

## PASSION VIRTUELLE

Xanthie Vlachopoulou et Sylvain Missonnier

Presses Universitaires de France | *La psychiatrie de l'enfant*

2014/1 - Vol. 57  
pages 181 à 206

ISSN 0079-726X

Article disponible en ligne à l'adresse:

-----  
<http://www.cairn.info/revue-la-psychiatrie-de-l-enfant-2014-1-page-181.htm>  
-----

Pour citer cet article :

-----  
Vlachopoulou Xanthie et Missonnier Sylvain, « Passion virtuelle »,  
*La psychiatrie de l'enfant*, 2014/1 Vol. 57, p. 181-206. DOI : 10.3917/psy.571.0181  
-----

Distribution électronique Cairn.info pour Presses Universitaires de France.

© Presses Universitaires de France. 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.

## PASSION VIRTUELLE

Xanthie VLACHOPOULOU<sup>1</sup>  
Sylvain MISSONNIER<sup>2</sup>

### PASSION VIRTUELLE

*Cet article a pour objectif de préciser les angles de vue autour de l'addiction au virtuel en s'appuyant sur une revue de la littérature des travaux francophones revendiquant une approche psychodynamique sur le sujet du virtuel et ses excès. Au delà de la polémique sur la notion d'addiction concernant l'usage des réalités virtuelles, émanent des questionnements sur les points de joncture et de dissemblance entre cette conduite de dépendance à l'égard des autres voies qu'un sujet est susceptible de choisir comme objet de prédilection de sa passion. C'est ainsi que la compulsion de répétition, la contrainte par corps, le pharmakon et la désobjectalisation, stigmates de la pulsion de mort, sont mis en exergue comme des notions précieuses pour conduire et penser la clinique du virtuel ; le degré d'implication du corps viendra quant à lui contribuer à la compréhension du choix de l'objet addictif, ce que nous illustrons au travers du cas clinique d'un joueur excessif.*

### VIRTUAL PASSION

*The aim of this article is to clarify viewpoints concerning addiction to virtual reality by referring to a review of psychodynamically-oriented, French language studies of the virtual and its excesses. Above and beyond the polemics concerning the notion of addiction when speaking of the use of virtual realities, questions emerge about the points of contact and of divergence between this dependant behavior and other means a subject*

1. Psychologue clinicienne, Docteur en psychologie clinique et psychopathologie, membre associé du Laboratoire « Psychologie clinique, psychopathologie, psychanalyse » (PCPP, EA 4056), université Paris Descartes, Sorbonne Paris Cité.

2. Psychologue clinicien, Professeur à l'université Paris Descartes, Sorbonne Paris Cité, Institut de psychologie, Laboratoire « Psychologie clinique, psychopathologie, psychanalyse » (PCPP, EA 4056).

*might choose as the object of predilection of his passion. Thus, repetition compulsion, body constraint, the pharmakon and disobjectalisation, all stigmata of the death instinct, are highlighted as useful notions to approach and think about clinical work with virtual reality. The degree of implication of the body will contribute to understanding the choice of addictive objects, something we will illustrate by way of a clinical case study of an excessive player.*

*Keywords : Addiction – Adolescent process – Virtual – Body – Pharmakon.*

## PASIÓN VIRTUAL

*Este artículo aborda el tema de la adicción a lo virtual y sus excesos en la literatura francófona de enfoque psico-dinámico. Sin entrar en la polémica de si se puede utilizar el término de adicción al hablar del uso de la realidad virtual, nos cuestionamos sobre las coincidencias y las diferencias entre esta conducta de dependencia y las demás vías que un sujeto puede tomar como objeto predilecto de su pasión. Destacamos la presencia de la compulsión a la repetición, la coacción, el pharmakon y la desobjectalización, representantes de la pulsión de muerte, valioso concepto de reflexión en la clínica de lo virtual; el caso clínico de un jugador empedernido ilustra la implicación del cuerpo en la elección del objeto adictivo.*

*Palabras clave: Adicción – Proceso adolescente – Virtual – Cuerpo – Pharmakon.*

L'« addiction au virtuel » fait son entrée sur scène en suscitant parfois une polémique autour de la pertinence d'une telle qualification pour l'usage excessif des Techniques d'Information et de Communication (TIC). Les projecteurs des médias pointent la démesure et les dérives des usages possibles du virtuel technoscientifique. Mais, hors scène, les cliniciens sont confrontés à des enjeux complexes et des intérêts paradoxaux des acteurs de la psychopathologie du virtuel. Les quiproquos sont multiples et peuvent empêcher parfois le dialogue entre les professionnels de la santé mentale.

Cependant, au delà d'une réflexion sur la pertinence d'une telle appellation, s'ouvrent d'autres questionnements. Qu'est-ce qui pousse de nombreuses personnes à investir ces espaces désincarnés au détriment de la vie charnelle et tangible du lien à l'autre en présentiel ?

Dans cet article, nous allons donc dans un premier temps envisager l'utilisation du terme d'addiction pour

l'engouement passionnel envers les technologies d'information et de communication, en soulevant les points de réticence de la communauté scientifique à ce sujet. Puis, nous allons illustrer que ces « nouvelles addictions » ne sont en vérité pas si neuves, les addictions sans substance ayant déjà été envisagées comme telles par Sigmund Freud et ses contemporains ; la question de la compulsion de répétition émerge ainsi comme une première notion importante dans la clinique des addictions.

Suivra une revue de la littérature non spécifique aux addictions au virtuel, mais qui nous apportera des bagages essentiels pour la penser : la relation d'objet sera mise à l'épreuve sous le poids des fragilités narcissiques des « addictés » avec le danger de la désobjectivation teintant ces pratiques de l'excès. Le *pharmakon* viendra nuancer le paradoxe de la dépendance : entre remède et poison, l'objet de la passion demeure dans un équilibre fragile à la fois salvateur et destructeur pour le sujet.

La spécificité de la passion virtuelle résidera cependant ailleurs, dans un aspect inattendu. La contrainte par corps caractérisant les addictions semble antilogique pour penser l'investissement excessif des mondes virtuels ; cependant, il s'avère que dans ces espaces non tangibles l'engagement corporel est surreprésenté, par son absence. Cet engagement du corps viendrait alors contribuer au choix du sujet de son objet d'addiction, ce que nous confirmera la clinique du virtuel.

#### LA NOTION D'ADDICTION

Un malaise est présent dans la communauté scientifique quand il s'agit d'utiliser le terme d'addiction concernant l'usage des technologies de l'information et de la communication. Toutes les précautions sont prises quand il s'agit d'en parler lors d'un écrit scientifique où ce terme est soigneusement évité, étant remplacé par celui de « recours excessif » ou de « conduites de dépendance ». En parallèle, les médias, mais aussi les centres d'addictologie, affichent sans complexe « addiction aux jeux vidéo » ou « addiction

à Internet ». Comme le soulignent très justement Serge Tisseron et Philippe Gutton (2009) : « Qui parle de jeux vidéo pense souvent “addiction”. Pourtant, la légitimité de ce mot est loin d’être établie. D’ailleurs, pour qu’elle le soit, encore faudrait-il qu’il y ait un accord sur la signification à lui accorder » (p. 587).

