

INCONSCIENT ET CULTURE

Subjectivation et empathie

dans les mondes numériques

INCONSCIENT ET CULTURE

Subjectivation et empathie

dans les mondes numériques

Serge TISSERON

B. Virole

M. Triclot

Ph. Givre

Y. Leroux

F. Tordo

DUNOD

Dessin de couverture :
© Jacques Van den Bussche

Le pictogramme qui figure ci-contre mérite une explication. Son objet est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit, particulièrement dans le domaine de l'édition technique et universitaire, le développement massif du photocopillage.

Le Code de la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique s'est généralisée dans les établissements

d'enseignement supérieur, provoquant une baisse brutale des achats de livres et de revues, au point que la possibilité même pour

les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée.

Nous rappelons donc que toute reproduction, partielle ou totale, de la présente publication est interdite sans autorisation de l'auteur, de son éditeur ou du Centre français d'exploitation du droit de copie (CFC, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris).



© Dunod, Paris, 2013
ISBN 978-2-10-070129-2

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5, 2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

LA COLLECTION « INCONSCIENT ET CULTURE »

La collection *Inconscient et culture*, créée en 1972 par René Kaës et Didier Anzieu, s'est donné pour ligne éditoriale de publier des ouvrages à plusieurs voix sur des questions qui font débat dans le champ de la psychanalyse. Un fil rouge traverse ces questions : il attire l'attention sur les rapports entre l'espace subjectif organisé par les effets de l'inconscient, et les espaces du lien intersubjectif, de la culture et des institutions.

Chaque ouvrage rend compte de recherches originales sur un thème précis et innovant, l'ensemble visant une articulation entre la clinique, la réflexion méthodologique et l'élaboration théorique. Une caractéristique de la collection *Inconscient et culture* est d'accueillir des auteurs chevronnés aux côtés desquels de plus jeunes exposent leurs recherches.

À ce jour plus de 300 auteurs ont contribué à l'édification de cette entreprise, qui compte plus de cinquante titres, dont 25 sont encore au catalogue et témoignent de la vitalité de la collection et de la longévité de plusieurs ouvrages.

Au fil des années, le profil de chaque livre s'est précisé : chaque volume rassemble généralement 4 ou 5 auteurs, qui rédigent des chapitres substantiels d'une cinquantaine de pages chacun. Leurs contributions, coordonnées par un responsable de l'ouvrage, sont complémentaires ou forment un contrepoint à l'intérieur du thème principal.

Une table des matières détaillée, une bibliographie soignée, deux index (des concepts et des noms propres), des mises à jour au fil des retirages et des rééditions font des ouvrages de cette collection des outils de travail particulièrement appréciés.

LISTE DES AUTEURS

TISSERON Serge, psychiatre, psychanalyste et directeur de recherche à l'université de Paris VII, Denis Diderot (CRPMS). Il a écrit une trentaine d'essais dont *Rêver, fantasmer, virtualiser* (Dunod, 2012) et *Psychanalyse de l'image, des premiers traits au virtuel* (Dunod, 2005). Il est président fondateur de l'IERHR (Institut pour l'étude des relations homme robots).
Site: www.sergetisseron.com

VIROLE Benoît, psychologue clinicien, docteur en psychopathologie et docteur en sciences du langage. Il est l'un des pionniers de l'utilisation des logiciels et des jeux vidéo dans la clinique de l'enfant.

GIVRE Philippe, maître de conférences à l'UFR d'Études psychanalytiques de l'Université Paris Diderot-Paris 7 ; membre de l'Équipe de recherches sur l'adolescence (ERA), rattaché à l'école doctorale de recherches en psychanalyse de l'Université Paris 7 ; psychologue psychanalyste au sein du Centre de consultations psychothérapeutiques de l'hôpital Saint-Vincent à Lille (GHICL).

