009). Brain activities associated with gaming urge of online gaming addiction. *Journal of Psychiatric Research, 43*(7), 739-747.

— Kuss, D. J., Griffiths, M. D. (2012). La dépendance aux jeux vidéo sur Internet : une revue systématique des recherches empiriques disponibles dans la littérature. *Adolescence.* 2012/1, 17-49.

— Kuss, D. J., Louws, J., et Wiers, R. W. (2012). Online gaming addiction ? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychol Behav Soc Netw.* 15(9) : 480-5.

— Le Douarin, L. (2014). Usages des nouvelles technologies en famille. *Informations sociales* 1/2014, 62-71

— Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., et Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology, 12*(1), 77-95.

— Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., et Peter, J. (2010). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, e-pub ahead of print.

— Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. The Effects of Pathological Gaming on Aggressive Behavior. J *Youth Adolesc*. 40(1) : 38–47.

— Liu, M., KO, H., et WU, J. (2008). The role of positive/negative outcome expectancy and refusal self-efficacy of Internet use on Internet addiction among college students in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior, 11*, 451-457.

— Liu, M., et PENG, W. (2009). Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). *Computers in Human Behavior, 25*, 1306-1311.

- Liu, Y., Teng, Z., Lan, H., Zhang, X., et Yao, D. (2015) Short-term effects of prosocial video games on aggression : an event-related potential study. *Front Behav Neurosci*. 2015 ; 9 : 193.

— Lu, H. P., et WANG, S. M. (2008). The role of Internet addiction in online game loyalty: An exploratory study. *Internet Research, 18*(5), 499-519.

— Louacheni, C., Plancke, L., et Israël, M. (2007) Les loisirs devant écran des jeunes. Usages et mésusages d'Internet, des consoles vidéo et de la télévision. *Psychotropes* 3/2007, 153-175

— Mann, K., Fauth-Bühler, M., Seiferth, N., Heinz A. (2013). The concept of behavioral addiction and limits of the term addiction. *Nervenarzt*. 84(5) : 548-56.

— Stephen McGuire, S., et Willems, M. (2015). Physiological Responses During Multiplay Exergaming in Young Adult Males are Game-Dependent. *J Hum Kinet.* 46 : 263–271.

— Meenan, A. L. (2007). Internet Gaming: A Hidden Addiction. *Am Fam Physician*. 76(8) : 1116-1117.

— Meerkerk, G. J., Van Den Eijnden, R., Vermulst, A. A., et Garretsen, H. F. L. (2009). The Compulsive Internet Use Scale (CIUS) : Some psychometric properties. *CyberPsychology & Behavior, 12*(1), 1-6.

— Mehroof, M., et Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction : The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *CyberPsychology & Behavior, 13*(3), 313-316.

— Micheli-Rechtman, V. (2013) La féminité transformée par le virtuel. *Figures de la psychanalyse* 1/2013, 85-94.

— Minotte, P. (2012). Cyberdépendances et autres inquiétudes déclinologiques. *Adolescence.* 2012/1, 89-99.

— Mirowsky, J., et Ross, C. E. (1992). Age and depression. *Journal of Health & Social Behavior, 33*, 187-205.

— Morellini, A. (2008). Addictions sexuelles : où commence la pathologie ? *Perspectives Psy* 1/2008, 38-44

— Muris, P. (2001). A brief questionnaire for measuring self-efficacy in youths. *Journal of*

Psychopathology and Behavioral Assessment, 23(3), 145-149.

— Nadeau, L. (2012). La cyberdépendance : et s'il fallait faire des Descartes de nous mêmes ? Psychotropes. 3/2012, 11-24.

— Ng, B. D., et Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and online gaming. *CyberPsychology & Behavior, 8*(2), 110-113.

— Noble, E. P., Blum, K., Khalsa, M. E., *et coll*. (1993). Allelic association of the D2 dopamine receptor gene with cocaine dependence. *Drug and Alcohol Dependence, 33*, 271-285.

— Northrup, J. C., Lapierre, C., Kirk, J., et Rae, C. (2015). The Internet Process Addiction Test: Screening for Addictions to Processes Facilitated by the Internet. *Behav. Sci. 5*(3), 341-352.

— Oldham, J. (2014). Addictive temptations. *J Psychiatr Pract*. 20(3) : 167.

