
SOMMAIRE

<i>INTRODUCTION</i>	1
1. Le « vouloir voir absent » : rêverie, fantasme et imagination	9
2. Virtuel et virtualisation	29
3. Relation à un objet psychique virtuel et relation virtuelle au monde	45
4. Les objets des écrans entre virtuel et actuel, emprise et réciprocité	65
5. Le risque de la virtualisation du monde	85
6. La virtualisation créatrice d'identités multiples	97
7. La thérapie par l'avatar	113
8. Internet : un espace malléable au service de la construction de soi et des apprentissages	129
9. Rêver et rêvasser sur Internet	145
<i>CONCLUSION</i>	161
<i>BIBLIOGRAPHIE</i>	167
<i>DU MÊME AUTEUR</i>	173
<i>TABLE DES MATIÈRES</i>	177

INTRODUCTION

J'AI EU UN PATIENT qui avait une relation bien particulière avec la femme qu'il aimait. Quand il en était éloigné, il passait beaucoup de temps à rêver à elle. Il s'imaginait dans un grand nombre de situations où ses désirs à son égard étaient pleinement satisfaits. Il lui écrivait peu, mais les lettres qu'il lui adressait disaient l'envie qu'il avait d'elle. Pourtant, aussitôt qu'il la retrouvait, il semblait fuir la relation. Ce à quoi cette femme réagissait en lui disant : « Qu'est-ce qui se passe ? Tu m'aimes quand je ne suis pas là, et tu ne m'aimes plus quand je suis là ? ». Cette femme ne disait pas à cet homme qu'il ne l'aimait pas « pour de vrai » et elle avait raison. Son amour était réel, mais il ne s'actualisait qu'à distance. La proximité le tuait. Est-ce à dire que cet amour était imaginaire ? Non, puisque cet homme écrivait à cette femme et interagissait avec elle. Il ne s'agissait pas d'un journal intime dans lequel il se serait adressé à une créature de son imagination. Il tenait des propos – épistolaires ou téléphoniques, car à l'époque l'Internet n'existait pas – adaptés à une femme bien réelle qui les recevait et lui répondait. Il désirait la rencontrer, mais sa présence corporelle le troublait. Les relations sexuelles avec elle lui paraissaient à des kilomètres de ce qu'il en avait rêvé. Il n'arrivait pas à accommoder la réalité de cette femme et continuait à investir, en sa présence, l'image qu'il avait d'elle en son absence : il en était évidemment constamment déçu, mais, aussitôt séparé, la désirait à nouveau ardemment.

J'ai mieux compris ce jeune homme le jour où j'ai découvert un texte de Winnicott dans lequel il évoque une situation proche. Il s'agit d'un patient qui ne supporte pas sa mère et se fâche contre

elle à chaque fois qu'il la voit¹. Jusque-là, rien de bien original ! Mais l'important est que Winnicott nous dit que ce patient est « virtuellement très attaché à sa mère ». Nous voici bien sûr au cœur du sujet. Est-ce à dire que ce patient n'aime pas sa mère en réalité ? Non, bien sûr, mais qu'il l'aime quand elle n'est pas là. Les Pères de l'Église auraient dit qu'il l'aime *in absentia* et pas *in presentia*, autrement dit qu'il aime l'image qu'il a d'elle. Pourtant, la mère de ce patient n'est pas pour lui un objet imaginaire, comme une licorne ou une sirène. Elle est un être réel, et on peut même affirmer qu'elle est vivante. Si elle était morte, il n'y aurait aucune raison de dire qu'il est très attaché à elle « virtuellement » parce que cette virtualité ne pourrait pas, quels que soient les désirs que ce patient en ait, être confrontée à son actualisation.

Cette référence à Winnicott nous oblige à envisager la relation que nous entretenons avec le virtuel comme une composante de la vie psychique, et même peut être comme la clé de l'extraordinaire pouvoir de fascination qu'exercent sur nous les espaces dits « virtuels » de nos ordinateurs.

