

**WORLD OF WARCRAFT,
DE L'OBJET TRANSITOIRE A L'AIRE TRANSITIONNELLE.**

Appréhender ce jeu de rôle en ligne, s'interroger sur ses caractéristiques : Addictogènes ?
Thérapeutiques ? Sous quelles conditions ?

Armelle CHOTARD FRESNAIS

Diplôme Inter-Universitaire
ADDICTIONS ET SOCIÉTÉ
Nantes 2008-2009

Responsables pédagogiques :

Pr Jean-Luc Venisse
Isabelle Tamalet

L'apport de l'environnement est allé au-devant de mes attentes

Remerciements

Une année de formation universitaire est aussi menée à bien grâce à l'attention portée et à l'aide apportée à l'étudiant.

Durant cette année, j'ai particulièrement ressenti et apprécié le concours, la disponibilité et la bienveillance des personnes ci-dessous qu'ils en soient remerciés.

- Marc Levivier (Formateur-consultant à l'IREMA) qui m'a mise en relation avec Elizabeth Rossé (Psychologue au Centre Marmottan). J'espère que nous aurons l'occasion de nous rencontrer à nouveau dans des colloques pour échanger ensemble ou sur des travaux à venir.
- Bruno Rocher (Psychiatre au Centre Barbara), Isabelle Tamalet (psychologue au Centre Barbara) et le professeur Venisse pour leur disponibilité, l'intérêt témoigné pour que ce travail de recherche avance et se poursuive.

Je tiens aussi à remercier

- les accueillants de Marmottan ;
- les joueurs qui ont accepté de me rencontrer et de parler de leur expérience du jeu : Céline, Jérémi et Corentin. Alexis par ses scénarios ;
- Michaël Stora pour avoir accepté de me recevoir ;
- Clément qui m'a aidée à mieux comprendre les rudiments de WoW.

Remerciements enfin

- Au petit groupe que nous avons constitué dans le cadre de ce DIU pour travailler et nous entraîner sans relâche durant huit semaines sur les questions théoriques. Merci à Béatrice, Dominique, François, Frédérique, Martine et Nathalie. Sans vous, sans cette équipe créée, je pense que j'aurais ressenti le découragement monter et m'envahir vite à l'idée de potasser.
- A Thomas, une fois de plus présent dans mes études pour lire, relire ce travail, l'interroger sous l'angle psychologique et clinique. Sans ton « œil écoute », il n'y aurait pas cette qualité et cette exigence recherchées.

A Philippe ...

Prélude

Celia, dans sa chambre, commençait à s'ennuyer. Elle avait jeté vaguement un œil sur le livre de sa sœur mais rien ne lui déplaisait tant que la lecture. Elle trouvait d'ailleurs que sa sœur lisait de trop. A quoi donc peut bien servir un livre, si ce n'est à déranger le cerveau des lecteurs et l'imagination de sa soeur ? Elle allait considérer la question, lorsque l'ordinateur arrêta son regard. Il n'y avait à cela rien de très surprenant pour Celia que son ordinateur la regarde. Elle se dressa d'un bond pour se diriger vers l'écran et y rentrer. Il n'y avait rien de très inhabituel pour sa sœur de la voir rentrer dans l'écran. Rentrer dans l'écran pour s'incorporer à son image de synthèse, à son *avatar*^{1*} : Dinah. Retrouver ce lieu imaginaire peuplé d'autres avatars. Des heures et des heures, elle va jouer, jouer, jouer, affronter des monstres, réaliser des quêtes, interpellé des avatars, rejoindre sa guild, se battre à deux, quarante, cent pour défendre son territoire et faire son métier en soignant ses compagnons d'infortune ; exister !

Ils sont des millions dans ce monde, à partager des moments et des sensations fortes dans les jeux de rôle. Ils sont des millions et, comme la sœur de Celia, je sais très peu de choses d'eux, en préférant les livres aux jeux massivement multi-joueurs.

N'y connaissant rien, j'ai voulu savoir. A la Fnac, j'ai acheté « World of Warcraft », puis enregistré mon compte et téléchargé la dernière version. Le téléchargement a duré plus de 24 heures. Sans les lire, j'ai accepté les conditions d'utilisation. Un univers fantastique de type médiéval, influencé par l'œuvre de J.R.R.Tolkien, a débarqué : l'Azéroth.

J'ai créé mon avatar : Arnil.

Arnil s'est placée au centre de mon écran, je lui ai donné des cheveux, un visage, une couleur de peau ; j'ai choisi qu'elle fasse partie de l'Alliance (qui rassemble quatre races : les nains, les gnomes, les humains et les elfes de la nuit) plutôt que de la Horde. Arnil est devenue humaine, puis j'ai fait le choix qu'elle prenne la classe : mage. Celle-ci combat à distance et fait beaucoup de Dommages Par Seconde (DPS) ; elle maîtrise en outre la magie du feu, et peut aussi augmenter l'intelligence de ses alliés ; elle a enfin cette capacité à faire venir de l'eau et de la nourriture pour permettre à ses compagnons de se restaurer.

Clic droit, clic gauche, molette avant, arrière. Très mal latéralisée, j'ai éprouvé de la difficulté à me diriger, j'ai joué un peu. Puis ce jeu m'a vite ennuyée. Trop chronophage ! Trop fastidieux ! J'ai insisté mais sans doute pas assez pour y trouver un véritable intérêt. La découverte et l'excitation passées, j'ai rangé mon jeu.

Level* 10.

J'ai abandonné la partie.

Puis, j'ai pris conscience qu'il n'y a jamais de perte dans ce jeu. Ainsi le « qui perd gagne » n'existe pas. D'un point de vue symbolique, je dirai que la rencontre de la castration, cet indépassable qui nous structure est empêché, dans ce jeu. Du moins, je le croyais...

Six heures après, Celia sortit harassée de l'écran. De jour en jour, il s'emparait d'elle ; elle n'était plus la maîtresse du jeu ; insidieusement, la donne se renversait.

Elle n'eut rien à raconter à sa sœur de ce qu'elle avait vécu.

Sa sœur n'eut rien à lui dire sur « *Le joueur* » de Dostoïevski.

¹ Aller à la rencontre des jeux de rôles massivement multi-joueurs, c'est aussi découvrir un code spécifique : des termes anglais, un français mis à mal par les S.M.S. (les Short Message Service). Aussi ai-je constitué un lexique (Chapitre F) des termes courants, ils sont signalés par un astérisque.



Source : infos-du-net.com

Remerciements

Prélude

Liste des sigles utilisés

Première partie : Un nouvel objet de recherche pour un jeu en vogue

A. Chapitre : Un objet d'étude en construction	9
Un objet de recherche	10
A.1.1 L'entrée en DIU « Addictions et société »	10
A.1.2 Un nouvel objet de recherche	11
Le terrain de stage	12
A.1.3 Le centre de Marmottan.....	13
La population rencontrée pour mon mémoire.....	16
A.1.4 Joueurs.....	16
A.1.5 Thérapeute.....	18
B. Chapitre : Appréhender ce jeu	19
A la rencontre de ce jeu.....	20
B.1.1 Points de repères	20
Un nouveau type de jeu rôle	21
Les caractéristiques de WoW	21
B.1.2 L'infinitude	22
B.1.3 La certitude	24
B.1.4 L'immersion ou l'hermétisme.....	27
B.1.5 La communauté.....	28

Deuxième partie : aspects théoriques et regards cliniques

C. Chapitre : dépendance	33
Que signifie le mot dépendance ?	34
C.1.1 Regards étymologique et winnicottien.....	34
La dépendance chez l'enfant	34
C.1.2 L'enfant en confiance : un premier scénario.....	35
C.1.3 L'enfant à risque : un deuxième scénario	35
La dépendance à l'adolescence	37
C.1.4 Selon que vous soyez puissants ou misérables... ..	37
L'adolescence et le risque	38
L'intérêt et le sens du risque à l'adolescence.....	38
La séparation.....	39
C.1.5 J'ai peur de ne plus exister pour l'autre, je me sens seul	39
D. Chapitre : L'aire transitionnelle	42
Jouer. L'activité créative et la quête de soi.....	43
D.1.1 Le playing et le game	43
D.1.2 Le jeu vidéo en ligne : une activité créative ?	43
Le travail thérapeutique et les jeux de rôles en ligne.....	44
D.1.3 Présentation d'un jeune joueur	44
D.1.4 La rencontre avec le thérapeute	45
D.1.5 De l'espace de jeu crée à l'espace transitionnel.	46

Troisième partie : Conclusions et perspectives

E. Chapitre : En guise de fin	50
Pour conclure.....	51
E.1.1 Retour sur les hypothèses de travail	51
E.1.2 Un add-on serait-il en vue ?	54
Perspectives	54

E.1.3	Une idée de sujet de thèse.....	55
	Conclusion	56
F.	Lexique.....	57
G.	Bibliographie.....	60
	Ouvrages.....	61
	Articles et Revues	62
	Travaux universitaires.....	62
	Sites.....	62
H.	Annexes	63
	Annexe n°1 : Présentation du triangle d'Olievenstein.....	64
	Annexe n°2 : Article proposé auprès du GRAPE - groupe de recherche et d'action pour l'enfance-.....	65
	Annexe n°3 : World of Warcraft -éléments de repère-.....	74
	Annexe n°4 : Charte de Guilde "Les Anges Sacrés"	76

Liste des sigles utilisés

ADSL	: Connexion réseau haut débit.
DEA	: Diplôme d'Etudes Appliquées.
INGT	: Institut Nantais de Gestalt-Thérapie.
GRAPE	: Groupe de recherche et d'action pour l'enfance et l'adolescence.
IREMA	: Institut de Recherche et d'Enseignement des Maladies Addictives.
PME	: Petites et Moyennes entreprises.
U.F.R	: Unité de Formation et de Recherche.
WoW	: World of Warcraft.

PREMIERE PARTIE

UN NOUVEL OBJET DE RECHERCHE POUR UN JEU EN VOGUE

A. CHAPITRE : UN OBJET D'ETUDE EN CONSTRUCTION

« Le « choix » de l'objet d'addiction est rarement le fait du hasard. La plupart du temps il correspond exactement aux périodes particulières du développement du sujet au cours desquelles il y a une faille dans l'intégration des objets bienfaisants. C'est dire que le but de la solution addictive est de créer ou de réparer cette faille dans l'univers psychique interne. »
Joyce Mac Dougall

Un objet de recherche

A.1.1 L'entrée en DIU « Addictions et société »

Avant de parler de mon intérêt et de la construction de cet objet de recherche, je souhaite parler de ma démarche en addictologie et de son inscription dans mon histoire.

Ma démarche et mon intérêt pour les addictions trouvent son enracinement originel dans l'expérience vécue : ma rencontre avec ma mère en difficulté avec l'alcool. Après sa mort, j'ai rejoint tous les autres membres de ma famille en me taisant. Je n'ai plus rien dit sur son alcool, son alcoolisation et son alcoolisme.

Du temps de son vivant, j'étais l'enfant qui dénonçait, demandait de l'aide aux médecins pour elle... Ensuite, je me suis tue.

A 19 ans, mon baccalauréat en poche, je suis rentrée à l'université de Nantes, département psychologie. Cinq années plus tard, j'étais psychologue en titre. Je commençais à travailler en qualité de formatrice ; puis progressivement, j'ai accepté des missions comme psychologue-consultante en ressources humaines auprès des organisations (institutions, associations, entreprises...).

Chemin faisant, le besoin « d'entrer en thérapie » s'est fait sentir et je suis allée à la rencontre d'une gestalt-thérapeute. Durant ce travail psychothérapique de trois ans, il a souvent été question de ma mère et de ma relation à elle. De mes interrogations et de ma souffrance est née ensuite l'envie de comprendre cette maladie et progressivement de me mettre au service des gens en souffrance avec le produit alcool. J'ai démarré, dans un premier temps, une formation didactique en gestalt-thérapie (INGT –Nantes-) et, dans un second temps, un cycle de formation à l'IREMA (Paris).

Aujourd'hui, je continue mon métier de psychologue sociale et du travail en ayant créé ma propre entreprise individuelle en 1999 : je travaille en sous-traitance auprès d'organismes de formation continue ou directement auprès d'organisations issues du secteur médico-social et social éducatif ou du monde de l'artisanat (PME) ou des administrations. Dans ce cadre professionnel, j'assure des actions auprès des équipes de professionnels (analyse de pratique, régulations d'équipe...) et j'anime très régulièrement un module de sensibilisation auprès de salariés sur le thème : « Alcool dans le monde du travail ». Par ailleurs, je reçois, en cabinet privé, quelques clients addicts : alcool, cannabis et dépendance amoureuse et bénéficie d'une supervision pour l'ensemble de mon activité.

Mon inscription en DIU « Addictions et société » est dans ce continuum d'une histoire et d'un travail de compréhension, de réflexion et d'écriture initié à l'IREMA –où j'ai rédigé et soutenu un mémoire : « *Regards gestaltistes en alcoologie et addictologie* »²- . Par cette démarche auprès de l'université, j'ai souhaité entériner un savoir, ouvrir vers d'autres dépendances (avec l'idée de m'intéresser aux addictions comportementales) et compléter ma formation par une approche médicale.

² Dans ce travail de recherche réalisé en 2007/2008, il s'agissait de me poser comme gestalt-thérapeute, c'est-à-dire de me servir de la théorie gestaltiste pour observer, regarder, interroger ma pratique auprès de sujets addicts. L'hypothèse générale de ce mémoire était : vérifier la proposition que certains concepts de la théorie de la gestalt peuvent s'articuler à la discipline alcoologie/addictologie et par voie de conséquence éclairer mon approche psychothérapique auprès de telles personnes. Pour réaliser cette étude, j'ai pris appui sur deux vignettes cliniques : deux clients addicts et reçus en thérapie dans mon cabinet.