La confusion vient en grande partie de l’utilisation même du terme addiction, car il peut avoir des acceptions très différentes selon l’approche théorique sous-jacente au discours de celui qui l’emploie ; cette notion navigue entre plusieurs pays et traverse différentes conceptions. Son usage en expansion comporte une incohérence consubstantielle, qui dessert cette tentative de mise en commun d’une entité de sens. Les chemins empruntés sont parallèles, leurs destins les empêchant de se croiser. Au lieu de s’épuiser dans cette démarche impossible, essayons de retracer ces chemins pour les préciser.

Une difficulté première, mais certainement pas nouvelle, réside dans le fait de pouvoir concilier une démarche descriptive aboutissant à une classification nosographique aussi objective que possible, se disant même a-théorique, et une conception qui propose une réflexion au-delà du niveau phénoménologique et qui vise à apporter un sens plus profond de ce qui est observé. Souvent un langage technique bien différencié permet de se dégager de la confusion qu’amène cette démarche diagnostique, surtout lorsque le professionnel de santé chargé de l’effectuer se base sur une approche psychanalytique du fonctionnement psychique. Le terme « addiction », avec sa double appartenance, remet à l’ordre du jour le paradoxe quotidien du diagnostic a-théorique – descriptif – et celui appuyé sur une théorie sous-jacente – explicative. Dans cette perspective, une complexité supplémentaire vient s’ajouter : au sein des approches descriptives, mais aussi des approches psychodynamiques-psychanalytiques, le terme d’addiction ne fait pas l’unanimité.

### *Décrire l’addiction*

Dans une démarche descriptive, un des premiers regroupements accepté en France sous le terme d’addiction

avec des critères communs a été celui effectué par Aviel Goodman (1990). Il définit l'addiction comme « un processus dans lequel est réalisé un comportement qui peut avoir pour fonction de procurer du plaisir et de soulager un malaise intérieur et qui se caractérise par l'échec répété de son contrôle et sa persistance en dépit des conséquences négatives » (p. 1403). Les critères qu'il propose servent de référence pour les centres d'addictologie, notamment concernant les addictions à un comportement, les dites « addictions sans drogue ».

Pourtant, les deux manuels de référence pour la classification des troubles psychiques dans le territoire français ne retiennent pas ce terme. L'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) à l'origine de la *Classification Internationale des Maladies (CIM)*, renonçant progressivement à l'usage du terme « toxicomanie », le remplace par celui de « dépendance ». Dans une tentative d'objectivation de la description du phénomène, tout en se dégageant d'un terme assez chargé historiquement, une définition qui met en avant le processus physiologique est finalement retenue dans la CIM-10.

Le *Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux* dans sa quatrième version révisée (*DSM-IV-TR*), publié par l'Association Américaine de Psychiatrie (*American Psychiatric Association : APA*), propose des critères précis pour la dépendance et l'abus d'une substance qui se trouvent dans le chapitre consacré aux « Troubles liés à une substance » (tr. fr. Boyer, Guelfi *et al.*, 2003). Déjà dans cette catégorie, il y a une distinction-spécification faite pour la présence de dépendance physique ou pas. Il y a aussi une distinction entre abus et dépendance. Dans ce manuel, figure également une catégorie « Trouble du contrôle des impulsions » dans laquelle nous retrouvons des critères qui concernent le jeu pathologique.

Loin d'arriver à un consensus l'APA, l'OMS et les addictologues, s'appuyant sur les avancées d'Aviel Goodman, proposent des repères intéressants qui sont souvent utilisés, notamment pour la recherche en matière d'addiction, même par ceux qui se réfèrent à un modèle explicatif psychodynamique. En même temps, c'est aussi à ces références que font

appel nombre de psychanalystes pour réfuter l'appellation « addiction ». En effet, elle n'apparaît pas dans la CIM-10 et le DSM-IV-TR et, pour les jeux vidéo ou Internet, l'application des critères d'Aviel Goodman n'a pas été validée par une étude statistiquement significative.

### *Comprendre l'addiction*

Pendant que nous tapons le mot « addiction » sur notre clavier, le logiciel de traitement de texte<sup>3</sup> nous propose de le remplacer par un terme « plus français », celui de « toxicomanie ». Pourtant ce terme, issu du latin *ad-dicere*, a été utilisé en ancien français pour désigner la dette à payer par des travaux d'intérêt général. Sa sonorité anglo-saxonne témoigne d'un voyage du français vers l'anglais et d'un retour aux sources, mais pas sans avoir subi quelques modifications au passage. Jean-Jacques Yvorel (1991), retraçant ce périple du terme, souligne également la traversée entre différents champs, du juridique au médical, en aliénant son sens au point de questionner sa pertinence.

Historiquement, le terme utilisé par les psychanalystes en France pour désigner la dépendance était le terme toxicomanie. La racine *τοξικός* (toxique) et *μανία* (manie) désignait cet état comparable à la manie induit par une substance toxique. Ce terme impliquait le fait de s'empoisonner par l'objet de l'addiction et était élaboré à partir du modèle des dépendances à une substance. Joyce McDougall (1978) a réintroduit le terme d'addiction dans le milieu psychanalytique français. Étant anglophone, elle a voulu trouver l'équivalent du terme anglais « addiction » et le terme « toxicomanie » qui lui était proposé ne lui semblait pas refléter la réalité clinique qu'elle s'appropriait à décrire.

Joyce McDougall (1982) considère que : « Pour l'« addicte », son objet n'est pas vécu comme mauvais ; au contraire, il est recherché comme recelant tout ce qui est « bon », tout ce qui, dans des cas extrêmes, donne sens à la vie. La dimension de mauveté ou de dangerosité, qui peut s'y ajouter, fait fonction peut-être d'un « bénéfice secondaire », dont nous

3. Avec le logiciel de traitement de texte Word de Microsoft.

pouvons supposer qu'il vise la punition du sujet pour avoir osé, fantasmatiquement, posséder de cette manière le Sein-mère, mais détaché d'elle, et dès lors réservé à l'usage exclusif du sujet qui l'a dérobé » (p.75-76). Le désir de se faire du mal, de s'intoxiquer, que comporte le terme de toxicomanie, n'est pas retrouvé dans le terme addiction où il s'agit d'une dépendance extrême, un état d'esclavage envers un objet. Jean Bergeret (1981) s'appuiera par la suite sur la question de la dette et de la contrainte par le corps, qu'introduit le terme addiction dans une tentative de compréhension de cette conduite.

Au fond, le terme d'addiction a amené d'emblée, dans le milieu analytique français de cette période, un dégagement de la centration sur l'objet de dépendance et de nouvelles pistes concernant la place que peut avoir le recours à une substance ou une conduite dans l'économie psychique d'un sujet.

Ainsi, la réflexion analytique sur l'addiction ne semble pas s'opposer à une telle appellation pour des pratiques concernant les TIC, car elle s'intéresse à la relation que le sujet va avoir avec l'objet au niveau de sa réalité psychique et de sa valence fantasmatique et non à un objet concret. La cohérence avec la démarche analytique et ses fondements est maintenue et rejoint de plus les réflexions des psychanalystes pionniers sur ces questions.

### *Trouver n'est que retrouver*

Même si le terme d'addiction n'est pas mentionné en tant que tel, nous pouvons entrevoir une réflexion sur cette notion d'addiction dès les premiers travaux des psychanalystes. Un retour aux écrits de Sigmund Freud, Sandor Ferenczi, Sandor Rado, Edward Glover et Otto Fenichel, proposé par Marie-Madeleine Jacquet et Alain Rigaud (2000), questionne les réticences des contemporains concernant le regroupement sous le terme d'addiction de diverses conduites, en rappelant également que ces addictions dites nouvelles ne sont pas si nouvelles que cela.

