

ADOLESCENCE ET MONDE VIRTUEL

François Marty et Sylvain Missonnier

S.E.R. | « Études »

2010/11 Tom 413 | pages 473 à 484

ISSN 0014-1941

Article disponible en ligne à l'adresse :

<https://www.cairn.info/revue-etudes-2010-11-page-473.htm>

Distribution électronique Cairn.info pour S.E.R..

© S.E.R.. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Adolescence et monde virtuel

FRANÇOIS MARTY* ET SYLVAIN MISSONNIER**

Remerciements à Xanthie Vlachopoulou, Thomas Gaon et Geoffroy Willo auquel cet article doit beaucoup.

L'ÉVOLUTION technologique de ces dernières années et les supports qu'elle a offerts au grand public avec Internet ont incontestablement marqué nos vies quotidiennes à un point que l'on ne fait que commencer à mesurer. Pour la génération des moins de vingt ans qui a baigné dans cette culture depuis toujours, l'impact est décisif. Pour ceux qui se sont construits dans un monde où la réalité ne se limite plus à ce qui est tangible, les supports numériques interrogent le rapport à l'environnement, à l'autre et à soi dans des termes totalement nouveaux. C'est cette rencontre entre adolescence et réalité virtuelle que nous souhaitons explorer ici à partir de ce que la clinique de l'adolescence nous enseigne, dans les registres de la créativité et de la destructivité, registres souvent présents et intriqués dans cette étape cruciale de l'existence où chacun cherche sa voie entre autonomie et dépendance.

Le virtuel, tout un monde !

La réalité virtuelle n'est que le visage actuel d'une longue histoire où l'ont précédé le dessin, la peinture, la photographie,

*Psychologue, psychanalyste, professeur de psychologie clinique, directeur du LPCP EA 4056, université Paris Descartes.

**Psychologue, psychanalyste, professeur de psychologie clinique, membre du LPCP EA 4056 (www.rap5.org), université Paris Descartes.

le cinéma muet puis sonorisé, la simulation numérique... La réalité virtuelle n'est donc pas une conquête récente mais elle a, grâce aux fantastiques progrès de ces deux derniers siècles en matière de téléprésence et d'interactivité, singulièrement amplifié son pouvoir d'influence et de conviction.

Le monde de la réalité virtuelle peut se définir comme « une construction mentale du sujet immergé physiquement dans des simulations sensorielles interactives produites par des artefacts technologiques qui leurrent sa perception »¹. Dans ses formes les plus complexes, l'environnement virtuel est un véritable « espace de synthèse » dans lequel on peut avoir le sentiment de « se déplacer physiquement »².

Cette sensation, qui mobilise surtout le registre perceptif, entre illusion et hallucination, offre de multiples possibilités de rêverie, d'inventivité, de socialité aussi, dans la mesure où ces techniques sont le plus souvent interactives. Véritable terrain de jeu particulièrement riche pour qui sait s'en servir, pour qui sait jouer, les images virtuelles peuvent acquérir le statut d'objets malléables, sur le modèle du médium malléable, cher à M. Milner. L'imagination que requiert l'utilisation de ce type d'objet confère au monde virtuel un statut proche de l'expérience transitionnelle telle que D. W. Winnicott l'a décrite : une rencontre avec la réalité externe où le petit enfant éprouve le plaisir de créer un objet dont il a besoin dans l'illusion de cette capacité créatrice.

Mais si la créativité peut trouver son compte dans cet univers magique en mettant la technologie à son service, il est des cas où l'excès de recours à ces techniques empêche le jeu, attache l'utilisateur à l'écran comme dans le pire des scénarios de dépendance. On parlera alors d'addiction au virtuel, comme on pourrait parler d'addiction à une drogue. L'adolescent est pris dans une conduite compulsive, branché sur la réalité virtuelle en permanence. Dans ce monde-là, la transitionnalité a disparu, il n'y a plus d'espace (de jeu) entre le sujet et l'objet, mais une sorte de collage à l'objet. La question de savoir pourquoi ces adolescents s'engagent dans cette voie adhésive et excessive dans leur rapport à la virtualité mérite plus que toute autre d'être explorée.