Il arrive en effet que l'être humain préfère lier ses émotions et ses sentiments à des représentations mentales plutôt qu'à des objets concrets. Quand c'est le cas, il ne supporte pas d'être confronté à une réalité à laquelle il est pourtant très attaché. Et parfois, il aime tant ses vidéos mentales qu'il se garde bien de rechercher leur actualisation à travers des rencontres ou des mises en scène réelles. Cette situation questionne le rapport à l'absence, mais aussi à la présence. Le désir nostalgique d'une réalité inaccessible les habite toutes les deux. Il arrive que nous préférions rêver le monde plutôt que nous confronter à lui en réalité. Mais il arrive aussi que nous continuions à le rêver en sa présence plutôt qu'interagir avec lui comme il nous en offre la possibilité.

Mais quelle place prend le virtuel numérique par rapport à cette forme de virtuel psychique dont nous parle Winnicott. Pour les comprendre, il faut envisager la chaîne continue qui va du premier outil à la tablette tactile en passant par la machine à vapeur. Les diverses machines inventées par l'homme ont toujours eu pour

1. Winnicott D.W., (1971). *Jeu et Réalité*, Paris : Gallimard, coll. « Connaissance de l'inconscient », 1975.

but de prolonger les fonctions de son propre corps. C'est ainsi que les outils ont prolongé les possibilités de la main et du bras, puis que la domestication des forces de l'eau, du vent et des énergies fossiles ont démultiplié leur efficacité (Leroi-Gourhan, 1964). Ce prolongement a affecté parallèlement nos fonctions mentales : la mémoire a trouvé dans l'écriture un support capable de la soulager et d'en augmenter les possibilités, tandis que les opérations comptables étaient prises en charge par des machines à calculer. Avec les ordinateurs, ce sont nos fonctions de représentation, d'anticipation et d'innovation qui trouvent aujourd'hui un équivalent dans notre monde concret (Tisseron, 1999). Mais les objets virtualisés de nos écrans ont aussi créé une possibilité inédite : voir le monde et interagir avec lui en temps réel par l'intermédiaire de représentations matérielles.

Je m'en suis rendu compte il y a quatre ans, en visitant les célèbres fresques du jugement dernier peintes par Signorelli dans la cathédrale d'Orvieto, celles-là même que Freud a évoqué dans *Le Mot d'Esprit et son rapport avec l'Inconscient*. Alors que j'allais en sortir, un groupe d'adolescents arriva. Ils étaient guidés par deux accompagnateurs que j'imaginai impatients de leur faire découvrir « en réalité » ces œuvres dont ils leur avaient probablement déjà montré des reproductions. C'est alors que je vis la majeure partie de ces adolescents porter leur main à leur poche, en sortir leur téléphone mobile et le mettre devant leurs yeux. Étaient-ils en train d'en faire des photographies ? C'est d'abord ce que j'ai pensé. Mais le fait qu'ils gardent leur appareil en permanence devant le visage m'a vite fait comprendre que la réalité était autre. Ils regardaient les fresques à travers l'écran de leur téléphone mobile. Ils préféraient l'image pixellisée et approximative que leur portable leur donnait de ces peintures à la perception directe de celles-ci. Ou plutôt, ils préféraient probablement pouvoir aller de l'une à l'autre.

Les images des technologies numériques constituent en effet un écran d'autant plus efficace entre le monde et nous qu'elles peuvent être vues en même temps que lui. Alors que la photographie argentique et le film sur pellicule sont conçus pour se substituer au monde, les images numériques permettent d'aller et venir entre la vision directe – celle qui nous plonge dans le décor – et la vision partielle – celle qui en découpe un fragment et le vise, de telle