A.1.2 Un nouvel objet de recherche

C'est un appel téléphonique d'une psychologue à propos d'un adulte de trente ans qui s'adonnait à un jeu de rôle en ligne : « *World of Warcraft (WoW)* », une remarque de ma fille sur l'un de ses camarades étudiants, un joueur en ligne décédé qu'elle qualifiait de « no life »* et la lecture d'un numéro spécial de la revue psycho : « *Les ados accros sont-ils heureux ?* » qui m'ont interpellée.

A la lecture d'articles du journal *le Monde*³ et sur Internet, des questions pêle-mêle ont émergé progressivement :

- Pourquoi les jeux de rôle en ligne donnent-ils lieu à des avis si contrastés ? Quels en sont les risques ? Tel le pharmacien platonicien, ces jeux seraient-ils (comme beaucoup de substances) tantôt poison, tantôt médicament ?
- Quelle(s) relation(s) entre le monde réel et le monde virtuel ? Amalgame, différence, similarité ?
- Y-a-t-il vraiment quelque chose de nouveau dans ce type d'addiction ou la nouveauté est-elle simplement du côté de l'objet : un objet en lien avec son temps ? Un objet qui interroge les notions de dépendance et d'addiction ? Un objet qui participe, à sa façon, à l'émergence d'une nouvelle économie psychique ?
- Qu'est-ce que le joueur trouve dans ces jeux qu'il ne trouve pas ailleurs ou, autrement dit, le jeu permettrait-il ce que le réel et la réalité peuvent refuser ?
- Que représente pour les joueurs l'avatar ? Un double narcissique ? Un esclave fidèle ? Quelqu'un qui ne fait pas défaut ?

Mon travail se focalisera sur le jeu de rôles en ligne massivement multi-joueurs à univers persistant, ce que les spécialistes appellent des MMORPG *. Par son « avatar », le joueur se connecte à un jeu en ligne où une partie sans fin se déroule de façon continue : 7j/7 ; 24 h /24. Cette partie a lieu que le joueur soit connecté ou non au monde virtuel (le jeu peut se dérouler ainsi avec lui s'il est connecté mais aussi sans lui s'il n'est pas connecté). Après l'achat du jeu et une souscription à un abonnement d'environ douze euros par mois, le jeu propose aux utilisateurs de résoudre des quêtes, de se réunir en guildes* et de mener des batailles entre diverses factions.

A.1.2.1 Problématisation de mon objet de recherche :

Que penser des jeux de rôle en ligne ? Au regard d'auteurs, comme Serge Tisseron, Michaël Stora, Thomas Gaon, Yann Leroux ... ce ne serait pas le jeu vidéo dans sa globalité qui serait considéré comme addictogène mais uniquement un type de jeu aux propriétés addictives.

WoW fait partie de cette catégorie et, pour certains joueurs, il est probable qu'un usage abusif voire une dépendance s'installent, sous certaines conditions bio-psycho-sociales. Tandis que certains développeraient aucune addiction à WoW, d'autres se soigneraient par l'entremise de ce même jeu. Autant de regards divergents m'interrogent.

Par cette étude, je souhaite

- Appréhender ce jeu : « *World of Warcraft* ».

³ Le Monde signale une nouvelle mesure : « A partir de juillet 2007, les jeunes Chinois ne pourront pas s'installer devant des jeux vidéo pendant plus de trois heures consécutives. Le gouvernement a en effet décidé, par une circulaire du 10 avril, d'imposer aux opérateurs de jeux vidéo sur internet l'installation d'un système permettant d'appliquer cette consigne. Au-delà de trois heures de jeu, les mineurs verront leurs gains virtuels divisés par deux. S'ils jouent plus de cinq heures, ils perdront tout. » (Olivier Razemo, « *Pas plus de trois heures de jeux vidéo pour les jeunes Chinois* », in *Le Monde*, 10 mai 2007.) Un mois plus tard, *Le Monde* 2 publie un numéro spécial dans la semaine du 26 octobre 2006 : « *La grande enquête : jeu vidéo et s'ils étaient bons pour les enfants ?* » Références prises dans l'article de Bernard Stiegler, « *Question de pharmacologie générale. Il n'y a pas de simple pharmacien* » in *Jeu, addiction et société*, revue *Psychotropes* 2007 vol.13 n° 3-4. P 38 .Ed. de Boeck

- Conduire une réflexion sur ce qui se joue dans ce jeu pour le sujet.
- Mettre en lien les notions de jeu, dépendance, adolescence, addiction et société.
- Rencontrer et interviewer des joueurs de jeux de rôle en ligne et des thérapeutes.
- Me faire une opinion sur l'éventualité de vertus thérapeutiques des MMORPG.

A.1.2.2 Des hypothèses guideront mon travail de réflexion :

- Il y aurait dans l'addiction à ce jeu du fondamentalement nouveau mais aussi du fondamentalement ancien.
- Ce jeu répondrait à des besoins spécifiques en lien avec notre société. A cet égard, je suggère que si « WoW » fonctionne si bien⁴ ce n'est sans doute pas une question individuelle mais éminemment collective qu'il faut poser.
- Comme toute drogue, et en référence au triangle d'Olievenstein⁵, ce n'est pas le MMORPG qui ferait l'addiction mais une interaction étroite entre trois pôles : individu et facteurs de personnalité /jeu/ environnement socio culturel.
- Enfin, notre manière d'être thérapeute addictologue serait en très grande partie transférable aux sujets addicts au MMORPG. A cet égard, j'interrogerai les conditions du travail thérapeutique.

Le terrain de stage

Dans le cadre du DIU, il nous est demandé de trouver un lieu de stage pratique ; de suite m'est venue l'envie de me rendre au Centre Marmottan, un endroit quelque peu mythique. Jeune fille, j'avais lu le livre d'Olievenstein : « *Il n'y a pas de drogués heureux* ». J'ai fait jouer mon réseau, écrit à Marmottan et été reçue quelques jours après la mort d'Olievenstein. J'ai découvert le bâtiment de briques roses au 17/19 rue d'Armaillé. Ci-dessous, un extrait tiré de son livre⁶ qui parle de sa propre rencontre avec le lieu.

« *Un jour, enfin, on m'a dit :*

- *A Paris, près de l'Étoile, il y a Marmottan, un ancien hôpital de chirurgie d'urgence fermé depuis trois ans et maintenant à l'abandon : trop désuet, trop petit, trop peu rentable, surtout, car son prix de journée est fantastique. Voudriez-vous aller le voir ?*

J'ai vu et j'ai été horrifié. Marmottan était un énorme bâtiment de briques rouges, dans l'inspiration vaguement coloniale des immeubles que la ville de Paris, autour des années 30, a fait proliférer sur les boulevards de ceinture ».

Marmottan est né à la suite de l'affaire de Bandol. En 1969, pour beaucoup de français, le fléau de la drogue ne touche que les Etats-Unis et l'Angleterre ; mais un fait divers va éveiller les consciences et placer le problème de la toxicomanie sur la scène publique : une jeune fille de 17 ans est retrouvée morte par overdose, dans les toilettes du Casino de Bandol. L'affaire fait la une des médias, elle émeut l'opinion et provoque un déclic auprès des pouvoirs publics. Le Ministre de la Santé Robert Boulin prend contact avec C. Olievenstein et les pouvoirs se penchent sur la législation en vigueur. La loi du 31 décembre 1970, toujours d'actualité, est votée.

⁴ En 2008, plus de 10,7 millions d'abonnés ont rempli tous les mois les caisses de l'entreprise Vivendi. Source : Le nouvel observateur, article de Claude Soula, *Vivendi joue et gagne*. 17-23 juillet 2008 .

⁵ Se reporter à l'annexe n° 1.

⁶ OLIEVENSTEIN C. *Il n'y a pas de drogués heureux* ; Paris : Robert Laffont, 1977. P 183

A.1.3 Le centre de Marmottan

« Le Centre Médical Marmottan⁷, créé par le Professeur Claude Olievenstein en juin 1971 et dirigé par le Dr Marc Valleur depuis avril 2000, est une structure publique de soins pour toxicomanes. Il est ouvert à toute personne concernée par des problèmes d'usage de produits licites ou illicites ou d'autres formes de dépendance.

L'intervention en toxicomanie suppose avant tout la prise en compte du toxicomane en tant que personne. Elle est fondée sur la notion d'accueil sans condition préalable et d'accompagnement au long cours sur le plan psychothérapeutique, pharmacologique, médical et social. Le volontariat, l'anonymat et la gratuité des soins sont inscrits dans la loi de 1970 qui régit cette intervention. Le but du suivi n'est pas obligatoirement l'abstinence, mais l'apprentissage de la « démocratie psychique »⁸ : la faculté de faire des choix libres et surtout de ne pas remplacer la dépendance à un produit par la dépendance à une institution ou à un personnage charismatique.

Marmottan est structuré en cinq pôles :

A.1.3.1 La consultation externe d'addictologie.

Cette consultation travaille en lien avec le service d'hospitalisation du Centre médical Marmottan. Elle est « assurée, en première ligne, par les accueillants dont l'expérience de terrain facilite l'établissement d'un climat de confiance et l'évaluation de la demande. Cette consultation fonctionne initialement sans rendez-vous de façon anonyme et gratuite. » (...) « C'est à partir de cette unité que sont prises les décisions d'orientation ou de soins, ambulatoires ou hospitaliers. »

Pour répondre aux demandes qui sont adressées au Centre Marmottan, et qui dépassent le cadre classique des dépendances aux opiacés, aux médicaments ou à d'autres produits comme la cocaïne ou le crack, un accueil spécifique a été créé dans les années 2002/2003. Cet accueil s'effectue uniquement sur rendez-vous et se regroupe sous trois vocables : « Consultations cannabis », « Consultations recours » « Consultations familles » (ouverture en 2003).

Consultations cannabis

Une population hétéroclite qui regroupe souvent trois types de demande :

- Une information concernant le produit et qui vient assez souvent à la suite d'un « bad trip » ;
- Une demande de soutien formulée par des fumeurs de longue date : 10, 15 voire 20 ans. Ils veulent arrêter ce type de consommation et les professionnels les aident à passer ce cap ;
- Les demandes de l'entourage qui s'inquiète des risques, des dérapages éventuels vers une utilisation plus régulière.

Consultation recours

« Elles sont proposées sur rendez-vous et concernent les problèmes d'addiction sans drogue, tels que le jeu (jeux d'argent, jeux vidéo), la cyberdépendance, le dopage, la co-dépendance. »

Consultations familles

« Des psychologues reçoivent les familles et les proches des usagers, dans un but d'orientation si nécessaire et de soutien. »

⁷ L'écriture de ce paragraphe est composée d'extraits placés entre guillemets tirés de la documentation qui m'a été remise et du rapport d'activité 2007 du Centre Médical Mamottan.

⁸ La formule est du Pr Claude Olievenstein.

A.1.3.2 Une unité spécifique d'hospitalisation

« Elle reçoit des personnes désireuses d'effectuer :

- Un sevrage classique ;
- Un sevrage dégressif ;
- Un sevrage sélectif ;
- Une pause dans un moment existentiel critique. »

A.1.3.3 Une consultation de médecine générale

« Elle s'adresse aux usagers dépendants, substitués ou ex-usagers, pour tout problème de santé ou d'information sur la santé. »

A.1.3.4 Un pôle recherche, formation, documentation

Ce pôle témoigne de cet intérêt d'être « lié de façon étroite à une réflexion théorique et à un échange sur les pratiques avec les professionnels concernés ».

A.1.3.5 Une association Sert-Marmottan

« Cette association, dont le président est Dr Marc Valleur, est née en 2002 de la fusion de l'association Marmottan créée en 1975 par le Pr Claude Olievenstein et de l'association SERT (Société d'Enseignement et de Recherche en Toxicomanie). Elle a pour vocation de venir en aide aux toxicomanes pris en charge par le centre Marmottan. Cette association est aussi gestionnaire de la revue Psychotropes. »

A.1.3.6 La composition de l'équipe de Marmottan

L'équipe est composée des :

- Accueillants ;
- Secrétaires ;
- Médecins psychiatres ;
- Médecins généralistes ;
- Cadres infirmiers, Infirmiers ;
- Assistantes sociales ;
- Psychologues ;
- Documentaliste ;
- Intervenants divers (relaxologue, masseuse, médiateur de santé, musicien).

A.1.3.7 La population accueillie à Marmottan

Les chiffres et pourcentages présentés sont extraits du rapport d'activité 2007.

La population accueillie est masculine à 80,5 % et féminine à 19,5 %. Il est dénombré : 18260 accueils de patients représentant une file active de 2753 personnes pour une activité de consultations de 67355 actes. Des actes qui peuvent se distribuer selon deux axes : addictions avec produits et addictions sans produits.

Addictions avec produits

Les usagers déclarent consommer comme produit principal (vécu par eux comme problématique) majoritairement des opiacés.

Héroïne	22 %
Subutex®	26 %
Morphiniques	6 %
Méthadone	7,7 %
Cannabis	19 %
Codéine	3 %
Cocaïne, crack	16 %

Alcool	7 %
Benzodiazépines	2, 5%
Polytoxicomanies	13 %

Mais la consommation de crack et de cocaïne est présente chez 26% des usagers de Marmottan, même si elle n'est posée comme problématique que pour 16% lors de la première consultation. Si l'alcool est mis en avant dans la demande de soins par 7% des patients, cela ne reflète pas la réalité de l'incidence actuelle de la consommation problématique d'alcool (21%). La dépendance et l'usage critique de benzodiazépines est aussi sous estimée par nombre des usagers. Beaucoup d'entre eux (13%) sont polytoxicomanes et associent cocaïne ou crack et opiacés, alcool et benzodiazépines.