Au moment de l'adolescence, cette double possibilité (le jeu ou la dépendance) est poussée à son paroxysme. Car, si les adolescents sont virtuellement des adultes, l'adolescence contenant virtuellement l'adulte à venir (il y a en eux quelque chose en puissance qui n'est pas encore advenu), s'ils peuvent

1. S. Missonnier, H. Lisandre, *Le virtuel, la présence de l'absent*, EDK, 2003.

2. P. Quéau, *Le virtuel, vertus et vertiges*, Le Champ Vallon, 1993.

3. A. Birraux, *Parce qu'il faut bien quitter l'enfance*, La Martinière, 2002.

4. M. Stora, « L'addiction au virtuel: le jeu vidéo », *Adolescence*, 2004.

5. Marty F., « Addiction adolescente au virtuel », *Le Carnet Psy*, 1998.

jouer avec les possibles, avec les limites des nouveaux horizons qui s'ouvrent devant eux, à commencer par les limites corporelles et les limites de leur Moi, ils ont aussi à conquérir cette autonomie de développement et à lutter contre la peur de quitter l'enfance. Cette séparation nécessaire avec le monde de l'enfance³ ne s'effectue pas sans conflit en soi et avec l'environnement. Elle peut aussi donner lieu à des conduites paradoxales comme l'investissement d'un objet externe pouvant conduire à une forme de dépendance à cet objet au moment où devrait se produire cette séparation. La conduite addictive met en avant un objet qui servira de prothèse à l'adolescent, comme une béquille, au moment où il doit lâcher la main des adultes qui l'accompagnaient jusque-là. C'est dans ce contexte de grands changements où corps et psyché sont fortement sollicités que l'on peut observer un investissement important du monde virtuel, aux images de synthèse, aux jeux vidéo. La diversité des personnages que l'adolescent peut créer ou avec lesquels il peut jouer lui donne « une impression de légèreté corporelle et de puissance »⁴. Les moyens technologiques du virtuel se mettent ainsi au service du traitement de l'adolescence comme expérience sensible de construction de soi et d'exploration de ses limites.

La réalité virtuelle permet à l'adolescent de rêver, d'anticiper des situations, de les expérimenter, de s'entraîner à affronter certaines situations de rivalité, de danger. Il constitue une voie de passage, un champ d'exploration de doubles virtuels de la réalité présente et à venir (les avatars) qui permet à l'adolescent d'accompagner psychiquement (et de façon ludique) les transformations/pubertaires, en trouvant de nouveaux référentiels dans l'espace virtuel du jeu.

Il peut développer dans ces situations de jeu des qualités d'inventivité, de courage, éprouver du plaisir à être en lien avec une communauté de joueurs. L'image est alors investie de fantasmes, elle n'est pas coupée de la réalité émotionnelle de l'adolescent. Cette activité créatrice n'est pas éloignée de ce qui se construit en soi à la lecture d'un bon roman, elle apporte la dimension ludique et onirique propre aux romans fantastiques de Tolkien. L'investissement du virtuel à l'adolescence s'inscrit dans une quête de sens⁵ dans un contexte où l'importance des changements corporels peut être dépersonnalisante.

Addiction au virtuel ?

La virtualité adolescente, en faisant écho au virtuel des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC), s'oppose parfois à l'actuel et au corporel auxquels certains adolescents cherchent à se soustraire. « L'adolescent pourrait bien tenter d'échapper provisoirement à l'angoisse du virtuel comme devenir en s'engageant à corps perdu dans le virtuel – déjà là – que constituent les jeux vidéo et Internet, vécus comme un éternel présent sans aucune conséquence définitive. »⁶ Le monde virtuel serait-il donc pour certains adolescents un moyen d'échapper imaginairement à leur devenir adulte, une façon de différer l'expérience de transformation qu'apporte avec elle la puberté ? Il suffit de penser aux si nombreuses tentatives de suicide, aux scarifications et auto-mutilations que l'on observe dans la clinique contemporaine de l'adolescence pour envisager assez sérieusement qu'en effet il existe des adolescents qui refusent d'entrer dans l'adolescence, qui refusent les transformations qui sont liées à la puberté. Dans ces conditions, la réalité virtuelle peut représenter pour certains adolescents un moyen de fuir le virtuel pubertaire qui est en eux et, provisoirement du moins, donner corps au refus de l'avènement de mutations définitives.