— Oliveri, N. (2011). La cyberdépendance : un objet pour les sciences de l'information et de la communication. *Hermès, La Revue* 1/2011, 167-171.

— Oliveri, N. (2014). Jeux d'argent en ligne : entre usages virtuels et problématiques réelles. *Pensée plurielle* 3/2014, 43-52

— Pallesen, S., Lorvik, I. M., Bu, E. H., et Molde, H. (2015). An exploratory study investigating the effects of a treatment manual for video game addiction. Psychological Reports e-View.doi : 10.2466/02.PR0.117c14z9

— Parisot, L. (2011) Le jeu comme autothérapie chez un patient polytoxicomane. Gambling as self-therapy for a multiple drug user. *Psychotropes*3/2011, 163-177

— Parker, J. D. A., Taylor, R. N., Eastabrook, J. M., Schell, S. L., et Wood, L. M. (2008). Problem gambling in adolescence : Relationships with internet misuse, gaming abuse and emotional intelligence. *Personality and Individual Differences, 45*(2), 174-180.

— Peng, W., et Liu, M. (2010). Online gaming dependency : A preliminary study in China. *CyberPsychology, Behavior and Social Networking, 13*(3), 329-333.

— Peters, C. S., et Malesky, L. A. (2008). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. *CyberPsychology & Behavior, 11*(4), 480-483.

— Petry, N.M. (2011). Commentary on Van Rooij et al. (2011) : « Gaming addiction » – a psychiatric disorder or not ? *Addiction*. 106(1) : 213-4.

— Polman, H., de Castro, B. O., van Aken, M. A. (2008). Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behavior. *Aggress Behav*. 34(3) : 256-64.

— Porter, G., Starcevic, V., Berle, D., et Fenech, P. (2010). Recognizing problem video game use. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry, 44*(2), 120-128.

— Rau, P. L. P., Peng, S. Y., et Yang, C. C. (2006). Time distortion for expert and novice online game players. *Cyberpsychology & Behavior, 9*(4), 396-403.

— Ream, G. L., Elliott, L. C., Dunlap, E. (2011). Playing video games while using or feeling the effects of substances: associations with substance use problems. *Int J Environ Res Public Health.* 8(10) : 3979-98.

— Rehbein, F., et Borchers, M. (2009). Suechtig nach virtuellen Welten ? Exzessives Computerspielen und Computerspielabhaengigkeit in der Jugend [Addicted to virtual worlds ? Excessive video gaming and video game addiction in adolescents]. *Kinderaerztliche Praxis, 80*, 42-49.

— Rehbein, F., Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G., et Mossle, T. (2010). Prevalence and Risk Factors of Video Game Dependency in Adolescence : Results of a German Nationwide Survey. *CyberPsychology, Behavior and Social Networking, 13*(3), 269-277.

— Rehbein, F., Mößle, T., Arnaud, N., Rumpf, H. J. (2013). Video game and internet addiction. The current state of research. *Nervenarzt*. 84(5) : 569-75.

— Ricquebourg, M., Bernède-Bauduin, C., Mété, D., Dafreville, C., Stojcic, I., Vauthier, M., Galland, M. C. (2013). *Rev Epidemiol Sante Publique*. 61(6) : 503-12.

— Rocher, B., Caillon, J., Bonnet, S., Lagadec, M., Leboucher, J., Vénisse, J.-L., Bronnec, M.(2012) Les

prises en charge de groupe dans l'addiction aux jeux vidéo. *Psychotropes* 3/2012, 109-122.

— Rosenberg, M., Schooler, C., et Schoenbach, C. (1989). Self-esteem and adolescent problems : Modeling reciprocal effects. *American Sociological Review, 54*, 1004-1018.

— Salguero, R. A. T., et Moran, R. M. B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction, 97*(12), 1601-1606.

— Sauer, J. D., Drummond, A., Nova, N. (2015). Violent Video Games: The Effects of Narrative Context and Reward Structure on In-Game and Postgame Aggression. *J Exp Psychol Appl*. Epub ahead of print

— Schmit, S., Chauchard, E., Chabrol, H., Sejourne, N. (2011). Evaluation of the characteristics of addiction to online video games among adolescents and young adults. *Encephale*. 37(3) : 217-23.

— Seah, M., et Cairns, P. (2007). *From immersion to addiction in videogames*. Paper presented at the Proceedings of the 22nd British HCI Group Annual Conference on People and Computers : Culture, Creativity, Interaction — Volume I, Liverpool, UK.