Addictions sans produits

Sont inclus sous cette rubrique : les joueurs pathologiques, les dépendances en lien avec l'usage d'internet : les « accros » des jeux vidéo et les addicts du sexe et enfin les co-dépendants.

Pour ce qui est des joueurs pathologiques : 109 personnes ont été accueillies en 2007. Les plus de 50 ans représentent la majeure partie des demandes.

Les dépendances en lien avec l'usage d'internet regroupent deux populations : Les joueurs de jeux vidéo (43 jeunes hommes) âgés entre 17 et 20 ans ; la problématique adolescente est sous-jacente à leur dépendance et la plupart d'entre eux vivent chez leurs parents.

Les demandes à propos du cybersexe sont des hommes âgés entre 30 et 40 ans, certains ont une vie de couple et des enfants. Leur dépendance s'est installée généralement progressivement, parfois depuis l'enfance et la puberté.

Pour ce qui est de co-dépendances, il s'agit de mères, de conjointes, souffrant de se sentir prisonnières, pour la énième fois dans leur vie, de leur relation à une personne elle-même dépendante de drogues, d'alcool, de jeux, de sexe....

A.1.3.8 Ma place de stagiaire

Durant le stage, j'ai participé à toutes les réunions : « suivi des hospitalisations », « clinique », « recherche », « institutionnelle » et « d'équipe ». J'ai été acceptée à divers entretiens, plus particulièrement à ceux conduits par les accueillants, ils reçoivent les personnes qui viennent, sans rendez-vous, pour la première fois, en vue d'une éventuelle prise en charge. Ils procèdent ensemble à une évaluation de la situation et, à partir de celle-ci, il peut y avoir soit une orientation vers une autre structure plus adaptée, soit une prise en charge médico-psychologique et sociale dans le Centre de Marmottan. Je n'ai pas assisté durant mon stage à des suivis psychologiques de joueurs vidéo en ligne. En revanche, à la suite d'une présentation très succincte de ma perception de WoW, nous sommes convenues Elizabeth Rossé et moi-même de présenter l'état de nos réflexions sur les jeux vidéo en ligne en lien avec l'aire transitionnelle de Winnicott, lors de la réunion « recherche ». Notre exposé reprenait une des propriétés addictogènes du jeu : « la finitude » ; il était suivi de la présentation d'une vignette clinique : Alexis⁹ qui joue « en role play »* et il se terminait sur une réflexion à propos de l'aire transitionnelle winnicottienne.

A partir de ce regard porté sur l'histoire de vie d'Alexis et de ce qu'il essaye d'en articuler dans le jeu, mes perceptions ont un peu bougé. Dans le même laps de temps, j'ai eu aussi connaissance du livre « *Guérir par le virtuel* »¹⁰ et j'ai eu envie de rencontrer l'auteur pour l'interviewer. Enfin, de cet exposé initié en toute simplicité à Marmottan, pour la revue du

⁹ Le prénom a été changé.

¹⁰ STORA M. *Guérir par le virtuel –une nouvelle approche thérapeutique-* ; Paris : Presses de la Renaissance, 2005.

M.Stora est psychologue clinicien-psychanalyste. Il a créé l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines. Il travaille à la conception de jeux vidéo à valeur thérapeutique destinés aux enfants souffrant de troubles du comportement

GRAPE un article¹¹ a été proposé et adressé à notre interlocutrice en septembre 2009, pour leur prochain numéro : « Tous addicts ? ».

La population rencontrée pour mon mémoire

Pour construire, étayer ma réflexion, j'ai rencontré trois joueurs et un thérapeute. Ce qu'ils m'ont dit a soutenu ma pensée. Dans ces pages, leurs propos sont parfois repris pour éclairer un point de vue. Sans compter ma rencontre avec Elizabeth Rossé et Alexis.

A.1.4 Joueurs

Par le biais de relations, j'ai rencontré deux joueurs (l'un à son domicile et l'autre à mon domicile) pour m'entretenir sur le sens qu'ils donnaient à leur activité jeu. Ci-dessous, je vais relater brièvement leur profil :

Jérémi joue depuis le lancement de WoW. Il est âgé de 33 ans, marié deux enfants et exerce son métier dans le bâtiment. D'un level 80, il joue trois soirs par semaine - le dimanche, le mercredi et le vendredi- de 20h30 à 00h00, avec de « *vrais amis* ». Des amis qu'il connaît « *des potes qu'il côtoie* », ou des joueurs avec lesquels il a discuté et noué des amitiés par le biais de forums et qu'il a ensuite rencontrés (sur Paris, une rencontre annuelle est programmée). L'amitié est très présente dans le jeu, c'est d'ailleurs un ami qui l'a initié à WoW et avec qui il a constitué une guild. Jérémi ne joue pas à d'autres types de jeu vidéo en ligne. Le plaisir qu'il y trouve : « *élaborer des stratégies en groupe, comme être sur le même donjon à 25 joueurs, rencontrer une hiérarchie avec le guildmaster* » ; « *se détendre* » ; « *canaliser des états d'âme* » ; « *découvrir un côté humain dans le jeu, du fait que celui-ci soit partagé avec des amis* ». Jérémi s'implique dans le jeu pour y trouver le plaisir de la « *bonne qualité du jeu* ». Celle-ci se fait, selon lui, au sein d'une équipe stable, unie qui se connaît et se rencontre. Les avatars avec lesquels il joue sont au nombre de deux et les métiers exercés sont : chasserresse et voleur.

Céline joue à WoW, elle aussi depuis le lancement. Aujourd'hui, elle est âgée de 22 ans et étudiante en informatique. C'est son ami qui l'a initiée (lui-même étudiant en informatique) et qui lui a offert son abonnement. A présent, Céline vit avec son ami, occupant la même pièce, ils se retrouvent sur la toile, chacun assis devant son écran, ils jouent assez souvent « *séparément-ensemble* ». Ils ont tous les deux un excellent niveau :

- 80 pour lui avec 300 jours WoW, il a plusieurs avatars ;
- 72 pour Céline pour deux de ses trois avatars, avec 97 jours WoW comptabilisés. Elle ne joue plus avec son premier avatar.

Le premier avatar de Céline a fait partie de l'Alliance car elle ne trouvait « *pas esthétique les personnages de la Horde* », toutefois elle n'est pas « *restée dans cette faction qu'elle jugeait trop immature dans les échanges : SMS grossiers, une syntaxe très pauvre, des mots abrégés incompréhensibles* ». Elle pense que les « *plus jeunes joueurs adhèrent de préférence à l'Alliance plus qu'à la Horde* ». Il y aurait, selon elle, « *un public Alliance et un public Horde* ». Les premiers seraient plus jeunes que les seconds. Par ailleurs dans sa décision à changer de groupe, un autre facteur est intervenu : l'arrivée des « *Elfes de Sang* » : « *des avatars élancés, d'une grande beauté* ». Il n'y avait que « *des avatars laids et monstrueux dans la Horde avant leur arrivée* ». Les « *Elfes de Sang* » ont relevé le niveau esthétique des personnages de la Horde. Les « *Elfes de Sang puisent dans les énergies mystiques ambiantes et dans les énergies démoniaques* ». Son troisième avatar est un

¹¹ Voir annexe n° 2.

« Mort-vivant ». « les Morts-vivants sont cannibales, ils résistent aux sorts de la peur et des enchantements, ils sont aussi excellents dans la magie noire. » Les métiers que les avatars de Céline exercent sont : « couture, minage et forge. »

Céline n'est plus actuellement dans une guild, le guildmaster l'ayant clôturée pour incompatibilité avec des nouveaux joueurs, elle participe seulement à des quêtes pour se divertir. N'étant pas affiliée, elle se rend sur WoW avec son ami quand ils le souhaitent. Ils se définissent comme des « solos ». Ils sont des compétiteurs. Ils resteront « solos » tant qu'ils n'auront pas trouvé une guild qui leur convienne. Ils ne souhaitent toutefois pas en créer une.

Dans ce que dit Céline, j'ai relevé son intérêt pour « qui est derrière l'écran ». L'orthographe, le langage utilisé et l'esprit dans lequel chacun joue. Ces critères l'aident à choisir son groupe ou à se retirer d'une guild ou d'une faction.

Jérémi et Céline font attention à ce qui se joue dans le jeu, mais aussi en dehors du jeu : échange, manière de communiquer. Si je me réfère à la classification de Caillois¹², je trouve qu'ils ont essentiellement un intérêt pour l'agôn compétitif (et de surcroît collaboratif pour Jérémi). Ils ont par ailleurs chacun évoqué d'emblée « qu'ils ne s'identifiaient pas à leur personnage » montrant ainsi leur désintérêt pour la « mimicry » (le faire semblant) et le « Role play »* (qui suppose une dimension interprétative du rôle incarné). Par cette remarque, ils me rappelaient que si « le monde dit virtuel radicalise la situation de jeu en ne laissant pas directement percevoir l'identité de celui qui joue le personnage » ; la grande majorité des joueurs « qui créent ces êtres virtuels savent bien qu'ils ne sont pas ce qu'ils créent »¹³. Ils ont en mémoire ce savoir ludique qui remonte aux jeux d'enfants : « On ferait comme si » ; « Tu dirais ceci » ; « On dirait que je suis la reine et toi la princesse ».

Paroles d'enfants sages et savoirs d'adultes qui ne prennent pas l'acteur pour son personnage.

Par l'intermédiaire de Bruno Rocher, j'ai eu aussi une entrevue enregistrée avec un joueur. Corentin¹⁴, âgé de 28 ans, diplômé en histoire (maîtrise), il est marié (sa femme est en dépression) et ils ont une petite fille âgée d'un an. Il est actuellement sans travail. Il joue à un jeu vidéo en ligne : *Travian*. A ce jeu « de gestion », dès le démarrage, le joueur est chef d'un village (gaulois, germain ou romain) ; le but poursuivi est « de construire une merveille sur un village et de monter une équipe au level 100 ». Corentin est allé sur ce jeu pour rejoindre son frère ; en tant que gaulois, il l'a rejoint durant deux semaines. Puis, il est allé sur « une start de serveur comme Romain ». A présent, il joue sur « deux serveurs : Romain et Germain ». Corentin se définit comme un « compétiteur qui retrouve dans les jeux beaucoup de gens compétiteurs comme lui » et « un no-life ». « Je joue un peu moins maintenant. Avant, je jouais toute la journée, 15 heures par jour. J'étais « no life », je ne jouais qu'à *Travian*, je ne pensais qu'à cela, je ne faisais rien d'autre. On ne pense plus à autre chose, on ne pense qu'au jeu. C'est un jeu où il y a beaucoup de « no life ». Car forcément plus on joue, plus on est le plus fort. Quand on veut prendre un bon départ, il faut être « no life ». (...) Aujourd'hui, j'ai encore tendance à veiller tard le soir ; cela m'accapare, accapare toujours mon esprit. Un peu moins car j'essaye de me donner des plages, j'essaye de lire ». Corentin lit actuellement « *Le seigneur des anneaux* » de Tolkien.

Lors de la rencontre, j'ai pu remarquer son enthousiasme à parler du jeu, « du merveilleux », du « *Seigneur des anneaux* » et son absence d'engouement, d'intérêt à évoquer la vie réelle. « J'ai commencé jeune à jouer, à 11 ans. Envie de m'évader, une recherche d'évasion dans le jeu, le livre. Je ne me reconnais pas trop dans le monde dans lequel je vis. J'ai toujours eu envie, besoin d'imaginer quelque chose. J'ai fait des études en histoire, j'ai toujours aimé les

¹² Pour connaître la classification de Caillois, se reporter au paragraphe B1.1.

¹³ BERRY V et BROUGERE G, *Jeu et communautés virtuelles sur Internet in Internet, jeu et socialisation*, [actes colloque en ligne], Paris : Groupe des Ecoles des Télécommunications, 2002. Article disponible sur : <http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesBerry.pdf>

¹⁴ Son prénom a été modifié.

histoires (avec un grand H ou non). Dans la vie réelle, je ne fais rien. J'essaye de me réinsérer. J'essaye. Il faut déjà que je me fixe un objectif professionnel mais cela reste encore assez flou. Je sais que je ne m'épanouirai pas dans mon métier, de toutes les façons. Je n'aime pas mon époque, c'est tout ! L'époque dans laquelle on est, je la trouve particulièrement vide. On a que pour seul objectif de gagner de l'argent. Avant on pouvait se projeter, aller sur la lune. On croyait au progrès. Maintenant, qu'est-ce que cela peut faire ? A quoi sert de gagner de l'argent ? Pourquoi ? Pour rien ! Je ne regarde plus les infos, plus les journaux. Cela me pompe l'air et puis voilà (...). Notre époque manque d'épopée. Il n'y a plus ; c'est du vide ; c'est plat ! Il n'y a que du consensus. Il n'y a plus rien. C'est vide ! Tout est maîtrisé, tout est sans intérêt. Dans les jeux, on se confronte avec les autres ; dans le monde l'entreprise, ce n'est pas vrai. Dans l'entreprise c'est : tu fais ton travail. Voilà. Et, tu n'es même pas remercié. (...) En ce qui me concerne, je suis remercié dans le jeu. Il y a ce que me disent les autres joueurs sur l'aide que je leur apporte, sur mon classement, c'est très égocentrique, narcissique. La vie en dehors du jeu est sans intérêt. »

Le sentiment du vide, d'une vie réelle dénuée de sens et de perspectives sont des thématiques qui ont été très présentes dans le discours de Corentin. Un peu à la Tolstoï, Corentin semble poser sa question : à quoi bon ?

