

A l'épreuve du sujet virtuel

Michèle Benhaïm, Jamel Jouault, Karine Méolans-Lafon

► **To cite this version:**

Michèle Benhaïm, Jamel Jouault, Karine Méolans-Lafon. A l'épreuve du sujet virtuel. Adolescence, GREUPP, 2016, 34, pp.309 - 309. 10.3917/ado.096.0309 . hal-01429358

HAL Id: hal-01429358

<https://hal-amu.archives-ouvertes.fr/hal-01429358>

Submitted on 13 Jan 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

A l'épreuve du sujet virtuel

Michèle Benhaïm, Jamel Jouault, Karine Méolans-Iafon

La réécriture du fantasme à l'adolescence pourrait utiliser, dans l'après-coup du stade du miroir, une sorte de stade du jeu vidéo conçu comme répétition générale du rapport à l'autre. Jean-Luc Godard dit du cinéma qu'il est le « musée du réel », le jeu vidéo en serait l'atelier. Comme les pilotes d'avions s'entraînent au préalable sur des simulateurs de vol, l'adolescent s'entraînerait au rapport à l'autre, à l'autre sexe.

Cependant, cette répétition générale ne saurait surprendre le jour J de la représentation que lors d'une rencontre (au sens de *tuchê*) avec l'extérieur. Car si le jeu vidéo a valeur d'espace transitionnel, il ne saurait se substituer à la rencontre, à la relation véritable, physique, concrète.

« – Je peux en un clic devenir ami avec une personne qui habite à l'autre bout du monde sans sortir de chez moi.

– Je peux m'acheter une robe en Allemagne et être livrée en 24h sans sortir de chez moi.

– Je peux acheter ma musique sur iTunes et l'écouter immédiatement sans sortir de chez moi.

– Je peux voir des milliers de films sans sortir de chez moi.

– Je peux trouver un homme beau, intelligent et sincère sans sortir de chez moi.

– Je peux avoir à ma disposition un savoir infini et gratuit sans sortir de chez moi.

– Je peux être en contact avec tous mes amis sans sortir de chez moi.

– Je peux tout faire sans sortir de chez moi.

– et maintenant je peux même sortir de chez moi sans sortir de chez moi.

– ah bon ?

– oui

– comment tu fais ?

– et bien... je... sors

- donc t'es dehors. donc tu ne peux pas sortir de chez toi sans sortir de chez toi, puisque tu sors de chez toi. donc t'es sortie de chez toi. donc tu peux pas.
- si. avec la maison tortue. la maison tortue est, comme son nom l'indique, une maison que l'on porte sur son dos, comme les tortues. il suffit de se l'accrocher sur le dos et sur la tête. en prenant bien garde à ne pas se trancher le cou.
- Ben dis donc c'est pas très rassurant comme système.
- et sortir de chez soi tu crois que c'est rassurant ?
- oui enfin il faut pas exagérer, qu'est-ce qui peut t'arriver ?
- M'arriver ? M'arriver ? Mais me retrouver en contact avec des gens. des gens que je ne connais pas. Être obligé d'entrer en relation avec eux. communiquer réellement. Je veux dire, peut-être même les toucher.
- et alors ?
- et alors ? et alors ? et les maladies ? les agressions ? les virus ? la gastro ? les odeurs ? le bruit ? les voix ? les corps ?
- Mais c'est la vie ça.
- la vie ? la vie ? Mais enfin dans quel monde tu vis ma pauvre ?
- dans le monde réel.
- »¹.

La pratique clinique avec les adolescents permet d'évoquer la question du savoir, la question du transfert et de proposer quelques réflexions sur les enjeux de la cure avec les adolescents, enjeux que nous articulerons avec les concepts de division subjective et de castration.

Lors de la présentation de « l'espace psy » aux adolescents, il est important de leur signifier qu'ils sont des sujets de droit et notamment qu'ils ont le *droit* de venir parler avec nous ; l'idée consiste à inverser d'emblée le schéma habituel consistant à dire aux ados qu'ils *doivent* parler, c'est-à-dire à leur signifier une injonction de parole. pacte nouveau, faisant passer de l'aliénation en tant qu'objet du droit au statut de sujet de droit².

il s'agit ensuite de calquer l'offre de parole sur la formulation du secret (et non l'inverse) : quelque chose comme la possibilité de pénétrer un espace privé à condition d'être obligé de se taire (aliénation-séparation du discours au secret, séparation d'avec le discours ambiant, aliénation au

1. dollé J.-c. (2015). *E-Génération*. paris : l'harmattan (citations disséminées dans l'intégralité de l'œuvre).