Sigmund Freud ne s'est pas spécialement penché sur la question (certains y verront le fait qu'il était trop aux



prises avec ses propres dépendances), mais tout au long de son œuvre nous retrouvons des traces d'une réflexion autour de cette question. Dès 1890, il évoque dans les indications d'hypnose la « désaccoutumance d'habitudes morbides (alcoolisme, morphinomanie, aberrations sexuelles » (p. 19). Ce qui est déjà significatif dans son corpus, c'est l'utilisation de cette désignation « habitudes morbides » dans différents contextes pour parler aussi bien de l'usage de stupéfiants, du jeu pathologique, mais aussi concernant l'hypnose et même le transfert. Il questionne ainsi la place de ces diverses manifestations dans l'économie psychique d'un individu en restant en adéquation avec sa conception de la répétition dans le fonctionnement psychique.

D'autres contemporains de Sigmund Freud ont poursuivi la réflexion dans ce sens. Ainsi Sandor Ferenczi (1911) propose également de voir le motif caché du recours à des substances et propose d'appliquer cette pensée pour d'autres « manifestations pulsionnelles symptomatiques » (1933, p. 189) telles que la kleptomanie et la pyromanie. Sandor Rado (1932) souligne la mobilité des sujets dans le choix de consommation de toxiques et établit ainsi qu'il s'agit d'une seule et même maladie, qu'il nomme par le terme de « pharmacothymie » (p. 604).

Mais le grand pas est franchi par Otto Fenichel (1945) qui parle d'« *addiction without drugs* », traduit en français comme « toxicomanie sans drogue », pour désigner aussi bien la sexualité compulsive que « la manie de lire ». Ces toxicomanies ou addictions, qu'il qualifie de « névroses impulsives » dans une classification assez atypique au sein d'un nouveau groupe : les « perversions et névroses impulsives », sont reconnues dans une place de protection contre la dépression ou le traumatisme.

Ainsi, en s'intéressant au passé de cette notion dans l'histoire de la psychanalyse, nous pouvons y trouver une proximité des situations décrites avec des pratiques nouvelles en lien avec les TIC. Dans un *continuum* entre le normal et le pathologique, l'addiction vient alors indiquer la fonction particulière attribuée à un objet dans l'économie psychique d'un individu.

*L'« addict » n'existe pas*

Toujours dans cette tentative de rendre compte des quiproquos autour de la notion d'addiction et notamment concernant les TIC, nous allons maintenant aborder un autre aspect central : la difficulté de passer de la notion d'addiction à celle d'« addicté ».

Le titre provocateur de l'ouvrage de Markos Zafiroopoulos (1996) sur la toxicomanie, *Le toxicomane n'existe pas*, illustre bien un avis largement partagé dans le milieu analytique. Entre « perversions » et « névroses impulsives », comment penser finalement les addictions, cette entité qui dépasse les limites des structures psychopathologiques ?

Jean-Louis Pedinielli et Agnès Bonnet (2008) soulignent que « dire que l'addiction n'est pas “une structure clinique” – qu'il s'agisse de référence au “structural” (Bergeret) ou de la position lacanienne – signifie que ce sont d'autres modèles de structures qui vont être appliqués à l'addiction » (p. 46). Ils distinguent ainsi deux approches et leurs prolongements théoriques : une lecture de l'addiction à partir de la structure perverse et une lecture qui, comme ils le soulignent, a mis d'accord un grand nombre d'auteurs en prenant les états-limites comme repère. Cette dichotomie ne sous-entend pas que les premiers envisagent les sujets aux prises avec une addiction comme pervers, mais « la théorie de la perversion permet d'interroger plus efficacement les rapports de l'addiction avec l'acte, la pulsion partielle, le déni de la castration et la jouissance de l'instrumentation de l'autre » (*Ibid.*, p. 47). Ceci vaut également pour le modèle des états-limites où ce sont « le recours à l'acte, la dépendance (anaclitique), les manifestations dépressives et les mécanismes de défense (clivage, déni, identifications...) [qui] rendent cernable la question de l'addiction » (*Ibid.*, p. 47).

Ces deux voies principales empruntées pour envisager les addictions sont également retrouvées concernant l'addiction au virtuel technoscientifique. Elles reflètent ainsi des approches qui se distinguent sur plusieurs aspects, mais qui gardent pour point de départ la référence à la psychanalyse freudienne. Le fait de repérer dans quelle approche de

l'addiction s'inscrivent les auteurs éclairer les avancées proposées concernant les TIC.

### *Addiction limite*

Jean Bergeret (1981) pointe la présence d'une carence identificatoire et narcissique chez les personnes aux prises avec l'addiction. Il remarque un défaut de représentation de l'objet chez ces sujets, qui ont du mal à tolérer la frustration et qui, pour cela, utilisent le comportement addictif comme solution immédiate, en vue d'atteindre le plaisir et surtout pour éviter la souffrance de la frustration. Pour cet auteur, finalement, ces personnes vont avoir une relation à l'objet spécifique, caractéristique de ce défaut d'intériorisation de l'objet.

Dans ces conduites, la dimension narcissique prédomine avec la dépendance narcissique à l'égard des objets. La relation ne peut pas s'intérioriser malgré les mécanismes de maîtrise rencontrés dans les addictions. L'objet d'addiction est alors indispensable à la fois pour créer l'excitation mais aussi comme pare-excitation.

L'impossibilité d'introjection transforme cette solution en une contrainte à la répétition. Pour Philippe Jeammet (2000), « l'objet d'addiction, en lui-même peu spécifique, apporte un double colmatage à ces "déficiences structurelles" ou failles "occasionnelles" de l'appareil psychique, sources de souffrance et de déséquilibre pour le moi » (p. 101). Il met l'accent sur le lien entre les troubles de la séparation et la recherche paradoxale d'une dépendance à un objet externe. Le sujet opère un déplacement sur un objet externe, car il va avoir l'impression de le contrôler. Joyce McDougall (1982) parle d'un objet transitoire et non transitionnel, car non introjecté : « Les objets d'addiction sont "transitoires", toujours à recréer car toujours dehors » (p. 76), ce qui explique la répétition de l'acte. L'addiction permet de surmonter les difficultés psychiques et de court-circuiter le processus de pensée. François Marty (2007) pointe l'aspect prothétique de l'objet addictif : « L'objet de dépendance, parce qu'il est trop accroché au corps, ne remplace pas l'objet transitionnel qui, lui, n'a pu se mettre en place » (p. 65).

Ce schéma regroupant les failles narcissiques, les difficultés d'introjecter l'objet, et l'impossibilité de s'en séparer sans un effondrement dépressif, est retrouvé dans les recherches sur l'addiction au virtuel technoscientifique.

Comme le mentionne Marc Valleur (2002) concernant l'addiction aux « Jeux de Rôle en Ligne Massivement Multi-joueurs » (*MMORPG*<sup>4</sup>), dans ce genre de jeux, le héros, le personnage « virtuel », acquiert progressivement des habiletés et des pouvoirs et grimpe dans la hiérarchie du jeu. Pour obtenir une place importante dans le jeu, ce qui apporterait alors une renarcissisation, il faut y consacrer beaucoup de temps et donc risquer de sombrer, parfois, dans l'abus et la dépendance. Cette solution impliquerait ainsi de sacrifier sa liberté au profit de sa restauration narcissique, car « on conçoit aisément qu'il puisse devenir de plus en plus difficile de s'extraire du jeu, si l'on y est un maître du monde » (p. 179).