Un idéal du moi et un besoin d'idéaux, auxquels il aspire, trouvent réponse et satisfecit dans le jeu : gérer, construire, aider, être reconnu, être remercié, être dans les meilleurs.

En sortant de cet entretien, je suis restée quelques longues minutes à penser à cette délicate place occupée par les thérapeutes (par moi lorsque j'y suis) : entendre le désarroi, entendre leurs questions existentielles (qui sont aussi les nôtres) ... entendre, accompagner, créer un espace potentiel, transitionnel ... tenir une place ...

A.1.5 Thérapeute

J'ai souhaité interviewer un thérapeute.

De formation de cinéaste, Michaël Stora est devenu psychologue-psychanalyste. Depuis six ans, il exerce en libéral. Auparavant, il a travaillé comme psychologue-clinicien pour enfants et adolescents au CMP de Pantin (93), où il a créé un atelier jeu vidéo. Il réfléchit depuis plusieurs années sur l'impact des jeux vidéo sur les enfants et adolescents souffrant de troubles psychiques. En 1998, il a créé l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH). En 2008, il fonde une société de création de jeux vidéo dans le domaine de la santé : « Implicite Game ». Il a ouvert une consultation pour cyberdépendants à l'école des Parents et des Educateurs. J'ai été reçue, le 09 juillet 2009, dans son cabinet dans le 11^{ème} arrondissement sur Paris. Un lieu thérapeutique qui diffère un peu des cabinets de psychanalystes traditionnels, par la présence d'ordinateurs et du home-cinéma. Au moment, où je l'ai rencontré, M. Stora travaillait, en réponse à un appel d'offre, à la conception d'un jeu vidéo pour enfants atteints du cancer. L'entretien que j'ai eu avec lui a duré un peu plus d'une heure et a fait l'objet d'un enregistrement. L'entretien fut conduit de manière non-directive car il me semblait important de lui confier la possibilité de s'exprimer librement sur le thème. Après les salutations d'usage, du contexte de la demande et de l'acceptation de l'enregistrement, l'entretien a démarré par une question ouverte : « Pourriez-vous me parler de votre expérience thérapeutique et de vos perceptions sur le jeu de rôle en ligne et plus particulièrement de WoW ? »

B. CHAPITRE : APPREHENDER CE JEU

« Le mot jeu appelle les mêmes idées d'aisance, de risque ou d'habileté. Surtout, il entraîne inmanquablement une atmosphère de délasserment ou de divertissement. Il repose et il amuse. Il évoque une activité sans contrainte, mais aussi sans conséquence pour la vie réelle. Il s'oppose au sérieux de celle-ci et se voit ainsi qualifié de frivole. Il s'oppose d'autre part au travail comme le temps perdu au temps bien employé. En effet le jeu ne produit rien : ni biens ni œuvres. Il est essentiellement stérile. » Roger Caillois.

A la rencontre de ce jeu

Parler du jeu sans évoquer Roger Caillois me semble difficile, tant l'auteur fait référence en la matière, je prendrai donc appui sur les repères qu'il a posés pour les confronter à ce qui est développé par les concepteurs de WoW.

B.1.1 Points de repères

Dans *les jeux et des hommes*¹⁵, Roger Caillois définit le jeu en terme d'activité dite :

- *Libre*, il n'y a pas d'obligations à jouer, le joueur n'est pas aliéné au jeu ;
- *Séparée*, par des règles fixées au préalable, le jeu est limité dans l'espace et le temps ;
- *Incertaine*, le déroulement du jeu n'est pas déterminé, une place est laissée à l'inventivité du joueur ;
- *Improductive*, le jeu ne crée ni bien, ni richesse ;
- *Réglée*, le jeu a ses propres conventions, sa propre législation ;
- *Fictive*, qui s'oppose au réel de la vie courante.

Ces différents points de repère, ci-dessus mentionnés, seront interpellés au fil des pages pour être confrontés à ce qui est développé par les concepteurs de WoW.

Roger Caillois distingue en outre quatre grandes catégories de jeu :

1. *L'agôn* où le joueur entre en compétition avec d'autres pour démontrer sa supériorité, pour vaincre, pour gagner. L'agôn requiert de fournir des efforts, de persévérer et de s'imposer une discipline.
2. *L'alea* est en latin le nom du jeu de dés. A l'inverse du premier, l'alea nie la régularité, l'entraînement. Dans l'alea, tout repose sur le destin sur lequel il s'agit de gagner.

*Le jeu, agôn ou alea, est donc une tentative pour substituer, à la confusion normale de l'existence courante, des situations parfaites. Celles-ci sont telles que le rôle du mérite ou du hasard s'y montre net et indiscutable. Elles impliquent aussi que tous doivent jouir exactement des mêmes possibilités de prouver leur valeur ou, dans l'autre échelle, exactement des mêmes chances de recevoir une faveur.*¹⁶

3. *La mimicry*, où le jeu consiste à devenir soi-même un personnage illusoire dans un univers clos.
4. *L'ilinx*, où le but est d'accéder à la transe et au vertige.

Pour Roger Caillois, il y a des conjonctions de jeux qui peuvent se réaliser comme :

Agôn/Alea (compétition/chance) ; Agôn/Mimicry (compétition/simulacre) ; Agôn/Ilinx (compétition/vertige) ; Alea/Mimicry (chance/simulacre) ; Alea/ Ilinx (chance/vertige) ; Mimicry/Ilinx (Simulacre/vertige)
et d'autres qui sont impossibles car incompatibles comme Agôn et Ilinx (règle/vertige).

¹⁵ CAILLOIS R. *Les jeux et les hommes* ; Paris : Gallimard 1958. Coll. « Folio essais » 2006.

¹⁶ CAILLOIS R. Op.cit., p.60.

A l'aide de ces catégories, il apparaît que WoW se classe sous deux d'entre-elles :

- Mimicry « où le plaisir est d'être autre ou de se faire passer pour un autre »¹⁷ par le biais de l'avatar ;
- et Agôn où il s'agit de vaincre et où le joueur acquiert de l'adresse, de l'habileté, du savoir-faire au fur et à mesure des quêtes, des combats menés seul ou à plusieurs contre d'autres.

Toutefois, il faut reconnaître que la classification de Rogers Caillois n'est pas suffisante pour WoW. Très brièvement, je pourrais faire état de l'aspect coopération et communautaire propres aux MMORPG et dont Caillois ne fait pas mention. Aussi la question se pose de regarder plus attentivement : de quelles autres caractéristiques de jeu, WoW se compose-t-il ?

C'est à cette interrogation que je répondrais dans le paragraphe suivant en me référant aux travaux de Thomas Gaon¹⁸ auxquels, je mêlerai mes propres observations.

Un nouveau type de jeu rôle

WoW appartient à cette catégorie de jeu : les MMORPG qui sont les jeux les plus aboutis technologiquement. Ils condensent, dans un univers virtuel, du jeu de rôle (mimicry), de la compétition (âgon), du jeu vidéo et de la communication interactive propre à internet (chat, forum... Ainsi, dans WoW, un flot constant de messages défilent dans la « chat box » et chaque joueur peut, à tout moment, correspondre en se glissant dans la conversation).

En outre, ce jeu vidéo peut regrouper, en temps réel, plusieurs milliers de joueurs (12 millions de comptes actifs) dont l'âge varie entre 10 et 60 ans avec une forte proportion d'adolescents et post-adolescents. Les joueurs sont plutôt de sexe masculin, une faible proportion de joueuses est notée, environ 10 à 15 % .

Les caractéristiques de WoW

Thomas Gaon décline quatre caractéristiques relatives à tout MMORPG :

- L'infinitude ;
- la certitude ;
- l'immersion ou l'hermétisme ;
- la communauté.

Ces différentes propriétés peuvent entraîner un mode d'utilisation abusif voire addictif. Toutefois, selon T. Gaon, s'il existe « *indéniablement une réalité clinique d'usage problématique du MMORPG, sa qualification en terme d'addiction est extrêmement problématique (...)* Des signes importants de l'addiction tels que le manque, le craving ou compulsion, et l'impuissance (échec des tentatives d'arrêt) sont encore discutés dans le futur DSM. Officiellement, il n'y a donc pas d'addiction au jeu vidéo »¹⁹. A ce sujet, Thomas Gaon décline trois risques encourus si l'on appliquait l'usage du terme d'addiction au jeu vidéo :

¹⁷ CAILLOIS R. Op.cit., p 64

¹⁸ GAON T. *Des paradis artificiels* ; in Culture d'Univers /s la direction de Frank Beau. Paris : Fyp, 2007.

¹⁹ GAON T. *Critique de la notion d'addiction au jeu vidéo* ; Quaderni n°67. Jeu vidéo et discours. Violence, addiction, régulation, MSH-Sapientia, automne 2008, p. 33-37

1. « La stigmatisation d'une nouvelle pratique ludique, technologique et sociale encore en voie d'intégration et de régulation dans la population.
2. La pathologisation et la surévaluation de pratiques excessives du MMORPG sur la base d'une description ignorant tant les dynamiques intrinsèques de l'objet que des différentes fonctions notamment antidépressives et compensatoires prises par le jeu pour un sujet donné.
3. La captation centripète par des marchands de soins spécialisés au détriment d'une démarche d'explication psychosociale et anthropologique des mutations à l'œuvre dans la société et particulièrement dans le processus de subjectivation. »²⁰

Cette précision apportée (partagée par Yann Leroux, Michaël Stora, Serge Tisseron...), je souhaite reprendre les quatre caractéristiques ci-dessus nommées.

B.1.2 L'infinitude

L'infinitude est la qualité de ce qui est infini et s'oppose à la finitude. Commencer et finir un jeu, une activité ; tout comme naître à la vie et mourir témoignent de la temporalité du vivant : être né et aussi être à mourir.

Dans le jeu vidéo en ligne, l'infinitude est de mise et pour T. Gaon, cette notion « *rend compte de l'absence de digue interne au jeu. Le MMORPG n'a pas de but prédéfini et donc pas de fin* »²¹ ; seul le joueur peut interrompre le jeu. A cet égard, je note que si WoW est, pour partie, bâti sous le schéma narratif du conte, il s'en différencie cependant beaucoup. A l'inverse du conte qui a une fin la plus souvent heureuse, WoW ne présente pas d'état final. Les forces transformatrices ne débouchent pas sur un dénouement car la création d'add-on* successifs rend les quêtes et l'espace infini.

B.1.2.1 Tableau de comparaison entre le conte et le MMORPG :

Le schéma narratif	Conte : Peau d'âne	MMORPG : WoW
Il y a un déséquilibre dans le royaume. Le destinataire souffre de cette absence d'équilibre due à un manque ou à un méfait et il désigne quelqu'un pour le réparer. Le personnage principal du conte ou l'avatar devient le héros de la quête.	Il était une fois un royaume où l'on vivait très heureux. La bonne reine tomba malade et jura à son époux de se remarier avec une femme plus belle et plus sage qu'elle. « <i>Or le roi avait une fille qui était aussi belle que sa défunte mère et qui avait ses cheveux d'or. Quand elle fut grande, le roi un jour la regarda et vit qu'elle était en tous points semblable à sa défunte épouse, et soudain il éprouva pour elle un violent amour. Alors, il dit à ses</i>	Jusqu'à l'ouverture de la Porte qui marqua l'avènement de l'ère du chaos, Azeroth était la plus puissante nation humaine. Mais Azeroth et toutes ses terres furent dévastées par la horde lors de la première guerre. Avatars et/ou guildes doivent ramener des quêtes ou combattre.

²⁰ GAON T. *Critique de la notion d'addiction au jeu vidéo* ; Quaderni n° 67. Automne 2008, p 33-37. Article mis en ligne et consulté sur le site OMNSH, le 9 mars 2009.-

²¹ GAON T. *Des paradis artificiels* ; in Culture d'Univers /s la direction de Frank Beau. Paris : Fyp,2007. P 123

	<i>conseillers :</i> - Je veux épouser ma fille ²² ». Par son père, Peau d'âne est désignée par pour remplacer sa maman. Elle cachera sa beauté, fuira son père pour qu'il ne la convoite pas et trouvera ainsi son propre prince charmant.	
L'opposant fait obstacle à la quête du personnage principal du conte ou de l'avatar.	Le père dans Peau d'âne.	Les monstres et les avatars ennemis.
L'adjuvant favorise la quête.	La marraine de Peau d'âne.	Les PNJ* (Personnages non joueurs) ont des fonctions comme donneurs de quêtes, marchands
Les auxiliaires (forces ou objets surnaturels) sont des aides pour réaliser la quête ou le combat à mener.	Les robes de Peau d'âne, sa peau d'âne et la baguette magique de sa marraine la fée.	Les sorts et techniques que maîtrisent l'avatar, la compétence liée à son métier et les talents qu'il possède.
L'action réparatrice, la résolution de la quête conduit à l'état final: le rétablissement de l'équilibre.	Couverte de sa peau d'âne, elle apparut devant le prince, il la reconnut malgré cet accoutrement. La fée sa marraine et son père vinrent au mariage, le prince et la princesse eurent beaucoup d'enfants et furent heureux.	Il n'y a pas de fin heureuse ou malheureuse au MMORPG ; les quêtes s'enchaînent, les avatars et guildes mettent les moyens pour les réussir mais rien ne rétablit l'équilibre.
La morale	Comme le souligne Marc Valleur et Jean-Claude Matysiak, la morale des contes dit : « <i>qu'il est bon de grandir, qu'il est licite de désirer et même possible de vouloir dépasser un jour ses parents. Mais que cela ne se fera qu'avec le temps, des épreuves et dans un cadre fixé par la sagesse du groupe et des anciens.</i> » ²³	La morale est exclue du jeu. L'idée de loi humaine et de transgression impossible (sous peine de monstruosité) sont forcloses.