2. discussion avec Xavier canonge lors du séminaire de recherche de master 2 et doctoral de psychanalyse, université aix-Marseille, mai 2014.

secret garanti par une figure autre). il est en effet important de le signifier à l'adolescent : c'est une première présentification de la division subjective sur laquelle nous reviendrons.

Arthur est rencontré dans une institution de soins pour adolescents. il est addict aux jeux vidéo depuis l'âge de treize ans. il en a dix-sept. auparavant il a été diagnostiqué hyperactif à cinq ans et a pris un psychostimulant de cinq à treize ans. depuis, d'ailleurs, sont entrés dans ce lieu de soins trois adolescents addicts aux écrans tous auparavant diagnostiqués « hyperactifs » et tous auparavant traités par psychostimulant.

Arthur profite de la coupure, de la scansion que représente l'admission pour soins pour, dit-il, « se poser et ne plus entendre parler de rien ». La formulation est intéressante lorsque l'on sait à quel point de nombreux adolescents errent aujourd'hui au cœur d'une invalidation du langage qui va de pair avec un champ de l'image exacerbée où les limites du visible et de l'invisible se forcent (le montrable/le non-montrable, le champ/le hors-champ, etc. souvenons-nous des films de Lars von Triers qui mettent en scène l'irreprésentable...). cette sorte de dévoilement ob-scène de la culture de l'intime adolescent serait à réfléchir...

Arthur est en errance affective et géographique car il a quitté le domicile familial depuis l'âge de quinze ans. il ne possède qu'un ordinateur dont il dira à plusieurs reprises : « c'est toute ma vie ». treize ans – début de l'addiction aux jeux vidéo –, ce qui recouvre pour Arthur cette effraction de réel qu'est la puberté avec son cortège de modifications des enjeux symboliques et imaginaires donnant lieu à la question adolescente par excellence : « Qui suis-je ? »

La question du « qui suis-je ? » semble être précédée par celle du « qui suis-je pour le jeu vidéo ? ». Le jeu me demande, et je lui réponds ; si je me trompe, la réponse est immédiate, mais ne me menace pas dans mon intégrité, je peux toujours me rattraper, j'ai toujours une chance de répondre correctement. La demande est claire, l'environnement est totalement compréhensible : compréhension de l'attente, des règles du jeu sans l'ambiguïté du sexuel, sans la menace de castration. La récompense est immédiate, accessible : retour de jouissance immédiat dans la demande, jeu ne menaçant pas car jeu non pas avec l'autre mais jeu avec l'objet, dans l'objet, jouant avec la séparation sans la faire apparaître. Narcisse se baigne dans son reflet et ne s'y noie pas, dans le reflet de son reflet, ou plutôt dans l'écho de son reflet, lorsqu'il dit une action avec son doigt et qu'elle lui revient, identique, même. L'ordinateur, Écho, condamné à répéter ce que lui, en tant que joueur, lui indique.

si l'adolescence, le phénomène pubertaire, conduit généralement le jeune à deux découvertes – une dans le champ des générations (le père est un fils) et une dans le champ de la sexualité (ma mère est une femme) –, Arthur ne semble