TORDO Frédéric, psychologue clinicien, Docteur en psychologie, psychanalyste, membre de l'association psychanalytique européenne Nicolas Abraham et Maria Torok. Membre fondateur de l'IERHR (Institut pour l'étude des relations homme robots), responsable avec Serge Tisseron du diplôme universitaire de

l'université Paris 7 Diderot : « Technologies nouvelles et nouvelles pathologies. Théories du virtuel et applications en psychologie, santé, éducation et culture ».

TRICLOT Mathieu, maître de conférences en philosophie à l'Université de Technologie de Belfort-Montbéliard, Laboratoire IRTES-Récits (EA7274).

LEROUX Yann, docteur en psychologie et psychanalyste. Il étudie depuis de nombreuses années la dynamique des relations en ligne. Membre de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines, son expérience de l'Internet l'a amené à porter un autre regard sur le réseau et les jeux vidéo.

TABLE DES MATIÈRES

<i>LISTE DES AUTEURS</i>	VII
<i>TABLE DES MATIÈRES</i>	IX
<i>INTRODUCTION</i>	1
SERGE TISSERON	
Internet : de l'espace aux territoires	2
De la subjectivation	6
Des empathies	9
<i>L'empathie directe (ou identification empathique), 11 •</i>	
<i>L'empathie réciproque, 12 • L'empathie réciproque et</i>	
<i>mutuelle (ou intersubjectivité), 14 • L'inhibition de</i>	
<i>l'empathie, 14</i>	
Du virtuel	16
<i>Le virtuel psychique, 16 • Le virtuel numérique, 17</i>	
Cinq éclairages complémentaires	18
<i>La technique des jeux vidéo en psychothérapie, 18 •</i>	
<i>Figures virtuelles et « jeux auto-subjectivants », 19 • Les</i>	
<i>diverses formes de l'empathie dans les jeux vidéo en</i>	
<i>ligne, 21 • Les corps du jeu vidéo, 23 • De l'identité en</i>	
<i>ligne aux communautés numériques : des outils pour</i>	
<i>devenir soi, 25</i>	
Bibliographie	26

1. La technique des jeux vidéo en psychothérapie	31
BENOÎT VIROLE	
Description du cadre	32
L'immersion	34
L'appropriation de l'avatar	36
Scripts et affordances	38
Économie de l'immersion	40
Restauration narcissique et transferts complexes	42
Immersion et empathie	44
Conclusions	46
Bibliographie	49
2. Figures virtuelles et « jeux auto-subjectivants »	51
PHILIPPE GIVRE	
Fonction subjectalisante et processus de différenciation	53
Travail d'intégration créatrice	54
Démultiplication des prothèses psychiques	55
Manipulations subjectives	57
Érosion lente du refoulement	58
Excès de l'instance refoulante	61
« Fantômes projetés en avant »	64
Intolérance à l'empathie de l'autre	67
Moi auxiliaire	70
<i>Aion</i>	72
« Tim »	73
Doubles consoleurs	75
L'avatar comme doublure du moi	77
Entre extimité et excorporation	78
Bibliographie	81