Il est à noter que les quêtes du conte et celles du MMORPG ne sont pas de même nature. Les premières sont existentielles, elles répondent à la recherche du sens de la vie. « *Les contes montrent les embûches du trajet infantile, puis les difficultés de choisir le bon objet d'amour, la nécessité de se défaire des premiers liens incestueux et interdits, de faire preuve de courage et de loyauté pour mériter à son tour d'être choisi* »²⁴. Le personnage du conte ne fait pas l'économie des questions qui se posent à lui (processus de

²² « Peau d'Ane », conte populaire dont la version la plus célèbre est celle de Charles Perrault.

²³ VALLEUR M et MATYSIAK J-C *Les nouvelles formes d'addiction* ; Paris : Flammarion, 2004. P 48

²⁴ VALLEUR M et MATYSIAK J-C. Op.cit., p 45

séparation/individuation, inacceptation de l'inceste pour Peau d'âne), il ne fait pas fi des lois humaines à respecter et il ne s'agit pas pour lui de se débarrasser d'affects ou d'interrogations sur l'existence, son existence.

Les secondes quêtes sont matérialistes et laissent le sujet aux prises avec son narcissisme. Car, il s'agit pour le joueur, par l'entremise de son avatar d'accepter les quêtes (tuer des bêtes, trouver des objets...) pour augmenter en « level » et prouver ainsi sa valeur. « *Je joue sur deux serveurs et je suis classé sur mon tout premier serveur en quatorzième position en individuel sur plus de vingt mille joueurs. Et sur mon autre serveur, je suis classé troisième*²⁵ ». Si jouer apporte des satisfactions narcissiques à travers l'obtention d'une certaine reconnaissance dans le jeu ; en référence aux travaux de Mc Dougall, je peux aussi affirmer que ces quêtes compulsives renvoient aussi aux objets transitoires à saisir à tout moment. Objets qui atténuent tout état affectif qui pourrait se révéler questionnant, intolérable voire angoissant.

Quant aux lois dans le jeu, elles sont inexistantes. Le jeu est régi seulement par des règles ou un règlement.

L'idée d'infinitude dans WoW se retrouve aussi dans l'absence de mort définitive.

Ce n'est pas ni un, ni deux mais quatre monstres qui m'attaquent. Je suis médusée, je ne peux pas me sauver. Je ne sais pas comment faire ma jauge de vie diminue. Je lance des boules de feu. Inefficace. Je meurs. Oh ! Surprise, je suis devenue un fantôme, un spectre blanchâtre qui se trouve dans un ailleurs. Malgré ma réelle fatigue, je sens que je ne peux pas rester dans cet état. Il est minuit, Demain, je travaille. Toutefois, je veux récupérer mon cadavre. Après avoir cherché comment retrouver ma dépouille, j'arrive à proximité d'elle, je récupère mon corps, je reviens à la vie ; et, hop ! des monstres me tombent à nouveau dessus, et je re meurs. Le scénario va se répéter. Je meurs trois fois. Trois fois, je deviens un esprit et trois fois je ressuscite. Il est une heure du matin, j'ai réussi à récupérer mon corps à mettre à l'abri mon avatar dans une auberge. Je pars me coucher. Drôle d'impression. Armelle.

Même si les meilleurs aventuriers/avatars rencontrent parfois des défis qu'ils ne sont pas en mesure de surmonter et meurent, dans WoW, la mort n'est jamais définitive : la vie est toujours retrouvée en rejoignant son cadavre ou en demandant au « Gardien des âmes » de ressusciter. La mort n'est pas possible. Le jeu n'est pas limité. Dans ce contexte, comment le sujet peut-il accéder au symbolique ? Sans se confronter à une fin comment peut-il accepter quelque chose de l'angoisse de séparation ?

Enfin, l'idée d'infinitude est inhérente à la conception même du jeu. Le MMORPG est un jeu à univers persistant. Cela veut dire que le jeu continue à se dérouler pendant que le joueur n'est pas connecté. Si le joueur ne joue pas, le jeu se déroule sans lui. Il est à noter que cela pourrait être un atout pour aider le sujet à quitter le jeu (puisqu'il n'est pas nécessaire à son déroulement). Or, il en est rien.

B.1.3 La certitude

« Une longue phase d'attente et d'incertitude s'étend entre l'adolescence et les responsabilités de l'âge d'homme »²⁶. L'adolescent en prend conscience de plein fouet et peut s'effrayer « que le provisoire devienne un principe d'existence dans la relation amoureuse, le rapport au travail, la relation à la famille »²⁷.

Et, tandis que « la vie réelle regorge d'instabilité, d'incertitude et d'accidents qui déposent le sujet d'un contrôle sur sa vie et hypothèquent même sa projection dans l'avenir » ; « le

²⁵ Un extrait de l'interview de Corentin.

²⁶ LE BRETON D. *En souffrance. Adolescence et entrée dans la vie* ; Paris : Métailié, 2007. P 27

²⁷ LE BRETON D. *Op.cit.*, p 27

MMORPG, quant à lui, *sécurise et rassure les joueurs par un fonctionnement continu, prévisible et gratifiant.* »²⁸

B.1.3.1 Une certitude au détriment d'un engouement dans le jeu

Mais si le MMORPG rassure, il empêche cependant la découverte que la promesse (oedipienne) est un leurre : « plus tard, quand je serai grand je pourrai... » n'est effectivement pas toujours de notre monde. L'individu a beau faire ce qu'il faut, il n'est pas toujours élu, il n'est pas toujours retenu. Ce jeu ne permet pas non plus l'expérience que vivre c'est aussi affronter ses parts d'ombre ou de dépressivité. Se réassurer par le biais de la certitude a un coût psychique. Il s'agit pour le joueur de fixer par le corps plutôt que par le sens, de se fabriquer une douleur qui endigue provisoirement la souffrance. Avec WoW, le sujet se « prend au jeu » : un jeu qui prend du temps, qui « prend la tête et vous fatigue²⁹ », un jeu qui ne peut manquer et où la question du manque n'est jamais mise au travail. Car il n'est pas question dans ce jeu de s'en remettre à l'aléatoire d'un autre, à l'incertain ou l'incertitude pour apprendre à vivre. Il n'est pas question de s'en remettre à un autre qui vous dirait non et, vous refusant, vous obligerait ainsi à désirer sans lui.

B.1.3.2 De la certitude à flot à l'expérience optimale dans WoW

Pour évoquer cet état d'esprit qui ne doute pas, Thomas Gaon fait écho au concept d'expérience optimale (appelé aussi « flow ») défini par M. Csikszentmihalyi³⁰. Cette expérience se réfère à l'état subjectif de se sentir bien et se produit lorsque certaines conditions sont réunies. Pour T. Gaon « *le Flow serait un élément addictogène majeur dans le MMORPG, mais il n'est possible qu'au sein d'un environnement sécurisé et stable, donc relativement isolé du monde extérieur. Ce retrait est partiellement apporté par l'interface informatique par court-circuitage des canaux sensoriels visuels et auditifs (écran et casque)* ».³¹

Ci-dessous, j'ai rassemblé, en un tableau, ces huit conditions et les ai mises en corrélation avec ce que propose WoW ou ce qu'en disent des joueurs. Il est entendu que M. Csikszentmihalyi ne parle pas du « Flow ou de l'expérience optimale » comme un élément addictogène. Pour lui ces conditions réunies caractérisent des moments que les gens décrivent comme étant les meilleurs de leur vie. Il est cependant possible de penser que pour certains joueurs être dans WoW, c'est confortable !

Les caractéristiques du flow	dans le MMORPG
la tâche entreprise est réalisable mais constitue un défi et exige une aptitude particulière.	Une réussite certaine avec un système de progression clair et prédéfini. La quête est toujours accessible au joueur, elle correspond à son niveau d'expérience. Un joueur de level 5 n'a pas accès à des quêtes de level 10.
La tâche exige une concentration profonde qui absorbe et canalise l'attention.	« <i>J'avoue ne pas savoir combien d'heures j'ai joué aujourd'hui, j'étais trop pris par le jeu. J'ai dû jouer quatre heures au moins.</i> (Jé.) « <i>J'ai regardé mon played, ma durée de connexion, j'ai commencé à jouer à WoW en 2005. En 4 ans, j'ai joué 142 jours WoW. C'est pas mal ! 3408 heures, presque deux années de travail.</i> » (Jé.)

²⁸ GAON T. Op.cit., p 124

²⁹ Phrase extraite de l'interview avec Corentin.

³⁰ CSIKSZENTMIHALYI M et PATTON D. *Le bonheur, l'expérience optimale et les valeurs spirituelles : une étude empirique auprès d'adolescents*. Revue québécoise de psychologie. vol. 18 n° 2 1997. Article disponible à l'adresse : www.rqpsy.qc.ca/ARTICLE/V18/18_2_169.pdf

³¹ GAON T. Op.cit., p 126

<p>Cette concentration est rendue possible parce que l'activité a un but précis et bien compris.</p>	<p>« Une fois aux marches de l'ouest, allez parler aux deux vieux sur le bord de la route. Patrouillez autour de la zone 5 pour tuer les défias pour la milice du peuple et les masques de cuir rouge. En route, tuez tous les sangliers que vous trouverez pour commencer à ramasser les ingrédients du ragoût et de la tourte. »</p>
<p>L'activité donne lieu à un feedback immédiat, car on sait quand le but est atteint, l'activité ayant un sens pour elle-même.</p>	<p>« Le monstre meurt, il s'effondre et un nombre s'affiche au dessus de ma tête (la tête de mon avatar). Je sais ainsi combien de points d'expérience j'ai gagné en le tuant. » (Cé.)</p>
<p>On agit en s'impliquant complètement mais sans vraiment ressentir l'effort comme quelque chose de douloureux. On n'est plus conscient des soucis et des frustrations de la vie quotidienne.</p>	<p>« La situation est assez ubuesque. À ma droite, ma famille et mes amis qui viennent me chercher, m'avertir qu'ils m'attendent, que le repas est bientôt prêt. À ma gauche, à l'écran, le groupe avec lequel je ferraille au sein d'une instance que je tente vainement de finir depuis deux jours. Impossible de lâcher mes camarades de jeu, la survie du groupe en pâtirait. Et je ne suis pas sûr de pouvoir terminer de sitôt cette satanée partie. J'ai averti mes proches qu'une phase de jeu particulière venait de débiter, qu'il fallait d'abord que j'en vienne à bout, que cela prendrait un peu de temps. Comme si j'étais en réunion téléphonique. Sauf que nous sommes un samedi et qu'il est midi passé ! »³²</p>
<p>On a le sentiment d'exercer un contrôle sur son action (et non pas d'être contrôlé par elle, comme dans le cas d'une dépendance, quelle qu'elle soit).</p>	<p>« Karim n'était en fait qu'un hardcore gamer *(un gros joueur) tout à fait ordinaire, comme il en existe des régiments sur WoW. Décrocher n'a pas été difficile. Il lui a tout de même fallu six mois pour terminer les raids et « donjons » en cours. Six mois surtout pour quitter sa guilde, les Viocs. »³³</p>
<p>Le souci de soi disparaît, mais paradoxalement, le sens de soi se trouve renforcé après cette « expérience ».</p>	<p>Une récompense toujours au rendez-vous : « Il semblerait que WoW a été méticuleusement ajusté pour conditionner le comportement des joueurs, d'une façon analogue aux expériences de F. Skinner.³⁴ WoW crée un subtil engrenage qui stimule et récompense à une fréquence adéquate ».</p>
<p>Le sens et la notion du temps sont altérés.</p>	<p>Un temps de jeu articulé à une progression : « La difficulté des challenges augmente subtilement et elle est probablement difficile à repérer pour un joueur qui se trouve pris dans le « flot ». Ce rythme particulier appelé « leveling tread-mil »- une analogie avec les tapis de course motorisés où la vitesse monte progressivement et imperceptiblement – est propre aux MMOGS.* »³⁵.</p>

³² LAYET M. *Voyage au début du virtuel* in Culture d'Univers. /s la direction de Franck Beau. Limoges : FyP, 2007.

³³ POTET F « Guerrier Tauren ». *On est jamais seul sur World of Warcraft*. Article du Monde 2 : 14 novembre 2008

³⁴ DUCHENEAULT N. *Une solitude collective ?* in Culture d'Univers. /s la direction de Franck Beau. Limoges : FyP, 2007.

³⁵ DUCHENEAULT N. Op.cit., p 52.

A la lecture de ce tableau, il est aisé de noter ce que propose le jeu que le réel ne propose pas : une maîtrise de l'environnement, une certitude d'y arriver à force de jouer et un système de récompense qui flatte le narcissisme du joueur.

B.1.4 L'immersion ou l'hermétisme

Immersion ou hermétisme, indifféremment ces deux mots ont été utilisés par T. Gaon : il parle d'immersion dans son article : « *Des paradis artificiels* » et lors d'une conférence en 2008, à laquelle j'ai assisté, il employait le mot « hermétisme ». Face à ces deux termes, j'ai consulté le dictionnaire pour connaître leur définition. Le Petit Robert définit l'immersion comme : « *l'action d'immerger, de plonger dans un liquide ; résultat de cette action* » et l'hermétisme : « *ensemble des doctrines ésotériques des alchimistes ; caractère de ce qui est incompréhensible, obscur* ». Spontanément, j'associe le premier terme au liquide amniotique et le second terme au dieu Hermès.