Au premier plan de ces pratiques et usages excessifs des supports numériques se trouvent les jeux vidéo, les MMORPG (*Massive Multiplayer On Line Role Playing Game*: Jeux de Rôle en Ligne Massivement Multijoueurs), pour lesquels on observe parfois un investissement passionnel qui peut rapidement s'avérer problématique (M. Valleur, J.-C. Matysiak, 2002). Il se trouve que la conception même de ces jeux, leurs mécanismes de fonctionnement sont pensés pour créer une certaine forme d'addiction : pour être performant, il faut de l'expérience et, plus on joue, meilleur on devient. L'appartenance à un groupe de joueurs, une Guilde, renforce cette addiction : si un joueur veut être dans le rythme du groupe, il doit se connecter le plus souvent possible pour ne pas être dépassé par les autres joueurs. Cet effet pervers (le jeu est pensé pour créer une addiction et donc faire en sorte qu'un joueur qui mord au jeu soit pris) se renforce du fait que tout est pensé pour que l'envie du joueur soit sans cesse stimulée et que le plaisir éprouvé s'obtienne relativement facilement et rapidement. Ainsi, pour certains, le jeu mobilise (ou

6. S. Tisseron, « Le virtuel à l'adolescence, ses mythologies, ses fantasmes et ses usages », *Adolescence*, 2004.

immobilise) des heures durant. Enfermés dans leur chambre, jouant en ligne dans l'interactivité avec d'autres, le jour ou la nuit, parfois jusqu'à épuisement, ces adolescents manifestent tous les signes d'une addiction à cette activité au point d'en perdre le goût pour toute autre forme de contact social ou tout investissement scolaire. Les relations intrafamiliales sont souvent très tendues: les parents, lorsqu'ils interviennent pour demander au joueur d'interrompre son jeu, se heurtent à de violentes réactions de leur adolescent qui manifeste ainsi une forte intolérance à la moindre frustration et la perte de toute notion de limite. Les conséquences de cet usage excessif du virtuel ne se font pas attendre: chute brutale des résultats scolaires, isolement, troubles du caractère, dégradation des relations avec les autres membres de la famille, troubles du sommeil, troubles des conduites alimentaires.

Si ce type de jeu est manifestement addictogène, peu d'adolescents sont pour autant addicts à ces jeux, car l'origine de cette addiction n'est pas à chercher dans le jeu lui-même; la conduite de ces adolescents relève d'une problématique interne. Il n'est pas sûr, d'ailleurs, que le terme d'addiction corresponde vraiment à ce type de problématique. Il semblerait que l'usage excessif de jeux vidéo, comme celui de l'alcool ou d'autres types de substances corresponde davantage à un mode singulier de traitement des angoisses de perte et de séparation fréquemment (re) vécues à l'adolescence, même si elles sont rarement reconnues comme telles. Au terme d'addiction nous préférons celui de dépendance qui rend compte non seulement d'un comportement mais aussi d'un mode de fonctionnement psychique. Cette dépendance traduit le plus souvent une difficulté à affronter les angoisses dépressives liées aux séparations difficiles et pourtant nécessaires avec les objets parentaux, mais aussi avec le corps d'enfance et l'identité qui lui est attachée.

Vignette clinique

Astéri est un adolescent de 17 ans, adopté à l'âge de 2 ans. Son prénom, qui signifie « étoile » en grec, lui a été donné par ses parents adoptifs; son père d'ailleurs l'appelle affectueusement ma « star ». Depuis quelques mois, Astéri communique avec ses copains, mais aussi tous ses interlocuteurs, par SMS.