La toute-puissance offerte par l'incarnation au travers de l'avatar serait une source de renarcissisation qui permettrait au sujet, narcissiquement fragile, de survivre. Pour Thomas Gaon (2004), « l'avatar peut aussi être rapproché de l'icône comme image derrière laquelle se trouve véritablement une entité. Expression de l'idéal du moi ou personnification du moi idéal, produit de l'anonymat partiel et de la diminution du principe de réalité, l'avatar devient support d'une identité virtuelle » (p. 47).

Michael Stora (2004) avance que la dépendance aux jeux vidéo fait partie des pathologies qui touchent l'estime de soi et le narcissisme : « Certains jeunes dépendants sont tyrannisés par un idéal du moi parental implacable, sans souplesse, et ils ont besoin de retrouver un objet qu'ils peuvent maîtriser, contrôler pour échapper à cet idéal » (p. 75). En s'appuyant sur sa pratique clinique avec des patients aux prises avec l'addiction aux jeux vidéo, il propose d'aborder cette pratique notamment « dans le sens de la psychologie du développement, le trajet initiatique et les configurations familiales qui amènent le bébé à devenir un accro des jeux

4. *MMORPG* : *Massively Multiplayer On line Role Playing Games* = Jeux de Rôle en Ligne Massivement Multijoueurs.

vidéo » (*Ibid.*, p. 67). Il souligne que « le jeu vidéo, ou plutôt l'interactivité, à savoir la relation que l'homme a avec l'ordinateur, permettrait aux sujets déprimés d'enrichir leur moi par une main-mise sur un environnement en puissance » (*Ibid.*, p. 74). Le jeu vidéo représenterait ainsi l'interface entre l'équilibre narcissique et la maîtrise de l'objet. Par conséquent, cette relation d'objet est celle à un objet addictif, avec pour but d'esquiver le sentiment de perte et d'éviter un effondrement narcissique.

Cet enjeu est mis en évidence dans une recherche menée par Bertrand Disarbois (2009). En s'appuyant sur une étude de l'addiction aux jeux *MMORPG*, il propose de concevoir « cette nouvelle forme de dépendance en lien avec le processus adolescent et la problématique de séparation qu'il implique. Le virtuel devient chez le joueur dépendant un objet transitoire (McDougall) se manifestant à travers une socialisation non socialisante, un jeu sans risque et une lutte anti-dépressive. Au final, l'addiction aux jeux virtuels vient empêcher le second processus de séparation-individuation (Blos) que constitue l'adolescence » (p. 41).

En reprenant le regroupement proposé par Jean-Louis Pedinielli et Agnès Bonnet (2008), nous pouvons résumer ces conceptions ainsi : « Pour différentes qu'elles soient, [elles] mettent avant tout l'accent sur la constitution du moi, ses défaillances, les troubles de l'élaboration psychique et de la symbolisation, l'économie de décharge, la tentative paradoxale de restitution d'un objet psychique intériorisé et le danger représenté par la dépendance aux objets libidinaux conduisant à une dépendance plus grande encore à des objets matériels » (p. 48).

### *Une économie parallèle*

Ce panorama des théories psychanalytiques des addictions serait incomplet sans l'évocation d'une autre lecture dont le point de départ est résolument la question du désir. Jacques Lacan interroge les objets de l'addiction, ces objets extérieurs, prolongements du corps qui concernent la jouissance. Jean-Louis Pedinielli et Agnès Bonnet (2008) poursuivent cette réflexion en soutenant que « l'addiction concrète

se manifeste comme une réponse dans le réel à une interrogation sur le désir, la jouissance, le rapport à la société » (p. 52).

Au prolongement de ces réflexions, Sylvie Le Poulichet (1987) propose une lecture de la toxicomanie où la personne traite son propre organisme « comme si la pensée pouvait se trouver paralysée par une substance toxique et comme si le “corps étranger” de la sexualité pouvait être neutralisé par une source toxique externe. Si la différence ressuscite la douleur, l’opération du *pharmakon* déroule le corps dans l’hallucinatoire pour que “psyché” soit à l’abri de toute effraction » (p. 85).

La notion stratégique de *pharmakon*, dans sa dimension paradoxale et son mode opératoire « par séduction », lui a servi de point d’appui pour la lecture des toxicomanies. En partant de cette conception philosophique, elle a proposé une considération de la dépendance à une substance tout en écartant l’objet de sa dimension physique, en le prenant dans sa dimension intrapsychique. Bernard Stiegler (2007) propose d’envisager le virtuel à partir de la notion de *pharmakon* en référence à « La pharmacie de Platon » de Jacques Derrida (1968), ce qui l’amène vers une pensée de la société comme addictive, avec « des bonnes et mauvaises addictions ». Pour lui, la question du *pharmakon* représente « la structure addictive qui constitue la vie humaine ». Le terme *pharmakon* renvoie effectivement à l’idée du remède, mais son champ sémantique inclut un principe de quantité qui nuance cet aspect bénéfique, la dose attribuée pouvant le faire basculer du côté du poison (Vlachopoulou et Gontier, 2011). « Le *pharmakon* serait une substance, avec tout ce que ce mot pourra connoter, en fait de matière, aux vertus occultes, de profondeur cryptée refusant son ambivalence à l’analyse, préparant déjà l’espace de l’alchimie, si nous ne devons en venir plus loin à la reconnaître comme l’anti-substance elle-même : ce qui résiste à tout philosophème, l’excédant indéfiniment comme non-identité, non-essence, non-substance, et lui fournissant par là même l’inépuisable adversité de son fonds et de son absence de fond » (Jacques Derrida, 1968, p.87). La possible dérive du *pharmakon*, cette limite fragile entre remède et poison peut nous renvoyer à la place des

techniques dans nos vies. Effectivement, dans le *Phèdre* de Platon auquel s'intéresse Jacques Derrida, on retrouve dans le dialogue entre Theuth et le roi Thamus un enjeu proche de nos préoccupations actuelles sur le virtuel : est-ce que l'écriture serait un *pharmakon* ? Le but des inventions humaines – techniques et machines – étant de pallier un manque, il crée une dépendance à la hauteur de l'efficacité proposée. Le gain et la perte qui en résultent sont difficilement perçus d'avance et Jacques Derrida insiste sur le moment où « ce qui est censé produire le positif et annuler le négatif ne fait que déplacer et à la fois multiplier les effets du négatif, conduisant à prolifération le manque qui fut sa cause » (*Ibid.*, p.124).

Dans cette mouvance, la question du désir et du social semble fondamentale dans la lecture de l'addiction au jeu vidéo pour plusieurs auteurs. Benoît Virole (2007), tout en restant prudent sur l'appellation « addiction » concernant ces pratiques, pose d'emblée le problème de la médiatisation du thème « accros aux jeux vidéo ». Il distingue différents types de pratiques, selon une « graduation du type d'usages ». Pour certains types intensifs, il dit que « l'addiction aux jeux vidéo, si l'on accepte ce terme, résulte d'abord du refus de l'investissement du monde réel comme espace de réalisation ». Ceci peut être pris comme un symptôme individuel signe de souffrance, qui prendra un sens particulier selon la structure psychique du sujet. Il ouvre aussi la réflexion pour cette conduite comme symptôme sociétal.