En ce qui concerne l'immersion, j'ai relevé, dans un autre écrit³⁶ de T. Gaon, ce qu'il a observé du dispositif interactif entre l'individu et l'ordinateur. Il lui apparaît d'abord que pénétrer dans un monde virtuel nécessite de « *se dépouiller du contact de la réalité* »³⁷. Puis, les outils technologiques : écran, casque audio, clavier et microphone participent activement à cette immersion. Le joueur est enfin acteur car « *la nécessaire capacité de décentration du Moi synthétise et organise cette plongée* »³⁸.

Le jeu est un espace coupé de la réalité sociale quotidienne. Et, lorsque les joueurs deviennent dépendant au jeu, il n'y a plus de place pour le réel ni pour le principe de réalité. Du point de vue du réel, vu sous l'angle des forums, il n'est question de parler que du jeu ou des activités liées au jeu et de rien d'autre. « L'In Real Life » (i.e. parler de ce qui relève du quotidien, du monde réel est interdit) est banni ; seul « l'In Game » est autorisé. Cette immersion ludique implique donc le contrôle et la réduction des échanges. Et si le joueur ne respecte pas les règles, des remarques, des rappels peuvent lui être adressés. Exemple : « *L'une des principales choses à respecter dans ce jeu est l'immersion. Par conséquent, la vie réelle n'a rien à faire dans le jeu (d'autant plus sur un serveur rp*). Par respect pour les joueurs rp, il vaut donc mieux éviter de l'évoquer ouvertement. On ne dira pas « bon, je dois déco, je vais répondre au téléphone », mais simplement « je dois te quitter, à plus tard ». Si vraiment vous devez dire quelque chose de hrp, faites-le en /whisper*, ou bien dites-le entre parenthèses.* » Rappel adressé à un joueur dans un role play*.

Quant à l'hermétisme dans le jeu, je le perçois essentiellement dans le langage utilisé (syntaxe, termes et acronymes) pour communiquer entre joueurs. Exemples : « *log* » ou « *déco* » : se déconnecter du jeu ; « *GG* » : good game ; « *PNJ* » : personnage non joueur ; « *CG* » : cherche groupe ; « *DK* » : chevalier de la mort ; « *PK* » : pourquoi ? ...

Dans un dialogue cela peut donner ceci : « *Le prob cé que stranglerone cé lvl 36 mini alors sa va ple fêre en + je se po ou aller pour quéter, sa menerve en + tu voi jè un dk sur le compte dune pote jadore cé quête a ce lvl né pk ken a son 1^{er} perso sa mé du ten.* ». Mais, à ce niveau d'incompréhension, le joueur finit toujours par être interpellé (soit par un autre joueur, soit par un modérateur) pour utiliser un langage plus compréhensible, plus standardisé.

³⁶ GAON T. *Jeu vidéo : l'avenir d'une illusion*. Article disponible à l'adresse : www.omnsh.org

³⁷ GAON T. Op.cit., p 2

³⁸ GAON T. Op.cit., p 3

B.1.5 La communauté

Avant de relater comment T. Gaon développe cette idée, je souhaite me référer à la psychologie sociale et aux notions de « groupe » et de « communauté » ; des termes qui renvoient dans l'esprit des joueurs vidéo en ligne aux « groupes d'aventure » ou à la « guilde ».

D'après l'Encyclopédie Encarta : une communauté est un groupe humain qui partage une histoire, une culture ou des intérêts communs. En psychologie sociale, est défini comme groupe un système organisé composé d'individus qui partagent des normes, des besoins et des buts. Ces individus interagissent de manière à influencer mutuellement leurs attitudes et comportements.

Des traits essentiels du groupe ont été inventoriés :

- l'interaction interpersonnelle : « *Il n'y a pas groupe s'il n'y a pas des individus interagissant* » ;
- l'interdépendance : « *Les individus ne forment pas toujours un groupe repéré, toutefois dès qu'un événement affecte l'un d'entre eux tous sont affectés* » ;
- des buts « *Il faut une raison d'être pour que le groupe existe. Les gens rejoignent un groupe pour atteindre des objectifs qu'ils sont incapables de réaliser seuls. Un certain nombre d'individus se mettent ensemble pour atteindre un objectif.* »
- des perceptions d'appartenance : « *Les personnes ne forment pas un groupe si elles ne se perçoivent pas comme telles* » ;
- de la motivation : « *Un groupe peut être défini comme un ensemble d'individus qui tentent de satisfaire quelque besoin personnel par le moyen de leur association conjointe* » ;
- des relations structurées par un assortiment de rôles et de normes ;
- une influence mutuelle interpersonnelle.

Tous ces traits sont présents dans « le groupe d'aventure » ou « la guilde ». Toutefois, si je me réfère aux observations réalisées par Nicolas Duchneault et ses collègues³⁹ sur le capital social de WoW avancé par les joueurs, il y aurait des nuances à apporter. En effet, des éléments de leurs conclusions révèlent que :

« *WoW est un environnement où les joueurs préfèrent être « seuls mais ensemble* » ». Ainsi les joueurs apprécient être entourés par d'autres participants sans nécessairement interagir directement avec eux.

Par ailleurs, l'élément central de la socialité de ce jeu est surtout « *de se construire une identité d'élite* » avec visibilité sociale. WoW est un jeu de réputation pour compétiteurs et c'est l'interaction joueur/audience qui est recherchée. « *Un personnage portant une armure et un équipement prestigieux, est un élément essentiel dans la construction identitaire. Ces objets annoncent aux autres abonnés le statut du joueur et sa puissance, lui donnant en retour un sentiment d'accomplissement personnel. Sans une audience à laquelle ces objets peuvent être montrés passivement, par le simple fait de se mouvoir dans l'univers virtuel, ces jeux ont peu de sens* ».

Enfin il apparaît que si la complémentarité des classes⁴⁰ encourage les synergies, il reste toute toutefois que les classes individualistes sont les plus prisées. Les joueurs se regroupent seulement à partir d'un certain niveau (level 55 environ) et pour des attaques de donjon qui ne peuvent pas se réaliser.

En psychologie sociale, « la communauté » est définie comme un groupement plus ou moins spontané d'individus cherchant à vivre sans référence avec le modèle familial, social et politique, tel que l'illustre la famille nucléaire, et sans mettre en priorité dans la formation du

³⁹ Se reporter à l'article : *Une solitude collective ?* Op.cit.

⁴⁰ Pour connaître les classes, se reporter à l'annexe n° 3.

groupe les circuits habituels de production. En reprenant des termes de cette définition, je tente l'essai de les mettre en lien avec WoW.

Termes repris	Et en lien avec WoW
<p>Cherchant à vivre sans référence avec le modèle familial tel que l'illustre la famille nucléaire.</p>	<p><u>Dans le monde virtuel, le joueur s'auto-engendre par l'intermédiaire de l'avatar.</u> A cet égard, je peux déjà noter une désaffiliation. Il n'est plus le fils de untel et unetelle ; il s'est auto-créé ce qui implique pas de filiation, pas de dette symbolique. Le joueur n'utilise pas son nom de famille ni son prénom pour se présenter, il se donne un surnom et se crée un personnage. Cette attribution signe son intégration au jeu. Son avatar et son nouveau nom sont sa carte d'identité connue des autres joueurs. Il est affilié au jeu et aux joueurs de sa guilde.</p> <p><u>Un essai, une tentative de mettre en place un processus de séparation :</u></p> <p>C'est-à-dire de rejoindre un groupe de pairs sur Internet pour se séparer de la famille nucléaire. Mais ce qui s'installe est aussi une manière de rester sous le toit familial tout en étant ailleurs. Un être là qui est ailleurs. Un Là-Ailleurs s'impose. Mais de quelle nature est ce Là-Ailleurs ?</p> <p><u>L'ordinateur est sous le toit familial et le jeune est entré dans l'écran :</u> Une manière peut-être de provoquer de l'inquiétude auprès des parents pour espérer les convoquer. (selon M. Stora, qui a rencontré en 6 ans plus de 200 joueurs WoW, environ 98% d'entre eux sont conduits à la « consultation psy » par des parents inquiets.) Provoquer pour briser des routines familiales et redéfinir les places des uns et des autres ; provoquer pour espérer ressentir de l'autre en face de soi ; provoquer pour mettre du tiers dans la relation, pour trouver sa voix.</p>
<p>Sans mettre en priorité dans la formation du groupe les circuits habituels de production.</p>	<p><u>Wow est aussi un système économique</u>⁴¹ :</p> <p>des échanges marchands ont lieu dans le jeu. Le joueur peut commercer avec les NPC (ou PNJ)* ou avec des joueurs. Les objets achetés ou échangés permettent soit d'être mieux habillé, de mieux pouvoir se déplacer, ou d'être mieux armé pour continuer de progresser dans le jeu. Tous les joueurs passent par ces étapes : « achat dans le jeu ». Or pour acheter, il faut réaliser des quêtes, pour réaliser des quêtes, lorsque le joueur a un bon ou très bon level, il faut du temps. Le facteur temps devient essentiel et comme le dit l'adage « le temps c'est de l'argent ». C'est pourquoi, il est possible de s'acheter du temps sur WoW. Comment ? Comment expliquer cela ? Si le joueur ne dispose pas de temps pour grimper en level et réaliser ses quêtes et qu'il souhaite, par ailleurs, rester dans sa guilde pour participer à des raids et des donjons avec ses amis, il a la possibilité d'acheter sur des espaces extérieurs au jeu (des forums) des personnages déjà équipés contre argent réel.</p>

Cette simple définition mise en lien avec WoW ouvre sur un autre questionnement :

⁴¹ Lors d'une enquête : *Jeuxonline.info* réalisée le 27 janvier 2007, auprès de 406 votants, 20% des joueurs déclarent qu'un objet virtuel se vend. En 2004, le marché des objets virtuels était estimé à 800 millions de dollars.

Que penser ? De cette économie ? De tels circuits de production ? Du fait que des joueurs qui ont versé une somme réelle, pour un personnage ou un équipement, se disent être propriétaires, à l'intérieur d'un jeu, d'un objet virtuel ?

J'évoquerai aussi le regard d'Eugène Enriquez : « *Par communauté est entendue une association volontaire de personnes qui éprouvent en commun le besoin de travailler ensemble ou de vivre ensemble de manière intense, afin de réaliser un ou plusieurs projets qui signent leur raison d'exister. (...) La communauté soutient qu'il est possible à la fois d'être ensemble et d'être différent, de se reconnaître mutuellement et d'entreprendre une action cohésive, de communiquer avec intensité et d'exprimer des accords ou des désaccords.* »⁴²

Comme précédemment, en reprenant le point de vue d'Enriquez, je vais le mettre en lien avec ce que je remarque du monde virtuel.

Termes repris	Et en lien avec le monde virtuel
Association volontaire de personnes qui éprouvent en commun le besoin de travailler ensemble ou de vivre ensemble de manière intense, afin de réaliser un ou plusieurs projets qui signent leur raison d'exister.	<u>L'intérêt d'une communauté virtuelle : répondre à un besoin qui signe la raison d'exister .</u> Ce besoin a notamment été repéré par Howard Rheingold ⁴³ , selon lui, les communautés virtuelles sont nées d'un manque, d'une faille et d'un certain mouvement de contestation, qui se pose comme « résistant » à une forme de pression sociale. C'est la « <i>disparition progressive des lieux de rencontres publiques dans la vie de tous les jours</i> » qui ont construit les communautés virtuelles. Les communautés virtuelles ont été créées et se sont organisées comme un espace libre de droit nouveau, où une certaine liberté d'expression s'inscrit.
De communiquer avec intensité et d'exprimer des accords ou des désaccords.	<u>Un univers autre :</u> La communauté revêt l'idée d'un univers autre, en opposition avec un univers jugé plus classique, et avec lequel il faut rompre. Derrière ce terme, il y a une utopie qui est recherchée : une certaine liberté d'expression et d'échanges. Ou bien une « <i>fonction contenant de la guilde et de sa hiérarchie, avec le sentiment d'obligation et d'allégeance que le joueur se doit d'avoir envers les autres, ses semblables.</i> » ⁴⁴

Dans son article, « Des paradis artificiels », T. Gaon parle d'illusion en ce qui concerne la communauté : « *L'existence de la communauté virtuelle joue un rôle majeur dans l'entretien de l'illusion, elle la valide par identification des membres entre eux. Les joueurs se sentent appartenir à un groupe de voyageurs dotés de nouvelles identités ayant découvert leur île paradisiaque et se l'étant appropriée* »⁴⁵. L'appartenance à la communauté entretient de l'illusion, mais semble être aussi vécue par le joueur comme une matrice qui revêt un statut d'objet unifié et comblé. En outre, et en référence à Didier Anzieu, je pourrais avancer qu'une communauté virtuelle renvoie à l'existence d'un « moi idéal groupal », « un moi idéal » commun pour chaque joueur qui fait écho à de la toute puissance, à de

⁴² ENRIQUEZ E. *L'organisation en analyse* ; Paris : Puf, 1992, p 115

⁴³ HOWARD RHEINGOLD, écrivain américain spécialisé dans le rapport entre l'homme et les nouvelles technologies. Il lui est souvent attribué l'expression : « communautés virtuelles ».