façon qu'on peut alternativement choisir d'être immergé dans le monde ou bien d'être son metteur en scène. C'est pourquoi nous aurions tort de ne voir dans cet artifice qu'une manière de réduire une charge émotionnelle trop intense. Il existe une jouissance à voir par morceaux dans une vision fragmentaire où le monde paraît d'autant mieux maîtrisé qu'il est divisé. Le fétichisme en est l'exemple extrême, mais l'univers des mangas dans lequel les images juxtaposent les gros plans, témoigne aussi largement de ce désir. Il n'a en effet pas attendu les technologies numériques pour exister. Et c'est même l'inverse qui est vrai : l'homme les a inventées parce qu'elles lui permettent de satisfaire ce désir bien mieux que toutes les technologies préexistantes. Découper l'objet, en séparer les diverses participations sensorielles – l'image d'un côté, son bruit d'un second, bientôt son odeur d'un troisième... – puis les recomposer autrement, tout cela est au cœur de l'utilisation des technologies numériques parce que c'est au cœur de la vie psychique.

Autant dire que les objets virtuels et les simulacres qu'ils produisent sont bien moins importants que le processus qui s'y joue : la possibilité de virtualiser les données de l'expérience, pour faire servir à de nouvelles synthèses. Si notre esprit ne fonctionnait pas déjà ainsi, les ordinateurs et leurs formidables pouvoirs de virtualisation n'auraient jamais été inventés. Cela ne signifie évidemment pas que notre esprit fonctionne comme un ordinateur, mais insensiblement, l'homme fabriquera des ordinateurs qui se rapprocheront de plus en plus du fonctionnement de son esprit.

C'est donc moins le virtuel qui importe que la virtualisation. Or celle-ci n'a pas un seul pôle, mais deux. Deux pôles qui sont comme deux sœurs jumelles, pour ne pas dire ennemies : l'un du côté de l'appauvrissement du monde, l'autre du côté de sa démultiplication et de son enrichissement. En effet, d'un côté, la virtualisation enlève du corps, de la chair, des émotions, à la limite, elle enlève de l'humanité et elle réifie. Mais de l'autre, elle utilise la capacité d'abstraction pour opérer de nouvelles synthèses qui sont le point de départ de nouvelles représentations. C'est d'ailleurs cette possibilité qui est utilisée dans les tests projectifs utilisés quotidiennement en psychologie, tels que le *Rorschach* ou le *Patte noire*. La personne testée est invitée à décomposer mentalement l'image qu'on lui

présente et à la recomposer autrement, d'une manière qui témoigne de son monde intérieur et de sa subjectivité. Le dessin, chez l'enfant, est aussi souvent utilisé pour faire apparaître des préoccupations psychiques qui, sans cela, resteraient invisibles et, risquons le mot, virtuelles. Car virtualiser ne consiste pas seulement à partir de la réalité pour lui enlever de la chair, c'est aussi parfois exactement le contraire : accepter de perdre l'actualisation de certains repères pour en produire d'autres. La virtualisation n'est plus une manière de préférer la représentation psychique sur la réalité. Bien au contraire, elle est un processus qui multiplie les représentations à partir d'un stimulus unique, permet de changer d'angle d'attaque dans la résolution d'un problème, de se dégager de ses habitudes de pensée, et finalement d'innover, à condition bien entendu qu'elle soit suivie d'une actualisation qui permet d'en recueillir les fruits.

Mais répondons tout de suite à une critique que le lecteur se formule peut être déjà. Tenter de fonder en psychologie les catégories du virtuel et de la virtualisation ne nous fait-il pas courir le risque de « virtualiser » la vie psychique ? Pas plus que le fait de parler de son actualisation ne nous ferait courir le risque de « l'actualisifier », si on me permet ce néologisme. Rappelons d'abord que l'emploi de mots dérivés des technologies pour évoquer le fonctionnement mental est d'une grande banalité. Freud a d'ailleurs été un « passeur » dans ce domaine : les concepts de force, de refoulement ou de sublimation, pour ne prendre que ceux-là, sont directement issus de la thermodynamique de son époque. Mais surtout, le fait que l'homme se représente les objets en leur absence ne veut pas dire qu'il les « virtualise ». Loin de nous l'idée de nous enfermer dans une logique quantitative dans laquelle la capacité de « virtualiser » serait indispensable à la vie psychique, mais où trop de virtualisation menacerait de faire préférer le monde des représentations à celui des corps et de la réalité concrète. Nous verrons en effet que ce n'est pas le trop ou le pas assez qui importe, mais la présence ou non d'une boucle de virtualisation, autrement dit l'articulation du « vouloir voir absent » et du « vouloir voir présent ».