pas être encore ne serait-ce qu'au seuil de cette question. en effet, tout se passe comme si arthur n'était pas encore entré dans ce moment juvénile où l'on devient un homme, une femme, où l'on attend de l'autre le savoir qui donnerait le code de ce devenir. l'effraction pubertaire a fonctionné aux dires d'arthur comme un ravage, comme si cela avait produit un court-circuit collusif avec le réel. frôlant une destinée tragique oscillant entre la folie et la violence, avec pour horizon la mort, et plutôt que de se heurter au constat dépressif chez l'adolescent que le savoir ne peut être obtenu, simplement parce qu'il n'existe pas, arthur se barde, se « remparde » comme le dit J. Tacan du petit hans, de codes informatiques grâce auxquels il fait ce qu'il veut, comme il veut, quand il veut dans ses jeux vidéo, c'est-à-dire grâce auxquels il défie toutes les règles et effectue des missions impossibles. on peut supposer qu'arthur, non psychotique, possède le signifiant mais ne sait pas bien s'en servir pour autant, il ne peut se présenter lui-même et peut seulement être représenté, héros de tous ses jeux auxquels il s'aliène. Les jeux vidéo ne laissent pas de place au vide, ni au trou dans le savoir, ils sont une solution idéale pour combler ce trou. c'est cet aspect qui crée l'addiction : sorte de passion pour une croyance en un savoir qui existerait.

Les enjeux cliniques à l'adolescence vont consister à tenter de philosopher avec cet adolescent ; de la même façon que nous jouons avec les enfants, nous philosophons avec les adolescents. cela peut nécessiter des détours visant à rencontrer l'être adolescent dans le lieu où, pour l'instant, il évolue. pendant plusieurs mois, confrontée au silence d'arthur, silence dû à une impossibilité de penser, d'associer, de dire, silence pesant pour arthur, nous le romptions très vite pour « discuter » (lorsque les adolescents nous disent « *je veux pas vous voir* », nous répondons souvent que nous non plus mais que nous pouvons discuter néanmoins. et discuter, ils le veulent bien), pour nous faire inviter, pour être digne de rencontrer son monde (c'est le travail avec les autistes qui nous l'enseigne). pendant des mois, il nous a expliqué les jeux, les stratégies, les personnages, les objectifs, les impossibles, les défis, l'héroïsme, etc. Bref, nous avons discuté. ce pas à sa rencontre a œuvré à la construction d'une relation qui prenait une forme nouvelle, car là où auparavant nous extirpions arthur de son écran pour aller discuter, nous nous sommes mis à trouver un arthur debout et qui nous attendait, bousculant les autres pour passer le premier.

peu à peu, puisque arthur pensait que l'on partageait tous les deux à présent un savoir, le rapport à l'écran et aux jeux vidéo s'est modifié et il a pu dire l'enfermement et l'extrême solitude. rentrer avec arthur dans sa passion (du vide) afin de le rencontrer a reposé sur l'hypothèse que, confronté seul à ce vide, arthur risquait une sorte de néantisation. parler beaucoup, face à son silence, reposait sur l'hypothèse que pour arthur, l'autre n'existait pas ou si peu, en tout cas cet autre semblait en panne. en parlant nous le faisons, de fait, exister. en effet, l'autre n'existe certes pas, mais il suffit quand même que quelqu'un parle pour le faire exister.

- « – “ tante, parle-moi ; j’ai peur.
 – à quoi cela te servirait-il, puisque tu ne me vois pas ? ”
 – à quoi l’enfant répond : “ il fait plus clair lorsque quelqu’un parle ” »³.

puis, une fois la rencontre établie sur le mode de l’humour relatif à notre bêtise non feinte quant aux jeux vidéo, nous n’apparaissions plus, l’autre n’apparaissait plus menaçant, incluse à notre tour dans son monde parallèle, ce monde dont il dit qu’il est le seul lieu où il se sent exister. nous pouvons à présent, à deux, envisager une sortie de l’enfermement. ainsi, nous passons à une autre étape : nous sentons arthur plus solide psychiquement, apte aujourd’hui à supporter que nous bousculions ses résistances et que nous attrapions la moindre formation de l’inconscient ; ce qui était inenvisageable au début et qui aurait même eu, pensons-nous, un effet traumatique. c’est là que nous concevons une distinction de taille entre division et castration. Les premiers temps de la psychothérapie n’auraient pu voir arthur supporter la moindre perte. inutile de tenter de mener l’adolescent à devoir accepter la castration, vu que cela est justement ce dont il souffre et ce dont il se plaint. c’est bien parce que rien n’est d’abord envisageable du côté de la perte que le manque, à force d’être contourné, se réduit au vide. ce sont des moments délicats où l’on sent que forcer ce contournement, cet évitement, équivaldrait quasiment à un acte traumatisant. arthur est fragile comme tous les adolescents mais... un peu plus.

donc parler, philosopher, présentifier, figurer de l’autre signe la division du sujet. Le langage en tant qu’ensemble des signifiants, c’est bien ce que Lacan appelle aussi le grand autre. et la présence du langage a pour effet de diviser le sujet ; mais cette opération a plusieurs dimensions : une coupure qui permet que des bords se dessinent et la castration proprement dite. Quant à la coupure, elle distingue elle-même une division subjective et une division temporelle.