— Shaffer, H. J., Laplante, D. A., Labrie, R. A., Kidman, R. C., Donato, A. N., et Stanton, M. V. (2004). Toward a syndrome model of addiction : multiple expressions, common etiology. *Harvard Review of Psychiatry, 12*(6), 367-374.

— Shams, T. A., Foussias, G., Zawadzki, J. A., Marshe, V. S., Siddiqui, I., Müller, D. J., Wong, A. H. (2015). The Effects of Video Games on Cognition and Brain Structure: Potential Implications for Neuropsychiatric Disorders. *Curr Psychiatry Rep*. 17(9) : 609.

— Silverstone, R. (1999). Rhetoric, play, performance : Revisiting a study of the making of a BBC documentary. In J. Gripsrud (Ed.), *Television and common knowledge* (pp. 71-90). London : Routledge.

— Siméon, M., Labaki, C. (2008). Quand l'amant c'est l'ordi.... *Thérapie Familiale*1/2008, 61-85.

— Simons M, Bernaards C, Slinger J. (2012). Active gaming in Dutch adolescents: a descriptive study. *Int J Behav Nutr Phys Act*. 9:118. doi : 10.1186/1479-5868-9-118.

— Skoric, M. M., Teo, L. L. C., et Neo, R. L. (2009). Children and video games : Addiction, engagement, and scholastic achievement. *CyberPsychology & Behavior, 12*(5), 567-572.

— Smahel, D., Blinka, L., et Ledabyl, O. (2008). Playing MMORPGs : Connections between addiction and identifying with a character. *CyberPsychology & Behavior, 11*(6), 715-718.

— So, Y. K., Noh, J. N., KimIM, Y. S., KO, S. G., & KOH, Y. J. (2002). The reliability and validity of Korean parent and teacher ADHD rating scale. *Journal of the Korean Neuropsychiatric Association, 41*, 283-289.

— Son, D. T., Yasuoka, J., Poudel, K. C., Otsuka, K., Jimba, M. (2013). Massively multiplayer online role-playing games (MMORPG): association between its addiction, self-control and mental disorders among young people in Vietnam. *Int J Soc Psychiatry*. 59(6) : 570-7.

— Starcevic, V. (2013). Video-gaming disorder and behavioural addictions. *Aust N Z J Psychiatry*. 47(3) : 285-6.

— Suissa, A. J. (2014) Entre impuissance et abstinence chez les Alcooliques anonymes : vers le développement du pouvoir d'agir. *Psychotropes* 1/2014, p. 79-102

— Suissa, A. J. (2015). Cyber addictions : toward a psychosocial perspective. *Addict Behav*. 43:28-32.

— Tangney, P. J., Baumeister, R. F., et Boone, A. L. (2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grads, and interpersonal success. *Journal of Personality 72*, 272-322.

— Terry, A., Szabo, A., et Griffiths, M. (2004). The exercise addiction inventory : A new brief screening tool. *Addiction Research & Theory, 12*(5), 489-499.

— Thalemann, R., Albrecht, U., Thalemann, C., et Grüsser, S. M. (2004). Kurzbeschreibung und psychometrische Kennwerte des Fragebogens zum Computerspielverhalten bei Kindern (CSVK). *Zeitschrift für Psychologie und Medizin, 16*, 226-233.

— Thalemann, R., Wölfling, K., et Grüsser, S. M. (2007). Specific cue reactivity on computer game-related cues in excessive gamers. *Behavioral Neuroscience, 121*(3), 614-618.

— Thomas, N. J., et Martin, F. H. (2010). Video-arcade game, computer game and Internet activities of

Australian students: Participation habits and prevalence of addiction. *Australian Journal of Psychology, 62*(2), 59-66.

— Tisseron, S. (2010). Cultures du livre et des écrans. La cohabitation indispensable. », *Le Carnet PSY* 4/2010, 31-35

— Tordo, F. (2010). Désir d'intersubjectivité dans les jeux vidéo : entre auto-empathie virtuelle et relations interpersonnelles réelles. *Psychotropes* 3/2010, 179-191.

— Tortolano, S. (2012). Usage problématique des jeux vidéo : l'approche psychodynamique. Psychotropes. 3/2012, 89-98.