3. Les diverses formes de l'empathie dans le jeu vidéo en ligne	83
FRÉDÉRIC TORDO, SERGE TISSERON	
Une sociabilité critiquée, et paradoxale	84
<i>Le MMORPG est-il une sociabilité non socialisante ?, 84 • Le MMORPG relève-t-il d'une pseudo-socialisation ?, 87</i>	
Les manifestations du désir d'intersubjectivité dans le virtuel	91
<i>Le désir d'intersubjectivité dans la relation sociale médiatisée, 92 • La promesse d'un sujet à rencontrer, 96 • Premiers résultats expérimentaux, 99</i>	
Un défaut d'intersubjectivité à la fois dans la vie réelle et dans la vie numérique	100
<i>Une difficulté à fantasmer les sujets réels derrière les avatars, 101 • Plusieurs niveaux d'empathie, 102</i>	
Conclusion	107
Bibliographie	108
4. Les corps du jeu vidéo	111
MATHIEU TRICLOT	
Pourquoi parler de corps ?	111
<i>Les « corps du cinéma », 112 • Les « corps du jeu vidéo », 113</i>	
Analyse du dispositif : le corps de vision	114
<i>L'effet cinéma, 115 • L'effet jeu vidéo, 116 • Du cinéma au jeu vidéo : les analogies, 118 • Du cinéma au jeu vidéo : les différences, 119</i>	
Analyse de l'utilisateur : petites hypnosés	121
<i>L'hypnose chez Freud : le code et la loi, 122 • L'hypnose chez Roustang : le pouvoir de reconfigurer le monde, 124</i>	
La place des émotions : émotions primaires et émotions du dispositif	127
<i>Voir, mouvoir, émouvoir, 127 • Affects de vitalité et accordage affectif, 131</i>	

Conclusion : rythmanalyse et phénoménographie	133
Bibliographie	136
5. De l'identité en ligne aux communautés numériques : des outils pour devenir soi	139
YANN LEROUX	
L'identité en ligne : un support possible de subjectivation	142
<i>Les composants de l'identité en ligne, 142 • L'identité en ligne comme support de subjectivation, 144 • L'identité en ligne comme mémoire consciente, 145 • L'identité en ligne comme projet, 147</i>	
Les groupes en ligne	148
<i>L'absence de face-à-face, 148 • L'intertextualité, 149 • La pluralité, 149 • Le désir d'extimité, 149 • Les blogs, 151</i>	
Les communautés en ligne	152
<i>Communautés et sociétés, 152 • L'imaginaire des communautés, 153 • Un goût marqué pour l'oralité, 154 • Des communautés « crisogènes », 155 • La montée en puissance d'un nouvel acteur : le réseau social, 156</i>	
Les grands récits fondateurs	156
Les communautés problématiques	160
Bibliographie	166
ANNEXE . LISTE DES JEUX CITÉS	169
INDEX DES NOMS	173
INDEX DES NOTIONS	177

INTRODUCTION

Serge Tisseron

ALORS QUE de nombreuses publications déplorent les dangers des mondes numériques, les auteurs réunis ici font entendre une voix différente. Pour eux, les mondes numériques participent au lent travail de transformation et d'appropriation par chacun de ses représentations personnelles, exactement comme les relations en présence physique.

Et, là aussi, ce sont souvent les expériences corporelles qui tiennent la clé de ce qui s'y passe : le corps réel du joueur mobilisé au rythme des gestes imposés par le *gameplay*, les corps imaginaires multiples incarnés à travers les avatars, le corps de l'autre anticipé dans la rencontre en ligne, ou encore le partage d'expériences corporelles extrêmes comme fondement d'une communauté pourtant virtuelle.

Le concept d'empathie, en tant qu'il place le corps au centre des expériences, devient alors naturellement un fil conducteur. Il conduit à prendre de la distance par rapport au concept de sujet pour mettre en avant l'importance de l'intersubjectivité et du processus de subjectivation. L'essentiel consiste pour chacun dans la façon dont il s'approprie ses expériences personnelles, et les territoires numériques sont appelés à prendre une place de plus en plus importante dans ce processus. Mais si les interactions médiatisées par le numérique peuvent ainsi mobiliser la subjectivation et l'empathie, c'est parce qu'elles rencontrent

notre virtuel psychique. En guise d'introduction, rappelons alors ce que chacune de ces quatre expressions signifie : les territoires numériques, la subjectivation, l'empathie et le virtuel.

