



Disponible en ligne sur

ScienceDirect
www.sciencedirect.com

Elsevier Masson France

EM|consulte
www.em-consulte.com



Communication

Psychose et (con)fusion homme/machine : des réalités virtuelles inquiétantes



Psychosis and con-fusion between the man and the machine: Alarming virtual realities

Xanthie Vlachopoulou^{a,*}, Élisabeth Gontier^b, Sylvain Missonnier^a

^a Laboratoire PCPP, EA4056, Paris Sorbonne Cité, France

^b 11, avenue du Général-de-Gaulle, 37300 Joué-lès-Tours, France

INFO ARTICLE

Historique de l'article :

Disponible sur Internet le 21 août 2015

Mots clés :

Adolescent
Cas clinique
Informatique
Inquiétante étrangeté
Perception
Psychose
Virtualité

Keywords:

Adolescent
Clinical case
Computing
Disturbing strangeness
Perception
Psychosis
Virtuality

RÉSUMÉ

Les outils technologiques d'information et de communication offrent des expériences nouvelles où la machine nous servant de média se trouve aussi investie et participe dans la communication. Se plonger dans des univers de réalités virtuelles comporte ainsi une part potentiellement inquiétante dans le sens où le non-humain numérique, personnifié par l'illusion des images pixellisées, peut dans certaines conditions se confondre avec les autres réalités : extérieure et psychique. Le virtuel se prête à ce type de glissements comme il se situe dans un entre-deux, aux frontières de la fiction et du vécu. Nous allons illustrer ce basculement à l'œuvre à travers une vignette clinique d'un patient adolescent souffrant de schizophrénie, pathologie identitaire dans laquelle les frontières entre réalité interne et externe sont mal établies.

© 2015 Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés.

ABSTRACT

The technological tools of information and communication offer new experiences where machines serving as media find themselves also involved and participating in communication. Diving into the world of virtual realities includes, thus, a part that is potentially alarming in the sense that the digital non-human, personified by the illusion of pixelated images, can, under certain conditions, be confounded with the other realities: the external and the psychological. The virtual reality allows this kind of transition, as it is situated in between two states, at the border of fiction and experience. We are going to show this transition in practice through a clinical example of an adolescent patient suffering from schizophrenia, identity condition in which the boundaries between internal and external reality are not well established.

© 2015 Elsevier Masson SAS. All rights reserved.

1. Introduction

Searles, ayant beaucoup étudié la schizophrénie, pointe le fait que « l'un de ses traits caractéristiques réside dans l'incapacité du malade à concevoir un environnement non humain qui soit à la fois distinct de l'humain, individuel ou collectif, et infiniment plus

vaste. Il voit, semble-t-il, dans cet environnement la manifestation d'un être tout-puissant, qui peut, par moments, n'être autre que lui-même » [9].

Or, les nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) viennent comme une (r)évolution touchant l'humain dans son rapport à la technique. De la préhistoire à aujourd'hui, comme nous le précise Leroi-Gourhan [6], l'évolution des techniques nous apporte des outils nouveaux, qui deviennent progressivement des sortes de prothèses, facilitant l'accomplissement de certains de nos gestes.

* Auteur correspondant. 93, boulevard Exelmans, 75016 Paris, France.
Adresse e-mail : xanthievlachopoulou@yahoo.fr (X. Vlachopoulou).

Toujours est-il que, concernant les NTIC, il s'avère complexe d'identifier précisément de quel geste il s'agit. Et si, finalement, notre fantasme sous-jacent était que ces techniques opèrent un remplacement du corps entier ? Dans les craintes des technophobes et les espoirs des technophiles, qui servent ainsi de support à l'expression de fantasmes de (con)fusion homme/machine, n'est-il pas question des limites entre le vivant et l'inanimé ? C'est possiblement ainsi que ces machines deviennent « étrangement inquiétantes ».

2. Des machines étrangement inquiétantes

Freud investigate le vécu d'« inquiétante étrangeté » en 1919 [3] dans son article intitulé « Unheimliche », terme qui renvoie au non-familier par son étymologie. Cherchant un « exemple liminaire heureux » pour en rendre compte, il mentionne les travaux de Jentsch qui s'est basé sur des situations où l'on « doute qu'un être apparemment vivant ait une âme, ou bien à l'inverse, si un objet non vivant n'aurait pas par hasard une âme » [3, p. 223–4]. Freud s'appuie surtout sur l'exemple du conteur Hoffmann dont l'art est de laisser le lecteur « dans un flou quant à savoir s'il a affaire, à propos d'un personnage déterminé, à une personne ou par exemple à un automate, et ce de telle sorte que cette incertitude ne s'inscrive pas directement au foyer de son attention, afin qu'il ne soit pas amené à examiner et à tirer la chose aussitôt au clair » [3]. Le cheminement de son texte traite principalement la question du vivant et de l'inanimé, du double et de la répétition du même, de la superstition et de la mort. En alternant des exemples de fiction et des situations vécues, il les analyse de façon distincte : « Nous sommes ainsi invités à faire une différence entre l'étrangement inquiétant vécu et l'étrangement inquiétant purement représenté ou connu par la lecture » [3].