Rémy Potier (2009) insiste également sur l'interrogation du virtuel par rapport à notre époque, soulignant le « malentendu générationnel » qui accompagne chaque avancée technique. Avec de multiples études aussi bien sur l'imagerie médicale, les blogs, et *Second Life*, il ouvre des pistes intéressantes pour penser le virtuel : « L'apparition des nouvelles techniques de représentation du corps confronte à des problèmes nouveaux, qui touchent aussi bien les techniques objectives que le rapport subjectif à soi » (p. 156).

### *Contrainte par corps*

Ces deux visions, celle suivant la lignée freudienne et celle intégrant les apports de Lacan, pour autant qu'elles optent

pour des chemins différents, placent la question du corps au centre de la réflexion sur les addictions. Paradoxalement, ce qui semble les unir va nous servir d'appui pour penser les différences de l'objet élu selon l'addiction.

Dans l'insistance de Jean Bergeret sur la dette et « la contrainte par corps », Marie-Madeleine Jacquet et Alain Rigaud (2000) soulignent que « le rapport du corps à la contrainte n'est pas univoque. Dans la pratique clinique en effet, nous entendons certains patients affirmer qu'ils ressentent cette contrainte comme émanant de leur propre corps tandis que d'autres expriment au contraire que ce sont eux-mêmes qui exercent une contrainte sur leur corps propre. Cette distinction clinique, qui à notre connaissance n'a jamais jusqu'ici été explorée, peut conduire à interroger ce qui distingue ces différentes figures de la contrainte par corps » (p. 17).

C'est ainsi que la clinique de l'excès nous rappelle les propos de Philippe Queau (1993), issus de sa réflexion philosophique sur ces mondes : « Les mondes virtuels sont des non-lieux. Mais nos corps ne peuvent jamais être des non-corps. Cette confrontation entre non-lieux et vrais corps est le nœud du problème du virtuel » (p. 85).

Placer la question du corps au cœur de la réflexion sur la passion pour le virtuel peut s'avérer fertile, notamment quand ce recours se présente à la puberté où le jeune doit s'adapter aux exigences pulsionnelles pressantes.

Parfois, les jeunes se trouvent dans une souffrance contre laquelle ils cherchent des solutions. Nous pouvons alors penser que les impasses du processus adolescent amènent certains jeunes à se réfugier dans l'univers virtuel offert par les supports numériques. Pour Michel Wawrzyniak (1998), « le virtuel nous fait accéder à un monde possible, à une possibilité du monde que l'on se construit. L'adolescence constitue, du fait de certaines spécificités de ses remaniements psychiques, une porte d'entrée dans ce monde de la virtualité » (p. 19).

Parmi les premiers articles parus sur la question du *virtuel* des TIC et de l'adolescence, nous retrouvons celui de François Marty (1998) proposant, au travers d'un cas clinique, que « son investissement du virtuel s'inscrit dans une



quête de sens pour une corporéité nouvelle, mais insensée ». Face aux changements corporels, la maîtrise qu'offre l'outil informatique marque le contraste avec le manque de maîtrise de son propre corps, « il maîtrise les images virtuelles à défaut de pouvoir le faire avec l'image de son corps » (p. 32).

Serge Tisseron (2004) propose l'idée que « 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 » (p. 13).

Ce lien entre la virtualité des TIC et de l'adolescence est également souligné par Philippe Gutton (2004), qui propose l'idée que la virtualité ferait que l'adolescent délaisserait pour un moment son travail de subjectivation. Le virtuel pourrait, alors, contenir les angoisses, la violence interne venant du processus adolescent et faisant écho à la problématique propre à chaque sujet. Il s'interroge sur le virtuel et donne une piste de réflexion intéressante concernant les pathologies « au plus près du corps » comme les addictions : « L'adolescent imagine les convenances de la fabrication du corps, leurs causes et leurs effets assurément interprétés comme externes. Ces conduites envahissantes et exigeantes en pensées et en actes peuvent chercher l'asymptote d'une virtualité pure [...] produisant alors un fantasme d'ascétisme » (p. 151). Ainsi, en incarnant des avatars, le joueur peut ressentir, comme nous dit Michael Stora (2004), « une impression soit de légèreté corporelle soit de puissance » (p. 73).

C'est dans ce même sens que l'addiction virtuelle est envisagée, suite à une étude sur des patients ayant une pratique addictive au *tchat* par Dolorès Albarracín (2006) : « Naviguer au-delà des limites charnelles du corps, voguer par-delà le sexe biologique, tout en se protégeant des effets physiques du désir : tel semble être le vœu inconscient qui sous-tend [cette] pratique » (p. 84).

Selon Brice Courty (2008), « le jeune inscrit et délègue l'image et la pulsionnalité de son corps sur un avatar qu'il dirige, dépassant ainsi la passivation pulsionnelle *pubertaire*

pour parvenir (au mieux) à l'activité de créateur de (son) destin » (p. 249). Il oriente son questionnement sur les articulations entre le jeune, l'avatar qui le représente en termes de « corps réel » et « corps virtuel ».

Toujours dans cette optique, Rémy Potier (2009), à partir d'une étude sur *Second Life* (SL), propose l'idée que « *Second Life* est un monde où les frontières se brouillent et où les corps s'effacent, où l'autre existe dans l'interface de la communication, mais sans corps et sans visage, sans autre toucher que celui du clavier de l'ordinateur, sans autre regard que celui de l'écran. [...] Le corps y est absent, mais néanmoins sur-représenté par son absence » (p. 152).

Peut-être qu'en s'éloignant des contraintes de ce corps, le piège se trouve dans l'illimité de ces mondes virtuels où l'information et la communication, n'ayant pas de frontières, n'ont pas de limite non plus. Ainsi, la question que pose Sylvain Missonnier (2006) à propos de ces usages nous paraît centrale dans cette réflexion : « L'usage tempéré et addictif de la "réalité virtuelle" n'est-elle pas aujourd'hui exemplaire de cette oscillation du sujet entre sublimation pulsionnelle et répétition morbide désobjectalisante ? » (p. 79).

#### NICOLAS À CORPS PERDU DANS LE VIRTUEL, UNE VIGNETTE EMBLÉMATIQUE

Nous avons rencontré Nicolas dans un cadre de recherche (Vlachopoulou, 2011) dont le protocole s'appuie sur trois entretiens cliniques semi-directifs et la passation d'épreuves projectives (Rorschach et TAT). Le cadre de cette recherche est bien limité par rapport à celui d'une rencontre psychothérapeutique, notamment car il relève d'une temporalité réduite. Pour autant, le matériel récolté avec Nicolas à l'occasion de cette étude nous paraît suffisamment emblématique pour illustrer notre propos.

Nicolas est un jeune homme de vingt ans et, selon ses propres paroles, « passionné de *MMORPG* depuis de nombreuses années ». L'enthousiasme et la vitalité dont il a fait preuve lors de nos échanges par courriel précédant nos rencontres contrastent avec sa pâleur, les cernes marquant son

visage et la tenue noire dans laquelle son corps maigre semble flotter. Un air sombre et sans vie se dégage de lui : son visage figé et son regard fuyant témoignent de son malaise à notre contact.