INTERNET : DE L'ESPACE AUX TERRITOIRES

Utiliser Internet suscite quatre formes d'angoisse bien peu propices à l'échange, et donc à l'empathie et à la rencontre. Il s'agit d'abord d'angoisses d'abandon liées à l'inquiétude de ne pas pouvoir se faire entendre, et encore moins comprendre. L'absence de face-à-face des interlocuteurs les empêche en effet d'avoir recours à la fonction régulatrice des mimiques et des émotions : la sécheresse des interventions écrites n'y est pas tempérée par la douceur ou l'humour des expressions. Ce sont ensuite des angoisses d'envahissement, qui nourrissent le fantasme d'être livré sans défense (ou si on préfère, sans parexcitation) à la multitude des stimulations suscitées par toutes les personnes et les sujets de conversation rencontrés. Il en résulte parfois des angoisses de morcellement : les diverses activités, et le temps lui-même, ne sont plus vécus dans une continuité, mais comme une succession d'événements épars, jusqu'à affecter la conscience que le sujet a de lui-même. Enfin, on trouve parfois des angoisses de persécution : l'utilisateur d'Internet craint que ce qu'il a été inscrit reste à jamais visible, avec le risque que cela soit un jour utilisé contre lui, ou bien il redoute d'être trompé sur l'identité réelle des personnes avec lesquelles il communique. D'où des demandes de réassurance qui aggravent souvent les choses, dont on peut voir une autre manifestation dans l'attention grandissante qui est portée aujourd'hui à ce qu'on appelle la réputation en ligne.

Pourtant, malgré tout cela, les écrans interactifs des technologies informatiques créent aussi des conditions nouvelles de fabrication et d'appropriation du sens. En effet, ils mobilisent avec une intensité inégalée deux dynamiques psychiques indissociables que nous avons désignées comme schèmes de base de l'activité mentale (1995). Il s'agit de forces qui agissent

tout au long de l'évolution et qu'il ne faut pas comprendre comme des points de départ, mais plutôt comme des tensions poussant à des objectifs identiques quels que soient les supports disponibles. Le premier de ces deux schèmes (ou schème d'enveloppe) porte l'illusion d'entrer dans les espaces, aussi bien psychiques que physiques, et d'être contenu par eux. Il se traduit notamment par le sentiment d'immersion, à l'œuvre bien avant l'invention des technologies numériques puisqu'il est aussi mobilisé par le rêve, la rêverie et la lecture. Le second (ou schème de transformation) pousse sans cesse l'être humain à des opérations de transformation qui se manifestent dans sa capacité de transformer le monde, mais aussi d'être transformé par lui, soit du point de vue des connaissances que l'environnement nous donne, soit par les modèles comportementaux qu'il nous propose. Il est lui aussi à l'œuvre dès l'aube de la vie psychique. Dans le cas de la relation aux images, la combinaison de ces deux schèmes porte à la fois le risque d'être transformé à notre insu par celles dans lesquelles nous nous immergeons, et la possibilité de nous les approprier en les transformant. Cette seconde opération psychique consiste à leur donner un sens personnel en fonction de nos expériences propres. Il en résulte que nos relations aux images s'organisent selon trois axes que j'ai appelé les « trois pouvoirs des images » (1995) : leur pouvoir de créer l'illusion de nous contenir ; leur capacité d'être de puissants leviers de transformation symbolique et réelle, à la fois du monde et de l'homme ; et leur pouvoir de faire sens pour chacun d'entre nous. Mais la culture occidentale avait à ce point mis l'accent sur la signification des images que leurs pouvoirs d'immersion avaient été oubliés, et leurs pouvoirs de transformation minimisés, voire diabolisés. Les écrans ont bouleversé cette réduction des images à leur signification en valorisant l'expérience de l'immersion, et les espaces numériques ont porté à un degré inégalé leurs pouvoirs de transformation. Du coup, les risques associés aux images depuis les origines ont été aggravés, mais aussi les bénéfiques qu'on peut en tirer. Du côté des risques, ce sont d'une part le retrait du monde concret, et d'autre part le désir d'emprise, voire de toute puissance fantasmatique, qui peut aller jusqu'au