— Valleur, M. (2012). La dépendance aux jeux vidéo : fantasmes et réalité. *Adolescence.* 2012/1, 57-61.

— Valleur, M. (2013) The place of cyber addiction in teenagers » addictive behavior. *Soins Pediatr Pueric.* (275) : 37-9.

— Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Van de Eijnden, R., et Van de Mheen, D. (2010). Compulsive Internet use : The role of online gaming and other Internet applications. *Journal of Adolescent Health, 47*(1), 51-57.

— Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van den Eijnden, R. J., Van de Mheen, D. (2011). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*. 106(1) : 205-12.

— Van Rooij, A. J., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., SHORTER, G. W., SCHOENMAKERS, M. T., Van de Mheen, D. (2014). The (co-)occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents. J Behav Addict. 3(3) : 157–165.

— Vaysse, B., Gignon, M., Zerkly, S., Ganry, O. (2014). Alcool, tabac, cannabis, anxiété et dépression des étudiants en 2e année de médecine. Repérer pour agir. *Santé publique,* 5/2014, 613-620

— Véléa, D. (2009) Mésusages d'Internet et cyberaddiction : réalité ou fiction ? . *Annales des Mines — Réalités industrielles* 2/2009, 67-76

— Walther, B., · Morgenstern, M., · Hanewinkel, R. (2012). Co-Occurrence of Addictive Behaviours: Personality Factors Related to Substance Use, Gambling and Computer Gaming. Eur Addict Res 2012 ; 18:167–174

— Wan, C. S., et Chiou, W. B. (2006a). Psychological motives and online games addiction : A test of flow theory and humanistic needs theory for Taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior, 9*(3), 317-324.

— Wan, C. S., et Chiou, W. B. (2006 b). Why are adolescents addicted to online gaming ? An interview study in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior, 9*(6), 762-766.

— Wan, C. S., et Chiou, W. B. (2007). The motivations of adolescents who are addicted to online games : À cognitive perspective. *Adolescence, 42*(165), 179-197.

— Wei, H. T., Chen, M. H., Huang, P. C., Bai, Y. M. (2012). The association between online gaming, social phobia, and depression: an internet survey. *BMC Psychiatry*. 12:92.

— Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction-a comparison between game users and non-game users. Am J Drug Alcohol Abuse. 36(5) : 268-76.

— Widyanto, L., et McMurran, M. (2004). The psychometric properties of the Internet Addiction Test. *CyberPsychology & Behavior, 7*(4), 443-450.

— Williams, D., Yee, N., et Caplan, S. E. (2008). Who plays, how much, and why ? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer Mediated Communication, 13*(4), 993-1018.

— Wölfling, K., Thalemann, R., Grüsser-Sinopoli, S. M. (2008). Computer game addiction: a psychopathological symptom complex in adolescence. *Psychiatr Prax*. Jul ; 35(5) : 226-32.

— Wölfling, K., Leménager, T., Peukert, P., Batra, A. (2013). Computer games and Internet addiction as well as pathological gambling. Therapy approaches. *Nervenarzt*. 84(5) : 576-83.

— Wood, R. T. A., et Griffiths, M. D. (2007). Time loss whilst playing video games : Is there a relationship to addictive behaviors ? *International Journal of Mental Health and Addiction, 5*, 141-149.

— Yang, G. S., Huesmann, L. R., Bushman, B. J. (2014). Effects of playing a violent video game as male versus female avatar on subsequent aggression in male and female players. *Aggress Behav*. 2014 Nov-Dec ; 40(6) : 537-41.

— Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *PRESENCE : Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329.

— Zanetta-Dauriat, F., Zermatten, A., Billieux, J., Thorens, G., Bondolfi, G., Zullino, D., Khazaal, Y. (2011). Motivations to play specifically predict excessive involvement in massively multiplayer online role-playing games: evidence from an online survey. *Eur Addict Res*. 17(4) : 185-9.