### *Un avatar en chair et en os*

De nos rencontres avec Nicolas, nous avons repéré une dynamique familiale marquée par son vécu d'insécurité lié à l'indifférence de ses parents quant à son sort ; son frère serait a contrario surinvesti. Ce vécu abandonnique qui transparait dans son discours est particulièrement nié.

En explorant plus en détail l'image que Nicolas semble avoir de lui, plusieurs qualités émergent : « Je suis plutôt honnête, je ne me cache pas », ou : « J'ai l'impression d'être quelqu'un de bien entre guillemets » ; il lui est pourtant difficile d'accepter les événements positifs de sa vie, se retirant tout mérite : « J'ai l'impression d'avoir une chance folle dans la vie en général [...] j'ai l'impression d'avoir arnaqué le destin. »

Mais c'est au travers de la description de son avatar qu'il laisse davantage apparaître une grande fragilité narcissique, notamment en accentuant dans la représentation qu'il a de lui-même le décalage entre une image dévalorisée et un avatar idéalisé : « Je passe de la chair et des os et de cette tête disgracieuse à un avatar beaucoup plus joli et que j'ai choisi surtout, parce que celui-là, je ne l'ai pas choisi. » La forte proximité entre son avatar et lui permet une restauration narcissique via ce moi pixellisé : « C'était moi, vraiment, j'étais une extension de cette personne. » La confusion dans cette dernière formulation est tout de même à soulever, car il se décrit comme étant, lui, l'extension de l'avatar. La fragilité identitaire que nous avons soulevée également lors de la passation des épreuves projectives se manifeste dans les entretiens par cette représentation de soi qui semble mal différenciée de l'autre.

Davantage qu'un étayage narcissique, ces failles identitaires l'amènent à chercher dans le jeu un contenant et un soutien pour parer un sentiment d'identité peu stable et qui semble se dissoudre sous les exigences pressantes de la

puberté et du *pubertaire* : « Maintenant c'est moi, avant c'était moi en plus beau, maintenant c'est plus moi. » Dans la suite de l'entretien, la confusion qui caractérise le rapport qu'il entretient avec son avatar s'accroît : « J'ai un personnage, par exemple, quand on a échangé par adresses mail, ma véritable adresse mail, c'est mon nom de perso. J'ai un personnage, pas spécialement en jeu, mais je joue un personnage. » Il précise tout de même que, finalement, c'est le même personnage qu'il incarne dans les jeux de rôle et dans les jeux vidéo en général, mais de cet investissement massif, les confusions persistent entre lui et son avatar. Il est intéressant de mentionner aussi ce qu'il dit par rapport au choix du nom de cet avatar : « Je me suis appelé », ou plus loin dans l'entretien où il dit en parlant toujours du nom de son avatar : « X<sup>5</sup> (nom de son avatar) c'est mon vrai moi [...] c'est moi, c'est même plus un personnage, mes potes m'appellent X par exemple. Les parents, ils savent ce que c'est X, ils savent que c'est mon prénom. »

Mais en même temps que cet investissement de l'avatar a évolué au cours des années de jeu, il semble également que sa fonction d'intermédiaire dans la rencontre avec les autres ait changé : « En vieillissant, le jeu devient de plus en plus une échappatoire, c'est-à-dire quand j'étais plus jeune, j'adorais le jeu, autant que maintenant, mais c'était aussi une façon de rencontrer des gens. [...] Maintenant, quand je rentre chez moi, j'ai rarement le courage de re-décoller et boire un coup avec des gens que je connais à peine. »

Il semble que les relations amicales et amoureuses, qui étaient toujours liées au jeu, ne soient plus d'actualité et qu'en ce moment, il se trouve dans une grande déréliction, source de souffrance. Nicolas semble traverser une période où il se replie et le fait de se confronter au monde de la « vraie vie » nécessite pour lui des « efforts extraordinaires » ; il utilise alors préférentiellement les mondes virtuels. Il nous dit : « Pour venir ce matin, c'est pour moi un énorme effort [...] mon après-midi normal c'est de pas sortir de chez moi. C'est

5. Pour préserver l'anonymat de cette personne et malgré l'intérêt clinique que le choix de son pseudonyme dans le jeu peut avoir, nous avons choisi de ne pas l'évoquer.

pas que je fais rien, mais je n'ai pas besoin de sortir pour faire des choses. » Les relations amicales et amoureuses qu'il mentionne font partie du passé dans son propos. Revenu habiter depuis peu chez ses parents, il évoque que « rester dans le jeu de plus en plus, c'est un moyen de s'échapper un petit peu et c'est de plus en plus important au fur et à mesure que le temps passe ».

### *Combattre ses vieux démons*

Retraçant certains éléments de son parcours, un débordement pulsionnel semblait présent, le faisant basculer vers des passages à l'acte violents, montrant certaines difficultés à contrôler et tempérer ses réactions. En effet, le début de son adolescence a été marqué par un passage à l'acte avec lequel il établit peu de liens dans son discours : à la suite d'une dispute verbale avec son frère de huit ans son aîné, il est revenu agresser ce dernier à l'aide d'un couteau. Seule l'intervention de la mère a pu apaiser la violence de Nicolas.

Dans son discours, nous percevons cette difficulté à contenir cette charge d'agressivité massive, rappelant ce qu'Anna Freud (1936) a décrit à propos de l'ascétisme : les adolescents, face au débordement pulsionnel qui les menace, rejettent tout mouvement pulsionnel, sexuel ou violent. Ainsi, Nicolas nous dit : « Je n'aime pas les armes. Je suis plutôt pacifique, contre la violence. Je ne vois pas l'utilité du port d'arme. Je comprends l'utilisation d'armes dans des cas extrêmes de folie, là où on abandonne toute humanité. J'espère jamais en arriver là, même s'il y a la guerre, je prendrais pas d'armes. » Il est intéressant de noter qu'il avait utilisé une arme blanche lors de l'incident que nous avons mentionné précédemment.

Son avatar combat de façon singulière dans le sens où nous retrouvons un mouvement comparable de répression pulsionnelle. Il nous dit qu'il l'incarne de « façon très anarchiste », privilégiant l'aspect jeu de rôles. Une plainte teintée d'ironie émerge, portant sur la dimension violente du jeu : « Avant tout une guerre entre royaumes, le roi Arthur est mort, donc ça y est c'est l'Irlande, la Scandinavie et

l'Angleterre qui se mettent joyeusement sur la gueule et donc, nous, on incarne les soldats dans chaque armée et on forme des groupes et on s'en met joyeusement sur la tronche dans des châteaux forts. »

Le jeu lui permet une formation de compromis quant à sa conflictualité interne ; la cohésion de son moi est soutenue par l'utilisation de son avatar qui fait tenir ensemble des représentations clivées. Ce clivage s'estompe notamment lorsqu'il parle du jeu en ces termes : « Quand quelqu'un veut incarner un paladin, parce qu'il veut protéger la veuve et l'orphelin, il ira jusqu'au bout pour défendre ce qu'il dit [être] le bien, c'est-à-dire par là faire le mal absolu. »

### *Rester connecté pour toujours*

Dans notre rencontre avec Nicolas, plusieurs éléments indiquent une importante sensibilité à la perte qui semble difficilement élaborable. Nicolas parle spontanément de la mort de ses grands-pères.