Dans les mondes virtuels que les nouvelles techniques nous proposent, cette distinction s'avère moins évidente entre le vécu et la fiction [7], l'inquiétant peut s'inviter facilement, et vraisemblablement se situer quand même du côté du vécu. Freud nous propose de voir ce qui nous paraît inquiétant, comme ce qui touche « à ces restes d'activité psychique animiste et de les inciter à s'exprimer à l'exemple de peupler le monde d'esprits anthropomorphes [3, p. 245]. Il évoquait déjà, dans *Totem et tabou*, le caractère d'inquiétante étrangeté dont sont chargées nos « impressions par lesquelles nous cherchons à confirmer la toute-puissance des idées et la manière de penser animiste, alors que dans nos jugements nous nous sommes depuis longtemps détournés de l'une et de l'autre » [2, p. 124]. Freud nous rappelle alors, dans son écrit de 1919, que cette inquiétante étrangeté du vécu « se constitue lorsque des complexes infantiles refoulés sont ranimés par une impression, ou lorsque des convictions dépassées paraissent à nouveau confirmées » [3, p. 258].

C'est manifestement une indication venant éclaircir en partie l'origine de nos craintes pour ces mondes virtuels, en évolution perpétuelle, dont nous ne connaissons pas les limites, et que nous pouvons seulement imaginer, rejoignant, ainsi, nos impressions infantiles des mondes animistes.

Cependant, un appareil psychique solide et doté d'une souplesse suffisante au niveau de son fonctionnement arrive à ne pas se perdre dans la réalité virtuelle, ce qui n'est pas le cas dans la psychose où la frontière ne semble pas toujours établie, comme nous allons le constater à travers le cas de Paul, un adolescent schizophrène.

3. Paul : (dés)incarner un mort-vivant

Paul est un adolescent de 15 ans qui manifeste des plaintes somatiques constantes, l'empêchant de sortir de chez lui. Passant de plus en plus de temps devant son ordinateur à jouer à des jeux

vidéo, son investissement de ces mondes virtuels est devenu progressivement central et ses parents se trouvent démunis face au comportement de leur fils. Déscolarisé et renfermé dans sa chambre, il refuse de s'alimenter, se plaint d'avoir froid en permanence et de ne plus avoir de force pour bouger. Il dit vouloir rester « tranquille » et éviter tout effort physique qui lui « fait perdre des calories ». Il trouve que l'air froid de l'hiver peut le « traverser » et que son corps peut le « lâcher ».

Nous le recevons afin d'évaluer sa demande d'admission en hôpital de jour et potentiellement entamer un travail psychothérapique avec lui. Sa demande est centrée sur l'idée d'intégrer l'établissement pour reprendre une scolarité adaptée suite à son absentéisme de longue date et sa déscolarisation récente. Son physique cachectique et son regard fuyant nous donnent l'impression d'un jeune désincarné, absent. Il reste silencieux, refusant d'entrer en contact avec nous, jusqu'au moment où nous abordons la question des jeux vidéo.

Il commence par expliquer que, dans le jeu vidéo en ligne qu'il pratique, il s'est créé un avatar qui appartient à sa « race » préférée qui est celle des robots. Il aime bien cette race car « ils ont une vie tranquille ». Il décrit les robots : « Ils ont une forme squelettique, ils sont fabriqués en métal souple, un corps sans âme. » Il sort de son sac un dessin de son avatar ; la créature qu'il nous montre est hautement morbide. Il rajoute : « Là (il montre au niveau du cœur du personnage), c'est un cercueil », nous expliquant qu'« un jour ces robots se sont trouvés menacés par une étoile et ils ont voulu devenir immortels, et ils ont été maudits, ce sont des morts-vivants ». Défendant son lien avec ces personnages virtuels, il affirme : « J'aime bien être un *no life* » (qui est le terme utilisé par les joueurs pour désigner ceux qui investissent de façon quasi-exclusive le jeu au détriment de leur vie sociale et familiale). Mais en se déclarant comme un *no life*, il montre aussi la proximité de ces robots avec son vécu corporel, la confusion entre cet univers virtuel et son monde psychique et physique. Les morts-vivants squelettiques renvoient à son corps désincarné et vidé qui ne suffit pas pour affronter les menaces extérieures, à l'image de son robot virtuel fabriqué en « métal souple » et avec un cercueil à la place du cœur.