Il a créé un personnage dans un jeu de MMORPG, le *World of Warcraft*, qui est devenu très performant dans ce monde virtuel au point qu'il lui a été proposé de le vendre 1 000 euros dans des enchères d'avatars sur E-bay. Il a refusé car, dit-il, il n'aurait pas eu « la force de recommencer sa vie à zéro ». Astéri est en terminale mais ses notes ne sont pas très bonnes, elles ont même brutalement chuté, tout récemment. Il n'arrive pas à faire face à ce problème, se sentant blessé par ces piètres résultats alors qu'il sait qu'il ne fait pas partie des meilleurs. De vives tensions se sont fait jour avec les parents qui menacent de couper la connexion Internet. Astéri les fuit en s'enfermant dans sa chambre pour continuer à jouer à ses jeux vidéo. Il reconnaît pourtant qu'il y a un problème, qu'il ne parvient pas à le résoudre seul. Mais l'aide qu'il attend ne peut venir que du groupe des autres joueurs, comme s'il n'y avait que ses pairs qui pouvaient le comprendre, comme si ce groupe constituait pour Astéri une autre famille d'accueil.

Il sait qu'il faudrait qu'il se sépare de son personnage pour se libérer, pour devenir plus disponible, pour investir davantage l'école; mais il ne le peut pas. Parfois, Astéri dit : « Non, mais je maîtrise », comme s'il voulait montrer qu'il n'est en rien dépendant de ce montage, comme s'il n'avait pas besoin de cet objet pour vivre. Mais il peut aussi confier dans le même temps : « C'est un peu notre bébé, j'y tiens ». C'est comme si cette créature – c'est un géant – lui donnait la force et la confiance en lui qu'il n'a pas. « Il a de grandes extrémités, donc ça montre directement sa force, pour impressionner ». Il vit à travers son avatar au point parfois de se confondre avec lui et parle indifféremment de son géant et de lui en mêlant les caractéristiques propres à chacun. Il s'y est massivement projeté, modelant sa créature comme une représentation idéalisée de lui-même. Le jeu vidéo est le jardin secret d'Astéri qu'il ne peut envisager de quitter, ou alors ce sera son métier plus tard. Ce fantasme où se mêlent espaces de jeu et de travail lui fait dire que cette activité lui procure tellement de plaisir qu'il ne peut envisager de s'en passer un jour.

Les parents sont désespérés, car ils voient de jour en jour leur fils sombrer, se renfermer. Ils sont déçus aussi et leur étoile a fini par pâlir à leurs yeux. De l'idéalisation dans laquelle ils tenaient leur fils, ils sont passés à la déception, comme s'ils marquaient leur désillusion, leur impuissance aussi à entrer véritablement en contact avec lui. Le fils qu'ils

ont adopté n'est pas celui dont ils avaient tant rêvé. Ils ont du mal à faire le deuil d'un enfant idéal, à accepter que leur étoile n'existe que dans leur imagination et que le brillant enfant qu'ils attendaient ne soit pas au rendez-vous. Ils ne peuvent percevoir toutes ces tentatives que fait leur enfant adoptif pour être à la hauteur de leurs attentes en se confaçonnant un être virtuel qui pourra réaliser ce que lui-même échoue à être. En effet, Astéri, de son côté, lutte pour satisfaire cette demande d'idéal de ses parents et pour trouver sa « vraie » place d'enfant réel. Mais la peur de perdre l'amour de ses parents, la peur d'être abandonné une deuxième fois le pousse vers ces solutions de fortune où le recours à la réalité virtuelle lui permettrait à la fois de satisfaire l'attente démesurée de ses parents à son égard et de se façonner dans un registre de toute puissance.

Dans le cas d'Astéri, on pourrait penser que pour faire face à tous ces défis, il a recours à un personnage imaginaire puissant, un artifice le représentant, faute de pouvoir incarner lui-même ce personnage tant attendu. Cette création rend compte de sa capacité à trouver des voies de compromis et révèle l'ampleur de son manque de confiance en lui, de ses failles narcissiques. En confiant tous ses espoirs au groupe de pairs, les joueurs avec qui il passe le plus clair de son temps devant l'écran, il montre à quel point il ne parvient à se prendre en charge lui-même qu'en attendant toujours des autres la solution à ses propres difficultés. En cherchant à sortir de la dépendance à l'idéal parental, Astéri trouve de nouveaux objets avec lesquels il rejoue pourtant le même scénario. Il illustre ainsi le rôle puissant que joue le groupe des pairs, celui des autres joueurs qui devient sa référence.