Lorsque la division s’opère dans le sujet, par le signifiant, c’est également la division temporelle qui est introduite. si entrer dans le langage, c’est entrer dans le temps, la division espaçant s de a¹, le jeu vidéo serait à la fois lieu de l’immédiat, de la suspension du temps, et lieu d’une réunification du sujet, re-trouvaille avec le phallus perdu. Le *vir*, racine du virtuel et de virilité, pouvant se déployer à tout moment, immédiatement. Jouer aux jeux vidéo serait alors une façon de s’affranchir de la temporalité chronologique en pointant que, lorsque l’on donne comme critère à un jeu excessif ou abusif le temps passé à jouer, on

3. freud, 1923, p. 384.

omet peut-être la dimension logique du temps de jouer (car il n'y a pas que le jeu pour contrer l'angoisse, on peut tout aussi bien travailler, et jouer dès que l'occasion se présente. Ou repousser toutes les occasions pour jouer).

Le trait commun de l'addiction au jeu pourrait être ainsi son utilisation comme fixation du temps pour voir. Le jeu comme image actée, comme fixation d'un instant de sidération. L'adolescent refuserait de rester suspendu au temps de l'attente et de l'élaboration symbolique, n'acceptant pas que vienne d'un autre défaillant et menaçant ce qu'il en est de son identité de sujet désirant. fixé dans l'instant de voir, temps d'effraction du réel pubertaire, le sujet s'engage dans une économie dialectique, évitant ou plutôt retardant ainsi le risque d'une confrontation avec l'altérité, s'engageant dans la recherche d'un hors-temps, sorte de mise entre parenthèses (temporelle et sexuelle ?), son détachement à l'égard de l'autre se traduisant par un détachement à l'égard du langage et un recouvrement du vide par l'écran (couvrant le vide, d'une part, et l'image, d'autre part). L'acte télécommandé apparaît ici comme dépassement de l'image, répétition de la conclusion, tentative d'un mouvement duel voir-conclure écourtant, accélérant le temps pour comprendre. toutes les facultés cognitives, les ressources psychiques, l'attention, la mémoire, les stratégies, les tactiques étant tendues, unifiées vers ce but, mobilisées pour conclure, le plus hâtivement possible. si nous ne nous précipitons pas dans le même, alors il y a décalage, la frustration du décalage entraîne l'arrêt du jeu ou la poursuite, la répétition jusqu'à satisfaction. sans affronter l'énigme du sexuel, fixer l'écran pour ne plus voir l'image, regarder l'écran pour ne plus fermer les yeux, ne plus voir les images du dedans, ce réel in-montrable (ce réel qui fait effraction, pouvons-nous supposer).

une distinction se situerait là, entre addiction et divertissement. entre répétition mortifère, recouvrement du fantasme et travail du fantasme. entre rêvasserie et fantasme. Le jeu vidéo vient, par la circulation des objets imaginaires à l'écran, attirer la libido pour ensuite la condenser dans un fantasme. comme si la vitesse du flux des objets, et des actions, importait plus que les objets eux-mêmes. L'addiction à la vitesse faisant disparaître le temps, lorsque la vitesse des commandes dépasse celle du langage, la diction devient a-diction.