Fasciné par ce jeu aux créatures sombres, il continue de nous parler de cet univers au cours des séances de psychothérapie qui s'étendent sur plusieurs mois : « J'aime les jeux vidéo car tout a une histoire, une concordance », nous dit Paul en essayant d'expliquer son attachement à ces jeux. Cette quête de sens dans la pratique du jeu nous amène à aborder la question de ses origines qui restent énigmatiques pour lui. Il a été adopté quand il était encore bébé ; son physique asiatique le distingue de ses parents qui ont des traits caucasiens. Il nous dit savoir qu'il est adopté, mais que cela ne l'intéresse pas, qu'il ne souhaite pas creuser plus la question de ses racines. Dans le jeu pourtant, c'est ce qu'il fait ! Les robots du jeu font des fouilles archéologiques : « Ils ont de la chance car comme ça se passe dans l'ancien temps, il y a tout à explorer alors que maintenant il n'y a plus rien. Comme par exemple les squelettes de dinosaures, maintenant, quand on en trouve, c'est des squelettes d'espèces déjà connues... Mais ils n'ont pas trop le temps pour faire ça, car ils doivent accomplir leur mission, s'attaquer à tout ce qui est en vie pour être enfin tranquilles comme avant. » Paul attribue alors à ses avatars virtuels la quête des origines qu'il se refuse à lui-même. Mais sur cette curiosité, la dissection du corps l'emporte et le squelette renvoie à un effort pour mettre à distance le corps pulsionnel inquiétant en le dépouillant, le décharnalisant jusqu'à la mort avec des manifestations d'étrangeté face au corporel et des fantasmes de mort.

Progressivement, Paul exprime sa proximité avec cet univers virtuel qui dépasse la projection sur l'avatar pour viser l'outil lui-même, l'ordinateur. Il nous dit que « dans le jeu, comme ce sont des robots ils ont une intelligence analogique, comme l'ordinateur ». Il

nous explique alors que lui aussi utilise la pensée dyadique : « Vous savez, les ordinateurs pensent en utilisant le système binaire : 0-1. . . Il y a aussi des personnes qui pensent comme ça. . . On est très peu de personnes à avoir une pensée binaire. » Au-delà d'une expression d'un refus de l'altérité ne laissant la place qu'à une dyade fusionnelle, voire une chimère (il serait un être avec un ordinateur à la place du cerveau), Paul semble dans une (con)fusion avec la machine avec laquelle il dit partager le même langage, dans une proximité effaçant les limites qui le séparent d'avec elle.

Puis, des pensées délirantes plus franches viennent exprimer l'abolition totale des frontières entre la fiction et la réalité : « J'attends qu'il se passe quelque chose dans le jeu, un signe. . . Là je vais savoir qu'il est temps de bouger de chez mes parents. » L'univers virtuel n'est plus perçu comme tel, il fait désormais partie pour lui non seulement de son monde psychique, mais semble confondu avec la réalité extérieure et alimenter le délire qui éclate au grand jour, marquant son entrée dans la schizophrénie qui se confirmera par la suite.

4. En fusion avec le non-humain

La proximité homme/machine qu'apporte l'évolution des NTIC remet à l'ordre du jour la réflexion de Searles sur l'environnement humain et non humain, amenant Civin à s'interroger ainsi : « Dans quelle mesure l'expérience d'une personne engagée dans une relation par Internet relève de cette absence de différenciation évoquée par Searles à propos de ses patients atteints de troubles graves ? » [1, p. 117].

Et qu'en est-il de la rencontre des mondes virtuels les plus élaborés avec les sujets psychotiques qui les utilisent ? La (con)fusion est possible, comme l'illustre le cas de Paul, sans pour autant être systématique, comme en témoigne un usage courant des NTIC par des personnes atteintes de troubles identitaires graves.

Nous retrouvons plusieurs paliers de l'inquiétant dans le rapport de Paul avec l'univers virtuel de jeux vidéo. Dans un premier temps, le vécu d'étranger inquiétant face au corps adolescent [4] est mis en scène dans le jeu, ensuite il est exprimé dans le fantasme de rejoindre la matrice maternelle [8], puis c'est l'inquiétant face à la machine et au virtuel technoscientifique qui devient central dans le glissement qui s'opère entre réalité extérieure, virtuelle et psychique.