Il aborde ce thème avec un récit un peu confus : « J'ai plein de sujets, même graves, c'est bizarre par exemple j'étais très proche de mes grands-pères, quand ils sont morts tous les deux avec un an d'intervalle, c'est bizarre. » Puis, face à ce vécu d'étrangeté, il essaye de banaliser ses affects par un discours plaqué : « La première fois que ça arrive c'est dur, on avait jamais perdu personne dans la famille. » Il poursuit en disant qu'il était « triste au début, puis ensuite... » et décrit un moment qui l'a particulièrement touché durant la cérémonie d'enterrement : à l'évocation par le curé du sort de son grand-père qui irait au paradis, il énonce qu'il s'est senti « heureux pour lui ». À ce moment, il nous tutoie et s'en excuse en se justifiant : « C'est parce qu'on touche un sujet sensible ». Ce souvenir de joie laisse pourtant envisager une lutte anti-dépressive massive : « À partir de ce moment-là, ça m'a apaisé, plénitude complète, heureux [...] je me suis pas focalisé sur la perte. » Il reprend ensuite un discours factuel et finit même par nier l'attachement envers son grand-père : « Moi, mon grand-père c'est la pêche, c'est tout, quand je pense à des parties de pêche, je ne peux pas pleurer en pensant à des

parties de pêche. » Il ajoute : « Donc, voilà mes proches », pour clore défensivement la discussion sur ce sujet.

Ce mouvement face à la perte est également apparu lorsqu'il mentionne la fin du jeu. Lors de l'entretien, il évoque un jeu *MMORPG* qu'il a beaucoup investi : « C'était génial, des histoires pas possibles. » Lorsque nous lui demandons pourquoi il a arrêté ce jeu, il répond : « Le serveur s'est arrêté » et poursuit : « C'était une horreur pour plein de gens. Ça a été profondément bouleversant pour plein de gens. Il y avait plein de gens qui n'arrivaient pas à se faire à l'idée que ça allait s'arrêter. » Il ressent la nécessité de passer par les autres pour nommer ses propres affects face à la perte. Il essaye d'en minimiser l'impact sur lui : « Moi aussi un petit peu. On était tellement impliqués. » Nous pouvons percevoir dans son récit la proximité entre cette fin du jeu et la mort : « Se dire que c'est la fin. » Quand nous lui demandons comment cela a été annoncé, l'image d'une personne qui apprend qu'elle est condamnée s'est imposée à nous : « Six mois avant, ils nous ont dit qu'en décembre c'était fini. De toute façon, tout jeu a une licence de fin d'exploitation. Il faut s'y attendre. » Suit un long arrêt dans son discours. Par la suite, en parlant du contrat de mise en ligne des jeux, il emploie l'expression « garder un serveur vivant », venant confirmer l'idée d'angoisse de mort sous-jacente à ce vécu d'arrêt du jeu. Cet aspect vivant qu'il attribue au jeu, nous pouvons également le percevoir dans son discours sur la télévision : « Je ne connais pas le schéma exactement pourquoi on allume une télé, mais moi, c'est vraiment une présence quoi, ça fait vraiment une personne dans la pièce. »

Un dernier point que nous avons soulevé touchant la perte concerne les projets d'avenir. Nicolas, en souhaitant passer du statut de joueur à celui de professionnel du jeu, veut maintenir cet investissement d'origine infantile dans sa vie d'adulte. Ce choix relève d'une fixation infantile dans le sens d'un maintien d'un fantasme de toute-puissance. Dans un premier temps, le clivage du moi ressort : « Si je pouvais avoir deux vies parallèles, si je pouvais choisir dans n'importe quoi, je prendrais une vie comme celle que j'ai en ce moment et une vie où je ferais vingt ans d'études. » Dans un second temps, quand nous lui demandons de préciser les

études qu'il aurait souhaité faire, la toute-puissance prédomine : « J'aimerais tout faire. »

En se réfugiant dans les mondes virtuels, Nicolas illustre une forme d'ascétisme moderne ; ce dernier permet d'esquiver le travail de renoncement à ses désirs infantiles. Ainsi, seul dans sa chambre, face à son écran, il évite le contact physique dans ce virtuel-non-charnel, à la fois en prenant une distance avec ses parents avec lesquels il partage le même toit, mais également avec les autres, limitant le contact à des échanges par avatars interposés. Le « trop charnel » sexualisé de l'adolescence trouve alors dans le virtuel-non-charnel une issue garantissant un certain équilibre économique dans son fonctionnement psychique. Se servant de son avatar comme support identitaire et narcissique, il reste connecté dans un éternel présent qui lui permet de ne pas se confronter aux conflits psychiques liés à la perte ; ce type d'investissement entrave l'accès à des investissements objectaux et l'issue du travail de subjectivation.

Comme l'énonce André Green (1993) : « La fonction désobjectalisante, loin de se confondre avec le deuil, est le procédé le plus radical pour s'opposer au travail de deuil qui est au centre de la transformation caractéristique de la fonction objectalisante » (p. 119). Ainsi, il nous semble que Nicolas illustre un des usages possibles des jeux comme voie de désobjectalisation.

#### UNE ADDICTION VIRTUELLE ?

Notre pensée semble enrichie en passant par le chemin du « briseur de soucis »<sup>6</sup> (Freud, 1930, p. 21), cette clinique de l'excès qui nous renseigne sur bien des usages quotidiens et des enjeux de l'introduction du virtuel technoscientifique dans nos vies. Mais alors, pourquoi cette méconnaissance souvent, ces réticences parfois des cliniciens à bénéficier des apports de cette notion d'addiction dans une démarche clinique ?

6. Terme employé par Freud en 1930 pour désigner la dépendance à une substance.



Le risque, qui est mis en avant par les professionnels, comme le mentionne Thomas Gaon (2008), est celui d'alimenter les peurs autour de l'usage en expansion des TIC en utilisant un terme si chargé dans l'esprit collectif. Il souligne également (2009) les facteurs financiers qui entrent en compte, dans un marché potentiel qu'ouvre la reconnaissance d'une « addiction au virtuel ».

La solution serait-elle alors de se priver dans la réflexion clinique des apports précieux de la psychanalyse au sujet de l'addiction ? Cet article plaide résolument la thèse inverse. Il y a selon nous un grand bénéfice à relever le défi de la complexité de cette notion d'addiction, à laquelle vient se surajouter celle de la réalité virtuelle. En évitant toute généralisation et un usage non réfléchi des notions, le clinicien disposera avec la notion paradoxale d'addiction d'une boussole pour explorer les mille et un avatars du quotidien des rencontres cliniques.

Dans notre tentative de comprendre « pourquoi tant de personnes se sont-elles mises à préférer au caractère charnel de la relation humaine ces nouvelles formes de relations, illimitées mais désincarnées ? » (Civin, 2000, p. 55), le passage par les repères théoriques existants sur les objets passionnels nous éclaire à plusieurs niveaux. Nous retrouvons dans la notion de compulsion de répétition un fondement essentiel du mécanisme sous-jacent de l'addiction, trahissant la pulsion de mort et la désobjectivation qui peut se dissimuler derrière l'allure socialisante des pratiques en ligne. La notion de *pharmakon* nous rappelle le paradoxe de la dépendance à des objets ordinaires, notamment quand il s'agit de techniques qui s'invitent dans notre quotidien pour l'agrémenter, mais qui peuvent basculer du côté toxique quand l'équilibre remède-poison est rompu.