Annexe 7

Le Monde

Un clip de l'institut pour la santé place le jeu vidéo sur le même plan qu'alcool et cannabis – 15/01/2015

« L'addiction aux jeux vidéo est rare » — 15/01/2015

« Certains adolescents fragiles vont vers le jeu vidéo pour fuir une réalité douloureuse » — 14/01/2015

Un ado sur huit a un usage problématique des jeux vidéo – 17/12/2014

Antoine de Caunes s'excuse d'avoir « froissé » les joueurs de jeu vidéo – 2/09/2014

Un jour sans Facebook – 27/02/2014

Alcool, tabac, cannabis : plus la consommation est précoce, plus la dépendance est grave – 7/02/2014

Terrain de jeux en ligne – 2/04/2013

Ils consomment la relation à l'autre comme de l'alcool – 27/03/2013

Lors des années collège, « le cannabis, on y goûte tous un jour » – 15/10/2012

Les jeunes Coréens privés de Web. — 1/09/2012

Drogues : la consommation des jeunes à la hausse – 31/05/2012

Les jeux vidéo musclent les pouces... et le cerveau – 17/03/2012

Tous pris au jeu – 10/11/2011

La folie des PC Bang en Corée du Sud – 15/07/2011

Les jeux vidéo et les réseaux sociaux modifient le rapport à l'espace, au temps, à la construction de l'identité » – 1/03/2011

À cran face aux écrans – 28/02/2011

Quand le jeu vidéo fait du bien – 11/02/2011

Serge Tisseron : « L'addiction aux jeux vidéo est rare » – 20/01/2011

Accro aux jeux vidéo, c'est grave, docteur ? — 9/10/2010

Le portable, doudou envahissant des grands – 4/09/2010

« L'image du jeune fait peur aux adultes » – 25/07/2010

Malades du Web – 16/04/2010

Jeux vidéo : une pratique répandue où les phénomènes de dépendance sont mineurs – 23/03/2010

Initier les enfants aux dangers du net – 27/03/2010

Quels jeux vidéo sont adaptés pour les enfants ? — 27/11/2009

Jeux en ligne : « On est addict quand on perd le contrôle des sommes jouées » – 7/10/2009

Qui a peur des jeux vidéo ? — 26/09/2009

Être ou ne pas être cyberdépendante ? — 28/08/2009

Internet opération prévention – 30/03/2009

Les « conseils » de Nadine Morano pour éviter les « dangers » du Web – 4/09/2008

Ma vie sans Internet – 4/07/2008

Plus belle, ma vie en ligne – 20/02/2008

Cyberdépendance – 7/11/2007

La dépendance aux jeux vidéo n'est pas reconnue comme une addiction psychiatrique – 12/09/2007

Les enfants de la Net-génération – 6/10/2007

« C'est le contenu des jeux vidéo qui est important, pas le support » – 3/05/2005

Marc Valleur (psychiatre) : « La violence est nécessaire dans le jeu vidéo » – 10/12/2004

Une cyberdépendance bien réelle – 7/02/2001

Les maux de la techno – 7/02/2001

Le filon des thérapies en réseau – 7/02/2001

Une cyberdépendance bien réelle – 7/02/2001

Les Français positivent – 10/01/1999

Le Figaro

Une partie de Tetris pour se libérer d'une pulsion — 20/08/2015

Addiction : l'usage excessif des écrans inquiète — 24/06/2015

Drogue : près de 40 % des jeunes qui consultent pour addiction sont mineurs — 05/06/2015

« À cause de mon addiction au jeu, j'ai piqué dans la tirelire des enfants » — 28/04/2015

Dr Landman : « L'hyperactivité existe, pas le TDAH » — 11/02/2015

Les fabricants de jeux vidéo en colère contre une campagne de prévention — 14/01/2015

Addictions : les consultations pour les jeunes trop peu fréquentées — le 13/01/2015

Des cures de désintox pour les accros d'Internet — 31/03/2013

Le travail jugé coupable de l'addiction à Internet — 01/08/2012

Dépendance aux jeux vidéo : les signes à surveiller — 12/01/2012

L'addiction à Internet, un mal moderne — 28/09/2011

L'addiction aux jeux vidéo reste complexe et marginale — 25/11/2010

De plus en plus de jeunes accros aux jeux vidéo — 20/03/2010

Dépendance aux jeux vidéo : nouvelle crise d'adolescence — 18/02/2009

600 à 800 000 Français cyberdépendants — 19/11/2008

Les femmes championnes — 07/05/2008

Libération

Cyberdépendance : un enjeu en ligne de mire — 18/03/2010

Mœrnach : une rentrée dans le deuil – 5/09/2014

Un Sud-Coréen accro aux jeux vidéo laisse son fils mourir de faim – 29/04/2013

Mon fils, perdu dans le cyberespace – 3/02/2013

Les petits dans la cour d'écrans – 27/07/2012

La police se penche sur le passé psychiatrique du meurtrier de Courchevel — 12/07/2012