dès lors, la division subjective est opérée lorsqu'arthur accepte de parler de son jeu à cet autre qui parle pour exister. car, le mot sépare de la chose⁴, le discours sur le jeu, à propos du jeu, permet de développer les images à partir de soi, de s'en distancier. en racontant le jeu, les images, bien qu'actées, passionnent le joueur. en transmettant, le partage des images embarque dans le véhicule des signifiants, et le jeu qui le signifiait (lui qui était représenté par le signifiant virtuel) est réarticulé à partir de son je (division subjective), devenant signifié pour les signifiants qu'il développe. il redevient là maître du jeu en parlant de lui, en se faisant garant de sa parole. l'objet disparaît, à mesure qu'il parle de lui ; et s'effaçant, l'objet introduit le sujet au temps pour comprendre, incluant le déroulement de la chaîne des signifiants enfin apprivoisés, l'élaboration de ce qu'il en est de l'autre et de sa propre division. cette élaboration autorise le temps pour conclure, ce jour J de la représentation, conclusion identitaire incluant la hâte, précipitée par la rencontre (*tuchê*), solution qu'il faut saisir quand elle se présente. Moment de l'assertion sur soi et du jugement. acte, mouvement, par lequel du jeu enfin peut émerger le je d'un individu capable de s'affirmer comme sujet par un acte.

d'autre part, le jeu multiplie les signifiants du phallus afin de recouvrir le manque contournant la castration qui permet l'accès au sexuel. en effet, dans la relation à l'ordinateur, le joueur n'est pas contraint de se positionner en tant que sexué. il est indifférent à l'ordinateur, le jeu ne réagit qu'à la commande, le joueur n'est jugé que sur sa performance, sur ses réactions. le jeu vidéo est un objet qui ne déçoit pas, qui répond à la satisfaction hallucinatoire du besoin. c'est comme une mère-jeu-vidéo, apportant une réponse à l'enfant – réponse qu'il a choisie en choisissant le jeu, en choisissant la question, en s'y confirmant et en s'y conformant. c'est une hallucination reproductible en presque tout point. si la béance s'ouvre dans la discordance entre satisfaction hallucinatoire du besoin et ce que la mère apporte à l'enfant, on pourrait dire que le jeu vidéo apporte une réponse concordante à la satisfaction recouvrant la béance.

4. « l'a coupure qu'instaure dans la vie de l'homme la présence même du langage » (Lacan, 1959-1960, p. 325).

puis, en parlant, ces objets tombent devant lui comme d'une poche. arthur peut alors s'apercevoir de la quantité qu'elle contenait. enfant phallus de la mère, mère phallus de l'enfant ? entrer dans l'image c'est aussi sortir du monde, se « décastrer », en quelque sorte... ce n'est qu'une fois ce déplacement subjectif effectué (ici, le moment où arthur nous attend, parle aux éducateurs de l'entretien du soir avec nous, fait le caïd pour passer avant les autres) que l'on peut envisager l'interprétation qui va confronter l'adolescent aux limites, c'est-à-dire à la seconde dimension. Lorsque le lien est toujours menacé d'être suivi d'une perte, il y a conflit d'altérité.

ce point de basculement ne se fait pas attendre, nous trouvons arthur en larmes, très énervé, une main bandée d'avoir cogné un mur, une cheville foulée d'avoir pris une porte à coups de pied. nous lui demandons ce qu'il se passe et arthur nous raconte que son ordi est tombé, que le disque dur est mort et qu'il a perdu tous ses jeux et tous ses mangas ; il ajoute : « Mon ordi c'est toute ma vie »... nous lui demandons comment cette chute a-t-elle été possible et là, il nous montre où il avait posé l'ordi, en équilibre sur un muret...

un peu désarmée face à un tel acte manqué, la sonnerie de notre téléphone portable retentit alors. tandis que nous la coupons aussitôt, arthur nous dit : – « non, mais répondez si vous voulez ». nous répondons : – « non, plus tard, même si notre téléphone portable c'est toute notre vie et que nous ne risquons pas de le poser ici en équilibre. » il semble stupéfait, nous interrompons la séance. cette interprétation a fait point de bascule, elle a entraîné une connexion d'arthur avec son inconscient : arthur se montre « prêt » à faire le deuil... l'intérêt que nous avons manifesté pour comprendre les jeux vidéo semble avoir troué un espace clos et avoir permis que s'envisage pour arthur une construction altéritaire. à cette condition seulement, il peut laisser échapper quelque chose de son désir dans le fracas de l'ordinateur.

la séance qui suit, arthur est gêné, timide, nous dit qu'il doit nous faire part de quelque chose mais que ce n'est pas facile. il ajoute : « Mais je crois que je peux vous parler en toute confiance. » il finit par dire qu'il est tombé amoureux, qu'il sait bien que cette jeune fille est un objet impossible mais que peu lui importe. ce qu'il souligne c'est son étonnement : « c'est la première fois que je ressens quelque chose... » n'empêche qu'arthur vient d'apprendre que ce qui fait la différence des sexes a trait à la jouissance, homme et femme ne font pas un et « il n'y a pas de rapport sexuel »...