⁴⁴ STORA M. Op.cit., p 127

⁴⁵ GAON T, *Des paradis artificiels*, in Culture d'Univers /s la direction de Frank Beau. Paris : Fyp 2007, p 127

l'invulnérabilité directement issu du narcissisme primaire. A propos de narcissisme, T. Gaon le voit plus sous l'angle du double de l'autre en miroir : « *Les liens développés sous le régime du virtuel sont marqués du sceau narcissique, à la fois intense et superficiel. D'un côté, ils se forment dans l'interdépendance propre au MMORPG, au travers de séquences émotives fortes (peurs, responsabilités et joies collectives) et s'inscrivant dans la durée (guildes, relations maître-disciple, mariages). D'un autre côté, la préservation de l'identité, de la vie réelle des joueurs, renforce l'immersion au détriment d'une relation d'objet totale. Puisque les joueurs boivent tous à la même source (le jeu), vivent la même réalité virtuelle, et qu'une majeure partie des échanges concerne cette réalité, ils ne peuvent vraiment se différencier les uns des autres, le recours au réel (idiosyncrasique) étant plus ou moins autocensuré.* »⁴⁶

Cet autre en miroir est constitué de l'avatar du joueur, mais aussi des autres avatars des autres joueurs qui le reconnaissent comme tel (semblable à sa figurine de pixel). Car l'avatar pour une minorité de joueurs peut devenir l'image pour laquelle il se prend, avec tout ce que ce processus comprend de leurre, d'aveuglement et d'aliénation.

⁴⁶ GAON.T. Op.cit., P 127

DEUXIEME PARTIE :

**ASPECTS THEORIQUES ET REGARDS
CLINIQUES**

C. CHAPITRE : DEPENDANCE

« Nous sommes naturellement fabriqués pour être dépendants et notamment d'autrui. »
Michel Reynaud.

La dépendance est nécessité dans le sens où F. Hofstein peut le dire en écrivant : « La dépendance n'est pas une maladie, mais un état du vivant. » François Marty.

Que signifie le mot dépendance ?

Il existe bien évidemment plusieurs acceptions au mot « dépendance ». Ainsi, la dépendance peut-elle signifier « le fait de ne pas pouvoir se passer d'une substance, sous peine de vivre des souffrances, de la privation : c'est le sens courant du terme, et le plus employé. D'autre part, la dépendance peut désigner un vécu comparable à celui d'un toxicomane, toujours en quête de sa drogue, qui devient pour lui le centre de l'existence. »⁴⁷ Dans ce chapitre, je souhaite regarder la question de la dépendance d'un point de vue central, originel et structurant pour tout sujet : la dépendance est rencontrée par tous et fait partie du processus de structuration psychique.

C.1.1 Regards étymologique et winnicottien

D'un point de vue étymologique, le mot dépendance est associé au verbe dépendre, du latin impérial *dependere*, qui veut dire être suspendu à, être rattaché à, être sous l'influence, l'autorité. Dépendre, littéralement « pendre de », peut s'entendre comme un objet pendu, accroché à un portemanteau.

Vers 1278, dépendre prend une signification plus dynamique : celle « d'une solidarité de faits, signifiant dès lors pouvoir se réaliser sous l'action ou l'intervention de quelqu'un ».

Pour Donald Woods Winnicott (1896-1971), « Si le mot dépendance signifie véritablement dépendance, on ne saurait écrire l'histoire d'un bébé en tant qu'individu en se référant uniquement au bébé. Il faut l'écrire en tenant également compte de l'apport de l'environnement qui va au-devant des besoins de l'enfant ou échoue à les rejoindre. »⁴⁸ A cet égard Winnicott, qui a observé maintes relations mère-enfant, a imposé, comme thème majeur de la psychanalyse, les relations précoces entre la mère et son nourrisson. Il a mis l'accent sur les étapes essentielles d'un développement sain et a développé et rendu populaire (au risque parfois de ne pas être bien compris) le concept de « mère suffisamment bonne »⁴⁹. Celle qui (ni trop, ni trop peu) connaît et reconnaît en temps utile les besoins de son enfant et y réagit de façon adaptée. Cette sensibilité particulière de la mère à son enfant aide à instaurer spontanément une relation sécurisante et perméable, facilitant une indépendance relative et progressive de l'enfant à l'environnement.

La dépendance chez l'enfant

Très tôt, l'enfant va avoir conscience de sa dépendance : il a besoin de l'autre pour se développer. Cet autre l'aidera à construire ses « assises narcissiques », assises qu'on appelle aussi « sécurité interne » ou encore « estime de soi ».

Au cours du développement de l'enfant, Philippe Jeammet repère deux cas de figure :

L'enfant en confiance.

L'enfant à risque.

⁴⁷ VALLEUR M et MATYSIAK JC. *Les addictions* ; Paris : Armand Colin, 2002, p 32

⁴⁸ WINNICOTT D.W. *Jeu et réalité. L'espace potentiel* ; Paris : Gallimard, 1975, p 99

⁴⁹ Le concept « de mère suffisamment bonne » est une traduction française qui selon des auteurs comme Mac Dougall laisse à désirer. « Good enough » ne veut absolument pas dire : « suffisamment bonne ». « Good enough » implique : « c'est pas très bien mais ça peut aller », adéquate sans plus. Et Winnicott d'ajouter que la « good enough mother » est quelqu'un qui n'est pas trop persécutant pour son bébé.

A partir de ces figures, je développerai, ma compréhension de la dépendance puis de l'addiction. Pour ce faire, je m'appuierai sur des notes prises lors d'une conférence de P. Jeammet⁵⁰, sur des auteurs : D.W. Winnicott, Mc Dougall, ...

C.1.2 L'enfant en confiance : un premier scénario

*« La mère s'adapte aux besoins de son bébé, de son enfant tout au long de l'évolution progressive de sa personnalité et de son caractère. Cette adaptation lui confère un certain degré de fiabilité. L'expérience que fait le bébé de cette fiabilité pendant une période donnée suscite chez le bébé et l'enfant qui grandit un sentiment de confiance. C'est la confiance du bébé dans la fiabilité de la mère et, à partir de là, dans celle d'autres personnes et d'autres choses qui rend possible le mouvement de séparation entre le moi et le non moi. Dans le même temps, cependant, on peut dire que la séparation est évitée, grâce à l'espace potentiel qui se trouve rempli par le jeu créatif, l'utilisation de symboles et par tout ce qui finit par constituer la vie culturelle ».*⁵¹

L'enfant en confiance est un enfant qui, au cours de sa deuxième année au moment de la séparation, a conscience de la différence entre lui et son entourage. Un enfant qui, grâce aussi à une bonne adaptation de son environnement à ses besoins, a acquis la confiance. Il est à noter que celle-ci est une question de vécu. Par exemple, « si la mère s'est bien adaptée aux besoins de l'enfant (la mère entourée du père et de tous les autres) et que l'enfant a soudain conscience d'avoir faim, il sait que cela va s'arranger car en poussant un petit cri, il a été entendu ». En attendant, il va pouvoir sucer son pouce, gazouiller, se raconter une histoire, prendre son doudou... . La nourriture va arriver. Il a confiance en ceux qui l'entourent et il peut aussi de ce fait utiliser ses propres ressources en attendant.

Et pour l'enfant, l'attente est le début de la liberté. Lorsqu'on peut attendre, on peut choisir et on peut avoir le temps. Cet enfant en confiance, lorsque sa maman le quitte, va peut-être crier un peu mais, très vite il va utiliser des recours et s'adapter à son environnement.

Winnicott précise que l'objet transitionnel peut-être « un bouchon de laine, un coin de couverture ou d'édredon, un mot, une mélodie ou encore un geste habituel »⁵². Cet objet ou phénomène acquiert pour l'enfant une importance vitale. Il l'utilisera au moment de s'endormir ou à tout autre moment où une défense contre l'angoisse est nécessaire, « en particulier contre l'angoisse de type dépressif ». Toutefois, si l'on suit la pensée de Winnicott : « le petit enfant peut employer des objets transitionnels quand l'objet interne est vivant, suffisamment bon (pas trop persécuteur). (...) Si celui-ci présente une carence relative à une fonction essentielle, cette carence conduit à une mort ou à une qualité persécutive de l'objet interne. Si l'objet externe persiste à être inadéquat, l'objet transitionnel se trouve lui-aussi dépourvu de toute signification. »⁵³

Mais ce n'est pas l'enfant en confiance qui court ce risque.

C.1.3 L'enfant à risque : un deuxième scénario

« Il est normal que les mères partagent l'illusion d'une fusion totale avec leur bébé pendant les semaines qui suivent sa naissance. Mais, pour diverses raisons, quelques-unes d'entre elles prolongent volontiers ce fantasme de fusion comme si, inconsciemment, pendant de

⁵⁰ Conférence de Philippe Jeammet (psychiatre, responsable du département de psychiatrie de l'adolescent et du jeune adulte -Institut mutualiste Montsouris - Paris). Notes prises à partir d'une communication faite au Colloque *Addictions et dépendances à l'adolescence ; quelles lectures, quelles réponses ?* organisé par le DERPAD (Dispositif expert régional pour adolescents en difficulté) les 16 et 17 novembre 2004.

⁵¹ WINNICOTT D.W. Op.cit., p 151

⁵² WINNICOTT D.W. Op.cit., p 11

⁵³ WINNICOTT D.W. Op.cit., p 19

longs mois (voire même des années) elles vivaient leur enfant comme une partie intégrante d'elle-même. Ignorant les signaux des communications non-verbales de leur bébé, elles lui imposent leur interprétation de ses besoins et de ses préférences.»⁵⁴

« Maman s'en va, l'enfant hurle ; elle reste là, raconte une histoire, ça se calme ». A ce stade, cet enfant livre une clé pour la compréhension de sa condition humaine : il n'est pas souffrant, mais il est (ou plus exactement se sent) dans une situation à risque, potentiellement pathogène, parce qu'il est en train de devenir dépendant de l'environnement. Si sa mère est là, il se rassure. Mais si, tôt ou tard, elle n'arrive pas à le quitter, en supposant qu'il réussira à suppléer à son absence par ses propres ressources ; si elle n'arrive pas à lui dire : « Voilà, je t'ai raconté une histoire, maintenant c'est bien, tu vas pouvoir dormir et puis demain, on reprendra la suite ... ». Si au contraire cette mère le comprend trop bien et n'arrive pas à être « une mère suffisamment bonne ». Si elle se dit : « Ce petit là pleure et hurle quand je m'en vais, je vais rester auprès de lui ... », « si elle entend trop cet enfant, certes elle va le rassurer, mais elle va aussi l'enfoncer.»⁵⁵

Si cette fusion « mère-enfant » persiste au-delà d'un stade nécessaire, l'interaction risque de devenir persécutive et pathologique pour l'enfant. Ce que Winnicott appelle la qualité d'être seul » (seul en présence de sa mère) est alors en danger. L'enfant de deux ans, si on fait trop pour lui, si on le comprend trop, il risque de ne plus sortir de cette dépendance et il cherchera à tout moment la présence maternelle rassurante. Ces considérations ont conduit Joyce Mc Dougall à préciser qu'en raison de ses angoisses et de ses peurs et désirs inconscients, une mère est potentiellement capable de créer chez son bébé « une relation addictive à sa présence et à ses soins. Autrement dit, c'est la mère qui est dans un état de « dépendance » vis-à-vis de son bébé.»⁵⁶ Pour D. Winnicott (avec lequel MC Dougall a été en contact durant ses années à Londres), une des caractéristiques propres à tous les cas d'addiction serait de reposer sur un raté du processus de symbolisation, une fixation aux aspects non vivants de l'aire transitionnelle. Ceci renvoyant à un problème de séparation avec la mère non surmontée psychologiquement en raison d'une défaillance du cadre familial. Ainsi pour le sujet addict, « la nourriture, les drogues, l'alcool, le tabac, ou autres, peuvent-ils temporairement pallier le stress psychique et, autrement dit, remplir une fonction maternelle que la personne addictée est incapable de faire pour elle-même. Ces objets addictifs prennent alors la place des objets transitionnels de l'enfance »⁵⁷, mais ils ne sont pas des objets transitionnels seulement des objets transitoires. L'objet d'addiction n'a pas le statut « d'objet transitionnel » ni ses qualités. Aussi Joyce Mac Dougall le qualifie-t-il « d'objet transitoire » : cet objet est incapable de soutenir durablement la fonction de transition et de ce fait il doit être sans cesse renouvelé. L'objet d'addiction est toujours au contact du sujet, toujours à sa disposition mais toujours extérieur.

A l'écriture de ce paragraphe, un glissement sémantique s'est produit : du terme « dépendance » je suis passée, par l'intermédiaire de J.MC Dougall, au mot « addiction⁵⁸ ». A cet égard, S. Tisseron affirme qu'employer le terme « d'addiction pour parler des jeux vidéo est tout à fait exagéré, encore plus dans le cas d'un adolescent pour lequel rien n'est

⁵⁴ MC DOUGALL J. *Eros aux mille et un visage* ; Paris : Gallimard, 1996.

⁵⁵ Tous les exemples retranscrits entre guillemets ont été cités par Philippe Jeammet lors de la conférence ci-dessus mentionnée.

⁵⁶ MC DOUGALL. Op.cit., p 234

⁵⁷ MC DOUGALL J. *L'économie psychique de l'addiction* in Revue française de psychanalyse 2004/2, volume 68, P 511-527. Se reporter aussi au livre *Eros aux mille et un visage*. Ch 10 et 11.

⁵⁸ C'est de fait Joyce Mac Dougall qui a introduit dans les années 1950, lorsqu'elle est arrivée en France, le mot addiction. On parlait de toxicomanie, terme qui évoque le poison, le désir de se faire mal, alors qu'il s'agit plutôt d'une souffrance dont on veut se débarrasser le plus rapidement possible car on ne peut l'élaborer psychologiquement. Ce mot anglais a été pris au latin « ad-dicere ». Dans la civilisation romaine, les esclaves n'avaient pas de noms propres et étaient dits à leur Pater Familias. Sur le plan étymologique l'addiction exprime clairement une absence d'indépendance : celui qui est retombé en esclavage pour ne pas avoir honoré une dette.

fixé, parce que tout est en devenir». ⁵⁹ Aussi prône t-il le mot « dépendance » qui peut avoir une connotation positive ou négative selon les motivations qui poussent l'individu à jouer.