5. Le virtuel, l'inquiétant et le *pharmakon*

Même si l'homme arrive à se distinguer du non-humain assez tôt, la proximité avec son environnement perçu comme un prolongement de son être reste présente et cela d'autant plus en ce qui concerne les nouvelles techniques. À y songer, nous pouvons entrevoir une certaine intentionnalité attribuée à ces outils (ou machines) dans nos discours. L'ordinateur devient personnifié, par exemple dès qu'il se bloque, « il fait n'importe quoi », amenant même des déchaînements d'agressivité à son égard (taper le clavier, secouer l'écran). Ces machines qui nous échappent, qui peuvent corrompre la jeunesse, voire aliéner les utilisateurs, marquent une certaine indistinction entre l'humain et le non-humain qui ne se perçoit pas tant dans le discours manifeste, mais plutôt dans ce qui est latent, notamment dans les glissements qui s'opèrent de l'un à l'autre en situation de crise.

La rencontre entre la psychose et les univers virtuels peut s'avérer débordante ou confusionnante, comme ce fut le cas pour

Paul, mais il ne s'agit pas d'une fatalité. Leff et al. [5] ont ainsi mis en place une expérimentation atypique où de jeunes patients psychotiques répondant peu au traitement médicamenteux créent un avatar pour mettre en scène leurs hallucinations auditives. Dans la thérapie en question, l'avatar est celui de la voix, donc de leur persécuteur ; le but du travail est de permettre aux adolescents de reprendre le contrôle sur ce persécuteur en entrant en dialogue avec l'avatar qui est animé par le thérapeute pendant les séances ; une possibilité leur est ainsi ouverte de réassimiler cette composante rejetée de leur monde interne. Les résultats obtenus par comparaison avec un groupe témoin ont montré une baisse de fréquence et d'intensité des hallucinations auditives, avec une moindre croyance dans l'omnipotence et la malveillance des voix. On a proposé une explication à l'efficacité de cette thérapie : bien que les patients interagissent avec l'avatar comme ils le feraient avec une personne réelle, du fait que c'est eux qui l'ont créé, ils savent qu'il ne peut pas leur faire de mal, au contraire de leurs voix qu'ils redoutent. Ils peuvent donc prendre le risque de s'opposer à l'avatar.

Moins spectaculaires que cette expérience, les médiations numériques proposées à des patients psychotiques prolifèrent en France, ouvrant des perspectives thérapeutiques intéressantes (comme l'attestent de nombreuses présentations de telles expériences lors du colloque « Des médiations numériques pour soigner l'enfant l'adolescent ? », 15 juin 2013, Institut du Virtuel Seine Ouest et laboratoire de psychologie clinique et psychopathologie, université Paris Descartes).

Le virtuel semble à nouveau confirmer son potentiel paradoxal : tel un *pharmakon*, il oscille entre remède et poison dans un équilibre quelquefois fragile.

La fragilité entre la perception moi et non-moi dans la psychose peut se trouver amplifiée par une rencontre avec un objet non-humain mais si étrangement familier et malléable que constituent les réalités virtuelles. Pour certains sujets, cette jonction peut s'avérer confusionnante et même donner lieu à une aggravation symptomatique. Mais la clinique montre également des situations contraires. Les mondes virtuels et la contenance offerte par les images pixellisées peuvent également accueillir les projections et tempérer leurs effets dans un monde où les relations d'objets partiels triomphent.

Déclaration d'intérêts

Les auteurs déclarent ne pas avoir de conflits d'intérêts en relation avec cet article.

Références

- [1] Civin M. *Psychanalyse du net*. Paris: Hachette Littératures; 2002.
- [2] Freud S. *Totem et tabou*. Paris: Éditions Payot & Rivages; 2001.
- [3] Freud S. *L'inquiétante étrangeté et autres essais*. Paris: Gallimard; 1987.
- [4] Houssier F. *Meurtres dans la famille*. Paris: Dunod; 2013.
- [5] Leff J, Williams G, Huckvale M, Arbuthnot M, Leff A. Computer-assisted therapy for medication-resistant auditory hallucinations: proof-of-concept study. *Br J Psychiatry* 2013;202:428–33.
- [6] Leroi-Gourhan A. *L'homme et la matière. Évolution et technique*. Paris: Albin Michel; 1971.
- [7] Missonnier S. *Psychopathologie du virtuel quotidien : une métapsychologie des processus de transitionnalité et de transformation ?* In: Tisseron S, Missonnier S, Stora M, editors. *L'enfant au risque du virtuel*. Paris: Dunod; 2006. p. 39–85.
- [8] Missonnier S. *L'antique terre natale : nostalgie, inquiétante étrangeté et dialectique fusion/séparation*. *Le Carnet PSY* 2012;164:40–5.
- [9] Searles H. *L'environnement non humain*. Paris: Gallimard; 1986. p. 375.