Le recours à la réalité virtuelle auquel se livre Astéri met en évidence l'importance que prend sa dépendance à des objets dont il a besoin pour tenir, des objets auxquels il ne peut renoncer, car ce faisant, il se couperait d'une partie de lui-même. La dépendance ici traduit la confusion entre sujet et objet, la difficulté pour l'enfant devenant adolescent de quitter les objets de l'enfance, d'en faire le deuil. Le regard parental joue un rôle fondamental dans la construction identitaire de l'adolescent, la tyrannie des idéaux familiaux pousse l'enfant à coller aux attentes parentales, cette quête de l'impossible conduisant inévitablement à une dépression larvée, un découragement face à l'impossibilité de combler cette demande d'idéal que portent les parents. L'addiction traduit

dans ce cas la fragilité de la construction identitaire et la massivité des angoisses d'abandon, la peur d'affronter ces angoisses de perte.

Processus et virtualité adolescents

L'adolescence n'est pas simplement un âge de la vie, mais un véritable processus psychique étroitement lié à la nouveauté fondamentale que constitue la survenue de la puberté. Véritable bouleversement somatique et psychique, véritables métamorphoses, l'adolescence exige de l'enfant devenant pubère un travail psychique important pour intégrer cette nouveauté, pour accompagner ces changements tout en préservant une certaine continuité dans le sentiment d'exister : changer en restant le même, en somme. Le registre identitaire est en effet fortement sollicité, comme est remise en jeu la problématique des relations aux objets : l'investissement de soi (renforcement narcissique) le disputant à l'investissement de l'autre avec le risque de se sentir perdu, voire vidé de soi dans les expériences amoureuses passionnelles.

Cette quête de soi sur fond de rencontre avec l'autre (l'autre que devient pour lui-même l'adolescent – « Je est un autre » comme dit le poète –, mais aussi l'autre qui fait signe dans la réalité externe pour une possible rencontre) suppose une capacité à tolérer la discontinuité (l'adolescence ne s'inscrit pas dans la linéarité du développement, ni dans la continuité simple de l'enfance) et la relative violence de l'adolescence elle-même. Devenir soi passe par cette aptitude à s'adapter à des situations nouvelles, à accepter que les changements qui se produisent en soi ne sont pas, ou très peu, maîtrisables. La patience est requise, comme une certaine forme de passivité qui permettent toutes deux à l'adolescent de ne pas agir dans la violence contre soi et les autres, cette tension extrême qui se manifeste à l'occasion de ces pertes de repères et la survenue de tant de nouveautés, comme si agir pouvait éviter de se sentir agi par la puberté⁷. Pour ce faire, pour transformer cette violence interne en la mettant au service de la culture et de la créativité plutôt qu'à celui de la destructivité, l'adolescent doit puiser dans ses acquis de l'enfance, notamment les expériences antérieures au cours desquelles il a appris à différer la satisfaction, mais aussi celles qui lui ont permis d'intérioriser la fonction maternelle

7. P. Jeammet, « Actualité de l'agir. A propos de l'adolescence », *NPR*, 1985.

en prenant soin de lui. En effet, tout petit, l'enfant est confronté à des événements inconnus, à des expériences qui sollicitent ses capacités à s'adapter, à soigner ses blessures, à surmonter les conséquences de ses échecs, toutes sortes de déconvenues qui peuvent être à l'origine de difficultés invalidantes pour qui ne sait pas les dépasser. C'est la mère qui, un temps, prend en charge ces accrocs de la vie et aide ainsi l'enfant à faire face. Jusqu'à ce que l'enfant, à son tour, puisse prendre à son compte la responsabilité d'être son propre guide. A l'adolescence, les fantasmes de toute puissance traduisent dans ces excès le rôle éminent que joue l'activité psychique pour intégrer la nouvelle donne pubertaire et tenter de reprendre la main dans cette renaissance que constitue l'adolescence. La toute puissance de la créature d'Astéri compense le sentiment d'impuissance éprouvé par l'adolescent.