L'engagement corporel qui caractérise le rapport addictif à un objet est ici questionné d'autant plus que, dans la dialectique présence-absence des réalités virtuelles et des relations à distance, l'engagement sensoriel est réduit à la représentation visuelle et sonore commune, surinvestie, comme pour pallier le manque des autres sens. Les mondes virtuels non tangibles semblent alors constituer un refuge à l'abri des exigences pulsionnelles pressantes au moment de

## la rencontre charnelle avec l'autre, notamment au moment de l'adolescence.

## RÉFÉRENCES

- Albarracín D. (2006), « L'addiction virtuelle », *Champ psychosomatique*, n° 43(3), pp. 75-87.
- Bergeret J. (1981), *La psychanalyse à l'écoute du toxicomane*, Paris, Dunod.
- Boyer P., Guelfi J.-L., Pull C.-B., Pull M.-C. (dir.) (2000), *DSM-IV-TR, Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux*, (trad. 2003), Paris, Masson.
- Civin M. (2000), *Psychanalyse du net*, Paris, Hachette Littératures, 2002.
- Courty B. (2008), « Du virtuel », *Adolescence*, vol. 26, n° 1, pp. 249-254.
- Derrida J. (1968), « La pharmacie de Platon », in *La dissémination*, Paris, Éditions du Seuil, 1972, pp. 77-213.
- Disarbois B. (2009), « L'addiction au virtuel : une présence sans absence », *Psychotropes*, vol. 15 n° 1, pp. 41-58.
- Fenichel O. (1945), *Théorie psychanalytique des névroses*, Paris, Puf, 1953.
- Ferenci S. (1911), « L'alcool et les névroses », in *Psychanalyse I*, Paris, Payot, 1975, pp. 189 à 193.
- Ferenci S. (1933), « Présentation abrégée de la psychanalyse », in *Psychanalyse IV*, Paris, Payot, 1982, pp. 148-194.
- Freud A. (1936), « Angoisse pulsionnelle à la puberté », in *Le moi et les mécanismes de défense*, Paris, Puf, 2009, pp. 141-160.
- Freud S. (1890), « Traitement psychique », in *Résultats, idées, problèmes I*, Paris, Puf, 2004, pp. 1-23.
- Freud S. (1930), *Malaise dans la culture*, Paris, Puf, 1995.
- Gaon T. (2004), « Jeux vidéo : l'avenir d'une illusion », *Adolescence*, vol. 22, n° 1, pp. 43-51.
- Gaon T., Stora M. (2008), « Soigner des jeux vidéo/soigner par les jeux vidéo », *Quaterni*, n° 67, pp. 33-42.
- Gaon T. (2009), « L'échappée virtuelle : futur délice ou délit de fuite ? », *La lettre de l'enfance et de l'adolescence, GRAPE*, n° 77, pp. 77-83.
- Goodman A. (1990), « Addiction: definition and implications », *Addiction*, 85, 1403-1408.
- Green A. (1993), *Le travail du négatif*, Paris, Editions de minuit.
- Gutton Ph. (2004), « La virtualité et ses conduites », *Adolescence*, vol. 22 n° 1, pp. 147-154.
- Jacquet M.-M., Rigaud A. (2000), « Émergence de la notion d'addiction : des approches psychanalytiques aux classifications psychiatriques », in Le Poulichet S. (dir.), *Les addictions*, Paris, Puf, pp. 11-80.
- Jeammet Ph. (2000), « Les conduites addictives : un pansement pour la psyché », in Le Poulichet S. (dir.), *Les addictions*, Paris, Puf, pp. 93-108.
- Laplanche J., Pontalis J.-B. (1967), *Vocabulaire de la psychanalyse*, Paris, Puf, 2002.
- Le Poulichet S. (1987), *Toxicomanies et psychanalyse, les narcoses du désir*, Paris, Puf.
- Marty F. (1998), « Addiction adolescente au virtuel », *Le Carnet PSY*, n° 4, pp. 30-33.
- Marty F. (2007), « La dépendance, un déni de la perte », in Huerre P. et Marty F. (dir.), *Alcool et adolescence, jeunes en quête d'ivresse*, Paris, Albin Michel, pp. 59-78.
- McDougall J. (1978), *Plaidoyer pour une certaine anormalité*, Paris, Gallimard, 2005.
- McDougall J. (1982), *Théâtre du je*, Paris, Gallimard, 2004.
- Missonnier S. (2006), « Psychopathologie du virtuel quotidien : une métapsychologie des processus de transitionnalité et de transformation ? », in Tisseron S.

- Missonnier S. et Stora M. (dir.), *L'enfant au risque du virtuel*, Paris, Dunod, pp. 39-85.
- Organisation Mondiale de la Santé (OMS), *CIM-10 / ICD-10 Classification internationale des troubles mentaux et des troubles du comportement : critères diagnostiques pour la recherche*. Paris, Masson, 2000.
- Pedinielli J.-L., Bonnet A. (2008), « Apport de la psychanalyse à la question de l'addiction », *Psychotropes*, vol. 14, n° 3-4, pp. 41-54.
- Potier R. (2009), « Au risque du virtuel ? », *Topique*, n° 107, pp. 149-162.
- Quéau Ph. (1993), *Le virtuel, vertus et vertiges*, Mayenne, Éditions Champ Wallon, 1997.
- Rado S. (1932), « La psychanalyse des pharmacothymies », *Revue française de psychanalyse*, 1975, vol. 39, n° 4, pp. 603-618.
- Stiegler B. (2007), « Question de pharmacologie générale. Il n'y a pas de simple *pharmakon* », *Psychotropes*, vol. 13 n° 3-4, pp. 27-54.
- Stora M. (2004), « Addiction au virtuel. Le jeu vidéo », *Adolescence*, vol. 22, n° 1, pp. 67-75.
- Tisseron S. (2004), « Le virtuel à l'adolescence, ses mythologies, ses fantasmes et ses usages », *Adolescence*, vol. 22, n° 1, pp. 9-23.
- Tisseron S., Gutton Ph. (2009), « Débat : jeunes joueurs excessifs ». *Adolescence*, n° 69, pp. 587-590.
- Valleur M., Matysiak J.-C. (2002), *Les addictions. Panorama clinique, modèles explicatifs, débat social et prise en charge*, Paris, Armand Colin.
- Virole B. (2007), « L'addiction aux jeux vidéo, mythe et réalité », in [www.omnsh.org](http://www.omnsh.org).
- Vlachopoulou X. (2011), « Le virtuel et ses destins », Thèse de Doctorat, Soutenue le 7 octobre 2011, Université Paris Descartes.
- Vlachopoulou X., Gontier E. (2011), « L'apologie du virtuel », *Annales Médico-psychologiques*, vol. 169, n° 9, pp. 588-591.
- Wawrzyniak M. (1998), « La virtualité à l'adolescence, De la virtualité à la déréalité », *L'information psychiatrique*, vol. 74, n° 1, pp. 19-26.
- Yvorel J. (1991), « Quelques remarques historiques autour de la notion de dépendance », *Dépendances*, vol. 3, n° 2, pp. 25-30.
- Zafriropoulos M. (1996), *Le toxicomane n'existe pas*, Paris, Anthropos.

Xanthie Vlachopoulou  
 93, Bd Exelmans  
 75016 Paris  
 xanthievlachopoulou@yahoo.fr

Printemps 2013