Drogues : le gouvernement prié de décrocher de la répression – 14/12/2011

Les jeux des petits Sud-Coréens en ligne de mire – 3/11/2011

Joueur de World of Warcraft : une expérience pas si virtuelle — 16/12/2010

« Les possibilités de perversion sont multiples sur le net » — 19 /03/2010

Cyberdépendance : un enjeu en ligne de mire — 4 /12/2009

Les jeux vidéo expliqués aux parents — 28 /09/2009

L'addiction au jeu sur écran, une notion contestée — 12 /05/2009

Reconnecter les vidéo-accros — 17 /12/2008

Ecrans, alcool, tabac : le check-up des ados — 16 /08/2008

Jeux d'argent et de hasard : quand la dépendance s'installe — 26 /04/2008

Le jeu vidéo à l'âge adulte — 6 /07/2007

Les jeux vidéo compatibles avec la scolarité et la vie sociale — 27 /02/2007

« Second Life n'est pas un jeu » — 8 /06/2002

Les cyber drogués — 20/05/2000

Les jeux vidéo et leur monde virtuel peuvent-ils représenter un danger pour les enfants ? Non. Le perdant sera celui qui n'est pas branché. — 18/02/2000

Les accros se la jouent perso. — 27/11/1999

Mediapart

La mystérieuse guerre d'Obama aux jeux vidéo — 04/08/2009

Jeux vidéo : et si ça aidait à contrôler ses rêves ? — 04/06/2010

Aux comparutions immédiates : « Une fâcheuse tendance à s'adonner aux jeux vidéo » — 01/02/2013

Play again — 21/04/2014

La dépendance aux drogues à l'âge libéral – 30/09/2014

Résumé :

L'objet jeu vidéo interroge de plus en plus la psychologie clinique depuis le début des années 2000. Au centre de divers controverses quant à ses usages et ses prétendus méfaits ; certaines pratiques videoludiques tendent aujourd'hui à se banaliser. Pour autant, le discours des addictologues, des médias, des parents et éducateurs, des joueurs eux-mêmes, voire de la psychanalyse, véhiculent souvent une vérité masquée par le langage qui ne cesse de nous interroger. Notamment, c'est la question des origines, de l'histoire, et des effets de cette vérité sur le sujet qui nous intéresse. Dire que jouer « peut-être comme la drogue » en dit long sur les représentations que nous nous faisons, en tant que société, du jeu, comme du jeu vidéo. Mais cela en dit long, également, sur un certain malaise à propos des nouvelles technologies et de la jeunesse en général. C'est ce malaise, que nous pensons percevoir dans certaines demandes de soin, et dans certaines manifestations cliniques symptomatiques, voir « synthomatiques ». La présente thèse tente de s'interroger sur l'histoire et les caractéristiques du jeu vidéo en tant qu'objet du champ du ludique, avant de présenter les rapports du jeu vidéo à la clinique, pour enfin conclure sur une réflexion autour des discours propos du vidéoludique et de leurs possibles effets en clinique.

Title : The video game and his reports to the clinical psychology. A psychoanalytic approach.

Abstract :

Video games interrogate more and more the clinical psychology since early 2000's. They are in the center of numerous controversies about its uses and its alleged misdeeds. Despite this, some video game practices tend to trivialize today. However, the discourse of addictologists, media, parents and educators, players themselves or of psychoanalysis, often convey a truth obscured by the language that continues to question us. Notably, it raises the issue of the origins, history, and the effects of this truth on the subject that interests us. Say that play "maybe like drugs" is very eloquent about the representations we make, as a society, relating to the game, as the video game. But it's very eloquent, too, about some discontent about new technologies and youth in general. It is this discontent, we think carefully collect in certain demands, and in some symptomatic clinical manifestations, even in some "synthomatical" manifestations. This thesis attempts to question the history and characteristics of the video game as a playful object, before presenting the reports of the video game to the clinic, to finally conclude with a reflection on the discourse about the video game and their possible effects in the clinic.

Mots clés : jeu, jeu vidéo, ludique, clinique, discours, malaise social, suppléance, addiction, controverses

Keywords : game, video game, playful, clinical, discourse, social discontent, sinthome, addiction, controversies