Sur ce chemin, le problème que nous aurons à résoudre est double. D'abord, comment la catégorie du virtuel nous permet-elle de mieux comprendre notre vie psychique ? Et ensuite, comment

les objets virtualisés sur nos écrans modifient-ils notre relation à ce virtuel psychique, et donc par contre-coup au monde ? Ces deux questions sont évidemment liées. Elles ne sont pas pour autant équivalentes. Les réponses que nous y apportons se veulent provisoires, ne serait-ce que parce que les espaces virtuels évoluent très vite et que le virtuel psychique qui s'y attache, et parfois s'y englué, est appelé à évoluer tout aussi vite. Enfin, je suis conscient du fait que certaines des choses avancées ici peuvent être contestées, et j'espère qu'elles le seront, mais la rigueur que je mets à les démontrer me fait espérer que la même sera mise à les démonter.

En pratique, nous verrons d'abord que le virtuel est un précurseur commun à des états psychiques très différents, mais caractérisés par un même « vouloir voir absent » : la rêvasserie, le rêve et l'imagination. Nous amorcerons ensuite notre tournant du virtuel à la virtualisation (chapitre 2). Le chapitre suivant (chapitre 3) complétera ces distinctions en abordant les notions de relation à un objet psychique virtuel (ou relation d'objet virtuel) et de relation virtualisante à un objet, que nous désignerons comme relation d'objet virtuelle. Puis nous quitterons le domaine du virtuel appliqué à nos seuls objets internes pour aborder nos relations aux technologies numériques. Le chapitre 4 introduira les divers usages et relations possibles avec les objets virtualisés de nos écrans. Le chapitre 5 examinera comment ils peuvent encourager la création de relations virtuelles appauvrissantes et même parfois réifiantes. Mais nous verrons aussitôt après (chapitre 6) que la virtualisation permise par nos écrans a également des effets positifs, à la condition qu'elle fasse alterner l'investissement du pôle virtuel et du pôle actuel de toute relation. Et nous verrons les conséquences qui en résultent aujourd'hui pour la démultiplication des identités et ses effets sur la naissance d'une conscience dramaturgique universelle. Le chapitre suivant sera consacré aux perspectives cliniques ouvertes, notamment avec les adolescents, par l'existence des « avatars », ces marionnettes de pixels chargées de représenter les joueurs dans les espaces numériques (chapitre 7). Nous prolongerons cette approche clinique en précisant le rapprochement possible entre les espaces virtuels et le concept de médium malléable (chapitre 8). Enfin, nous reprendrons la question des jeux vidéo du point de vue des formes d'activité psychique qui y sont mobilisées (chapitre 9).

Nous verrons que l'opposition entre rêvasser, rêver et imaginer, posée dans le chapitre 2, se retrouve exactement dans les diverses pratiques vidéo ludiques, et qu'elle permet de fonder une approche clinique et thérapeutique des joueurs affranchie de la référence à l'addiction qui s'avère de plus en plus incapable de rendre compte de leur complexité.

Nous espérons que le lecteur en sortira convaincu qu'aucune technologie n'a reproduit d'aussi prêt les conditions de nos productions psychiques que celles du virtuel. Du coup, tous les avantages et les bénéfices que l'être humain peut tirer de ces technologies sont ceux qu'il tire des ressources de son propre esprit, et il en est de même des risques qu'il y court. Il est dommage que beaucoup de spécialistes du fait psychique n'en voient que le second aspect, et qu'ils soient aussi peu attentifs au formidable modèle que constitue notre rapport à notre propre esprit pour comprendre nos relations aux écrans. C'est ce quiproquo auquel nous voulons mettre fin.