à partir de là, de cette vérification d'un fait de structure, pourrait-on dire, arthur s'apaise, lâche son ordinateur, raconte qu'il a regardé pour la énième fois sa série manga préférée mais que maintenant, « je ne suis pas dupe, c'est *too*

much, c'est impossible, c'est du foutage de gueule ». de plus, d'avoir pu ressentir un sentiment amoureux l'a reconnecté avec le champ affectif, celui qui est traversé du manque et non plus du vide, et arthur a demandé à quitter le centre une semaine pour aller voir ses parents qui, exprime t-il pour la toute première fois, lui *manquent*... On pourrait dire que le voile levé (celui de l'écran vidéo ou de fumée pour d'autres jeunes) ne montre rien et que arthur a pu le supporter, faisant appel à l'amour pour suppléer la béance, opération bloquée auparavant. ce moment de la puberté, comme épreuve d'une vérité qui fait horreur au sujet, est difficile. ce savoir de la castration qu'on n'acquiert pas mais qui s'impose au sujet et le marque, ce savoir qu'à treize ou quatorze ans on évite mal... ou douloureusement. cependant, pour arthur, il semblerait que la castration⁵ soit devenue envisageable...

si l'adolescence ordinaire est un état-limite (rassial, 1999), l'adolescence en grande souffrance se révèle être un état-extrême. autrement dit, ces adolescents contemporains en dérive nous mettent bien au cœur de la question adolescente mais *en excès*. c'est pourquoi, dans un premier temps, nous ne pouvons nous satisfaire d'« accompagner », il nous faut véritablement « étayer » cet adolescent, tout-petit qui joue au grand, en errance de n'avoir jamais été « adopté », pour lequel tout peut faire signe et réduire l'autre, porteur de signes, à un mauvais objet absolu, à un autre à détruire. si la haine relève ici d'un collapsus entre réel et imaginaire et que, par conséquent, elle exclut le symbolique, alors ce n'est pas une affaire de *limites*, c'est une affaire d'*existence*.

Kateb, quatorze ans, sort du bureau, revient, met fin à l'entretien, « j'en ai marre de toi, tu veux toujours qu'on parle ! », va à l'ordinateur, met un clip de rap qui hurle « j'ai pas les mots », nous ironisons (interprétons), il change de clip, énervé, et met « crève en enfer »... affaire d'existence, les mots, le langage, crever, vivre, survivre, exister ? Être adolescent, c'est une difficulté en soi, c'est un passage qui mobilise toutes les dimensions de la structure. parfois, sans point d'ancrage, sans point d'appui, on peut errer comme un fantôme...

BiBlioGraphie

freud s. (1923). L'angoisse. in : *Introduction à la psychanalyse*. paris : payot, 1961, pp. 370-388.

5. « s'il n'y avait pas d'autre [...], il n'y aurait pas de castration » (Lacan, 1962-1963, p. 274).

Jacques Lacan (1959-1960). *Le Séminaire, Livre VII. L'éthique de la psychanalyse*. Paris : Seuil, 1986.

Jacques Lacan (1962-1963). *Le Séminaire, Livre X. L'angoisse*. Paris : Seuil, 2004.

Jacques Lacan (1999). *Le Sujet en état limite*. Paris : Denoël.

Michèle Benhaïm
univ. Aix-Marseille
Ipc1s, ea 3278
13621 Aix-en-Provence cedex 1, France
michelebenhaim3@gmail.com

Jamel Jouault
IME le Colombier
2, pl. Henri de Groux
13640 La Roque-d'Anthéron, France
jamel.jouault@imelecolombier.fr

Karine Méolans-Lafon
Ipc1s, école la Bricarde
125, bd. Henri Barnier
13015 Marseille, France
lafon.karine@hotmail.fr