Mais la reconnaissance de la responsabilité de ses actes et de ses pensées suppose que l'adolescent renonce à un mode de défense qu'est la projection, cette façon si caractéristique de dire : « Ce n'est pas de ma faute, c'est l'autre qui... ». Ce que l'on pourrait qualifier de projection paranoïaque, si ce n'était un mode de défense ordinaire qui permet provisoirement de faire avec une réalité insupportable.

Dans cet univers personnel en constant remaniement, le monde externe paraît à l'adolescent devoir être changé aussi. La révolution interne contamine l'espace social tout entier. Pas étonnant dans ces conditions que les grands révolutionnaires soient souvent de très jeunes adultes enflammés par l'idéal d'un changement dont les figures parentales (paternelles, surtout) font les frais. Changer, c'est s'opposer, attaquer l'ordre, le subvertir, c'est tuer symboliquement le père pour imposer un autre point de vue sur le monde, d'autres perspectives. De ce point de vue, l'environnement de la réalité virtuelle permet aux adolescents d'exercer ce goût pour la nouveauté, pour s'essayer à de nouveaux mondes. L'univers adolescent s'oppose à celui des adultes, il s'en détache pour trouver ses propres repères, ses propres valeurs. Le monde virtuel, comme celui de la mode vestimentaire (le noir, les vêtements troués, usés), comme celui de la musique (le rap), de l'espace urbain (les squats) ou langagier (le verlan), est investi dans un souci d'occuper un espace, de l'habiter, de le faire sien en le déformant au point de rendre étranger ce nouveau monde aux habitants de l'ancien (les adultes). Détruire l'objet pour se le réapproprier. Les adolescents, en

effet, réussissent à rendre familier pour eux-mêmes un monde qui leur est initialement étranger. Mais parfois ce meurtre symbolique des parents confronte l'adolescent à trop d'angoisse, comme dans le cas d'Astéri, et le risque de perdre ces objets d'amour est trop grand pour s'opposer à eux. La dépendance aux objets parentaux s'inscrit souvent dans cette peur de la perte et l'angoisse qu'une telle peur réveille ou suscite.

Lorsqu'elle est investie dans le jeu, la créativité, la réalité virtuelle participe de la nécessité de rêver le monde sans souci de la réalité, elle est pur produit imaginaire, ludique, porteur de plaisir en même temps qu'il constitue un moyen de maîtriser un espace (les jeux de rôle, par exemple) à défaut de contrôler les changements qui se produisent en soi. Il permet de créer (des personnages fictifs) quand la capacité procréatrice est encore incertaine. Le fantasme d'auto-engendrement (ne devoir sa vie qu'à soi-même) trouve ici à s'exprimer avec force, renforçant l'idée que le monde virtuel autorise le jeu avec soi, son look, son identité sexuelle. On peut s'essayer à être en empruntant son identité à un autre, comme cet adolescent qui veut explorer ce qu'être femme veut dire en endossant les caractéristiques formelles de la féminité. Il peut vivre psychodramatiquement ce que pourrait être cette autre vie qu'il imagine, sans parent, ou né d'autres parents, portant un autre nom, s'inventant une autre fratrie, venu sur terre ailleurs, dans un autre contexte historique, économique et social. Cet espace de jeu participe par ces travestissements, ces déguisements ou ces emprunts à une quête de soi où les limites sont repoussées, où les moyens technologiques permettent certaines formes de représentations, de fantasmes les plus courants pour tous les adolescents de tous pays et de tout temps, fantasmes qui s'apparentent au « roman familial ».

Les sites de rencontre sur Internet, Meetic ou les réseaux sociaux comme Facebook offrent ainsi la possibilité de se montrer en se cachant. A moins qu'il ne s'agisse de se cacher en se montrant. L'intime semble ainsi se dévoiler avec l'étalage de détails de sa vie personnelle et des photos réservées à l'entourage, mais dans le même temps, cette « extimité », cette monstration des signes de l'intériorité masque plus efficacement que tout journal intime (lui aussi d'ailleurs destiné à être lu par un tiers) cette incertitude de soi, de son être. Comme si l'affichage, en donnant à voir, protégéait

mieux ce qu'il fallait tenir caché à tout prix : la fragilité narcissique, la peur de n'être pas ou plus aimé, la peur de ne pas ou plus faire partie de ce grand agglomérat où l'existence se mesure au nombre d'amis que l'on peut inscrire sur son site.

Lorsque ces univers virtuels, les jeux de rôle en ligne notamment, occupent le centre de la vie de façon permanente, sans nuance ni possibilité de s'en séparer ne serait-ce qu'un instant, leur usage excessif traduit la difficulté que vivent ces adolescents à jouer et supporter l'incertitude, à nouer des liens aux autres, à supporter des limites. Ils deviennent dépendants d'images à défaut de pouvoir puiser dans leur imaginaire. C'est leur capacité à rêver qui est ici entravée. Ces excès disent à quel point il ne s'agit plus du plaisir de la rencontre ou du jeu, mais de la peur de la rencontre et de l'impossibilité de jouer. Attachés à leur écran, à leur console, ils sont pris, prisonniers, ligotés par ce monde virtuel dont ils ne peuvent plus se passer. La réalité virtuelle devient leur quotidien et, du coup, perd de sa dimension onirique. Il n'y a que très rarement confusion entre réalité virtuelle et réalité, imaginaire et réalité, mais l'aliénation à ce registre perceptif empêche la possibilité d'envisager des modes de représentation moins impersonnels, plus affectivés. La dépendance à ce type d'objet masque la difficulté à vivre ses affects, à s'engager dans des expériences vivantes, à risquer, à affronter la désillusion, à prendre appui sur soi pour se sentir vivant. L'incertitude de soi est telle qu'il faut le secours prothétique du virtuel pour faire l'économie de la rencontre avec son propre monde interne. Dans ces cas, la réalité virtuelle est un terrain de fuite de soi plutôt qu'un terrain d'aventure et d'exploration de ses propres potentialités internes. Le virtuel technologique tue la virtualité (le potentiel) qui est en soi.

A l'adolescence, le virtuel est un style, une manière d'habiter le monde. Il s'entend aussi bien du côté de l'utilisation maîtrisée de la technologie du numérique que du côté de la potentialité contenue dans toute adolescence. Pour que cet isomorphisme soit source de créativité, encore faut-il pouvoir supporter la violence du changement qui s'opère à cette période cruciale de la vie, supporter d'être transformé sans réelle possibilité de contrôle. Encore faut-il pouvoir accepter de se séparer du monde de l'enfance et tolérer la sensation forte d'être entraîné dans un monde presque totalement

inconnu. Dans ce contexte favorable, la réalité virtuelle, territoire d'anticipations créatrices et d'appropriations des conflits internes, enrichit les adolescents qui peuvent s'y aventurer sans s'y perdre.

A contrario, si le recours excessif à la réalité virtuelle correspond progressivement chez eux à une fuite de leur propre monde interne, ses labyrinthes pourront perdre ceux qui s'y aventurent et devenir synonyme de dépendance alarmante.

Freud évoquait en 1929 les « briseurs de soucis » qui permettent de « se soustraire à chaque instant à la pression de la réalité et trouver refuge dans un monde à soi offrant des conditions de sensations meilleures »⁸. La dépendance à la réalité virtuelle de certains adolescents est-elle un « briseur de souci » d'un nouveau genre offrant les mêmes avantages que des substances toxiques qui soustraient l'utilisateur à la pression de la réalité devenue insupportable? La question est d'une brûlante actualité et il est temps désormais que psychiatres, psychologues et psychanalystes y répondent en construisant ensemble une « psycho(patho)logie du virtuel quotidien⁹ » centrée sur la singularité irréductible de chaque sujet et à l'abri des caricaturales descriptions impersonnelles, comportementales et stigmatisantes des seules conduites addictives.

8. Freud, *Malaise dans la culture*, PUF, 2002 [1929].

9. S. Missonnier, « Vers une psycho(patho)logie psychanalytique du virtuel quotidien » [2006], dans S. Tisseron, S. Missonnier, M. Stora, *L'enfant au risque du virtuel*, Dunod.

FRANÇOIS MARTY
et SYLVAIN MISSONNIER