La dépendance à l'adolescence

La dépendance apparaît donc comme une étape nécessaire pour la constitution psychique du sujet. Etape que le sujet va rejouer plusieurs fois dans sa vie mais plus particulièrement à l'adolescence. Il s'agit donc de comprendre ce qui se joue à l'adolescence : comment ce qui se joue - ou ce qui est à jouer- peut parfois entrer violemment en résonance avec l'enfance. Mais dans un tout premier temps pour comprendre ce qui se joue, je propose de penser la dépendance à l'adolescence à partir d'un paradoxe : la tension qui naît entre besoin d'autonomie et besoin de dépendance. Cette dynamique interne de la vie psychique fait entendre la dépendance comme une figure du lien à l'autre. L'effet paradoxal de cette figure du lien vient de ce que la dépendance est une nécessité vitale mais dont il faut s'affranchir, du moins en partie, sous peine de tomber dans l'emprise ou l'addiction. « *D'un côté, la dépendance est donc une étape nécessaire (...). Dans ce sens, la dépendance du nourrisson serait une addiction « naturelle », une expérience indispensable dans la constitution subjective, une tentative pour se créer en s'attachant à l'objet.(...) Mais d'un autre côté, elle décrit un accrochage irréductible, un comportement pathologique qui traduit la difficulté qu'éprouve le sujet (...). La dépendance est alors l'expression d'un malaise plus ou moins profond, plus ou moins définitif, signe d'une entrave dans un processus développemental (...). La dépendance, il est nécessaire de s'en affranchir, car la vie est une longue marche vers le détachement (vers le renoncement aussi) ; ce mouvement de déprise est sans cesse à reprendre parce que sans cesse contrarié par la sollicitation des pulsions, par la nécessité de satisfaire des besoins dont l'assouvissement contraint l'homme à une certaine servitude.* » P 28. ⁶⁰

Et, lorsque la qualité du lien a été entravée par des perturbations avec des lésions plus ou moins vives, même si l'enfant a appris à lire, à compter et à se comporter de façon socialisée, Serge Tisseron nous rappelle qu'à l'adolescence « *l'extraordinaire poussée physique et psychique de cet âge, fait craquer les vernis successifs des apprentissages et réveille les blessures profondes* ». Le jeune est à nouveau confronté à cette angoisse existentielle d'avoir à faire face à une phase de déflation narcissique. Sans compter que l'adolescence est aussi ce temps où s'opère ce que la psychanalyse a appelé la « castration symbolique » : il n'existe pas d'objet qui viendrait combler le manque à être, pas d'objet qui procure la jouissance pleine.

C.1.4 Selon que vous soyez puissants ou misérables ...

Selon que vous soyez puissants ou misérables, les juges de la cour vous rendront blanc ou noir ; ou dit autrement : selon que vous ayez eu un environnement suffisamment bon ou suffisamment mauvais, les mondes virtuels vous rendront « casual gamer*» ou « nolife*».

Ce clin d'œil à Jean de la Fontaine et à Serge Tisseron pour pointer l'importance des premières interactions et leurs retombées dans le monde virtuel. Pour rappeler que le passage de l'adolescence traduit « l'adieu à l'enfance » et le fait de devenir acteur/sujet de son existence. Ce passage du gué pour une majorité de jeunes se fera sans trop de dilemmes dans l'âge d'homme. Il sera un « juste ce qu'il faut » pour se souvenir que « *le besoin de sécurité ontologique*⁶¹ » est mis à mal et que l'individu court un risque. Un risque

⁵⁹ TISSERON S. *Qui a peur des jeux vidéo ?* Paris : Albin Michel, 2008, p 113

⁶⁰ MARTY F. *La dépendance pour le meilleur et pour le pire* in Cannabis et adolescence. /s la direction de PATRICE HUERRE et FRANÇOIS MARTY ; Paris : Albin Michel, 2004, p 28

⁶¹ ERIKSON E. *Adolescence et crise -la quête de l'identité-* ; Paris : Flammarion, 1972.

avec des expressions différentes en fonction des époques et qui témoigne de cette difficulté pour certains de s'autonomiser et de se lancer dans la vie. Ils se retrouvent dans une incapacité à devenir autonome par défaut de cette confiance en soi. Michaël Balint parle de « *défaut fondamental*⁶² » à propos de l'expérience d'individuation de l'enfant, « défaut fondamental » que comble au mieux le sujet « normal ».

L'adolescence et le risque

L'aurait-on oublié ? Il n'y a pas d'adolescence sans prise de risque. L'adolescence, du fait du changement suscité dans le corps et la psyché, est une période de flottement et d'incertitude qui par conséquent inclut une part de risque. Le rejet de ce flottement et de cette incertitude (observé chez certains individus) s'il peut permettre de passer la période d'adolescence sans risque révèle (à la maturité ou plus tard) que quelque chose du développement psychologique normal n'a pas pu se réaliser. Tout adolescent a à faire face à un risque : le risque pubertaire. Car la puberté, comme un caillou jeté dans la mare tranquille de l'enfance, provoque des cercles de perturbations concentriques.

Le premier cercle est celui du corps. La puberté y fait irruption, provoquant sa transformation et confrontant l'individu à un besoin nouveau, lié à l'émergence de la sexualité.

Le deuxième cercle est celui de la famille : l'émergence de la maturité sexuelle contraint l'adolescent à se dégager du lien à ses objets œdipiens (mère, père, famille). On parle alors de la phase de séparation-individuation.

Enfin, le troisième cercle est le cercle social, où l'adolescent doit trouver ses identifications sociales et s'inscrire dans un projet de vie.

L'intérêt et le sens du risque à l'adolescence

D'une certaine façon, il est plus facile à un adolescent de se dire : « mon cœur bat vite parce que j'ai failli avoir un accident » que de se dire « mon cœur bat vite, je suis angoissé, je ne sais pas pourquoi je suis comme cela »⁶³.

En quelque sorte la prise d'un risque majeur permet de trouver une origine externe à l'angoisse et de la nommer, ignorant du même coup le fonctionnement psychique avec sa part de doute et d'incertitude. La figure emblématique de cette conduite est celle appelée « la conduite ordalique ». L'adolescent s'en remet au jugement divin à travers une prise de risque pouvant être jugée comme « insensée » par des observateurs-tiers. « Ainsi un adolescent prenait sa mobylette et partait de façon rageuse, fonçant à toute allure, ne se préoccupant ni des feux rouges, ni des panneaux « stop ». Cette conduite survenait tout particulièrement lorsqu'il était très mal à l'aise, lorsqu'il venait d'entrer en conflit avec l'un de ses parents. Quand il avait parcouru ainsi une certaine distance, il se sentait mieux, rassuré et détendu. Bien entendu, il avait clairement conscience du risque pris : pendant tout le trajet un sentiment mêlé de peur et de rage l'habitait, peur d'être écrasé par une voiture, rage de tout casser, y compris lui-même, étant donné l'intensité de la violence qu'il ressentait en lui. Mais soudain, après 15 à 20 km, il se sentait apaisé ». Pourquoi ?

Il est essentiel de comprendre que, quand l'adolescent survit à cette conduite ordalique, il en ressent deux affects extrêmement importants :

- le premier est celui d'un soulagement pour avoir échappé au danger encouru ;

⁶² BALINT M. *Le défaut fondamental* ; Paris : Payot, 1971.

Dans la genèse des états pathologiques, Michaël Balint met lui aussi l'accent sur les traumatismes affectifs précoces, ce qu'il appelle « le défaut fondamental » : un écart trop grand entre les besoins du nourrisson et les soins maternels apportés.

⁶³ Notes prises et exemples retranscrits, lors de la conférence de Philippe Jeammet.

- le second est celui d'un sentiment de toute-puissance : il ne pourra rien lui arriver puisque précisément il ne lui est rien arrivé. Ce sentiment de toute-puissance est bien entendu d'autant plus important que le risque pris est considérable.

Le danger majeur de ce type de conduite est l'escalade : à chaque fois, il faut prendre un risque encore plus grand pour obtenir un soulagement et un sentiment de toute-puissance encore plus importants. On reconnaît ici le processus de dépendance et d'escalade. Bien entendu, on peut faire le parallèle avec les drogues licites et illicites.

La séparation

C'est avec la question de la séparation (comment progressivement se détacher, se séparer de la mère, du père, du couple parental...) que le sujet prend conscience de sa dépendance. La séparation pose aussi la question de la distance - trouver la bonne distance avec les autres -. Cette distance à trouver pour l'adolescent est centrale et répond aux deux angoisses humaines essentielles :

- L'angoisse d'abandon et l'angoisse de ne pas être vu : «Je n'existe pas pour l'autre, je me sens seul.»
- l'angoisse de fusion : « Pour ne pas être seul, je vais rencontrer l'autre jusqu'à la fusion ». C'est une sollicitation forte que l'on retrouve notamment dans les relations amoureuses. Mais la fusion c'est aussi la disparition de soi puisqu'il n'y a pas de frontière, de distance mis entre moi et l'autre.

C.1.5 J'ai peur de ne plus exister pour l'autre, je me sens seul

*« L'adolescence est une épreuve de vérité, le moment où le regard des autres se porte sur soi avec des attentes plus précises. Le « Qui-suis-je ? » appelle de plus en plus la question corollaire : « Pour qui ? » »*⁶⁴

L'adolescence et la question de la séparation impliquent des moments dépressifs aux intensités variées et selon les ressources : riches ou pauvres psychologiquement.

A la recherche d'être et de se sentir borné symboliquement ; ressentant qu'il a à se séparer mais ne sachant comment s'y prendre, redoutant aussi cette séparation qu'il peut assimiler au terme « rupture » ; le jeune, en quête de point d'attache et de limites, explore maladroitement (comment peut-on être adroit quand on est souffrant ?) ce qui est à sa portée.

Pour créer de la distance et s'émanciper de la cellule familiale, plusieurs possibles s'offrent aux jeunes, ou sont offerts, car il y a de la co-construction dans la séparation comme dans la rupture. Si le jeune en trouve certains et pas d'autres, ce n'est jamais par hasard ! En lisant le livre de David Lebreton : *« En souffrance »* et la thèse de Bruno Rocher : *« Addiction aux jeux vidéo, mythe ou réalité »*, j'ai recensé quelques possibles délicats :

C.1.5.1 De la fugue à l'errance

*« En fuguant, le jeune se livre au hasard de la route et des rencontres. Il s'efforce d'échapper au sentiment de violence ou d'indifférence qu'il éprouve dans son milieu familial. Parfois, il est lui-même chassé du domicile parental. D'autres, des garçons surtout, s'efforcent de se détacher d'une figure maternelle écrasante sur un fond d'absence réelle ou symbolique de l'autorité paternelle à un moment de l'histoire où ils essaient d'accéder à une identité propre. »*⁶⁵

⁶⁴ LE BRETON D. *En souffrance – Adolescence et entrée dans la vie -* ; Paris : Métailié, 2007. p 37.

⁶⁵ LE BRETON D. *Op.cit.*, p 135

C.1.5.2 La mort propice et sans cadavre

« *Quand j'ai essayé de me suicider, je voulais seulement dormir. Je ne voulais plus avoir à m'inquiéter de rien. C'était la chose la plus simple à faire* » (Mélanie, 17 ans).

Ce désir de dormir est aussi pour une large part une forme de régression, une volonté de retourner à l'enfance et d'être libéré de la charge de tension liée au fait de grandir et de devoir assumer de nouvelles responsabilités. Les contraintes d'identité deviennent trop lourdes à porter et elles appellent un soulagement symbolique. Recherche de la blancheur, de l'effacement provisoire de soi. »⁶⁶

C.1.5.3 La bulle informatique

« *Pour justifier ses consommations de jeu, Stéphane (17 ans adolescent, adressé en 2005 par l'intermédiaire de la conseillère d'orientation du collège, au service addiction du Pr Venisse) met facilement en avant l'ambiance régnant au domicile, attribuant à sa mère un caractère dominateur, exigeant, soulignant le peu d'autorité de son père, ainsi que le peu d'activités qu'il partage avec lui. Stéphane verbalise aussi son impression de devoir subir des exigences de réussite en comparaison à la situation de son demi-frère aîné qui présente un retard mental.* (...) »

Au niveau addictologique, concernant la surconsommation de jeux vidéo, il est difficile de faire la part entre un usage nocif, marqué par les difficultés scolaires et les conflits familiaux, et la dépendance. D'autre part, l'incapacité de Stéphane de réduire ses consommations d'ordinateur malgré les sollicitations maternelles, si elle peut se lire sur le registre d'une dépendance, peut aussi être interprétée comme une opposition active aux aspirations maternelles. Stéphane n'ayant à certains moments pas pu expérimenter d'autre solution que de s'échapper dans cette bulle électronique pour éviter la pression de sa situation réelle. »⁶⁷

Quelques exemples de mises à distance qui sont toutefois différentes. Dans « la bulle informatique » il n'y a pas ce risque pris de partir sensoriellement de chez soi. Ceci amène à s'interroger sur : où se situe la prise de risque dans le jeu vidéo ? Du côté du « no-life » ? « du cyber-prédateur »... ?

Le risque ne serait pas à l'extérieur de la maison, mais dans la maison à l'intérieur de l'écran ; avec une connexion ADSL, un abonnement au jeu payé par papa et maman, dans l'idée qu'ils fournissent les outils de l'autonomie, à leur enfant ...

Par ailleurs, y-a-t-il des similitudes entre les jeunes en errance et les « no-life » ? Des racines communes existent-elles ? En errance, dans la ville, le jeune est en rupture de filiation et devient souvent anonyme, prend ou accepte un « surnom marquant leur renaissance à un autre statut, une allégeance à une autre « famille ». Manière de se dénâître et de s'auto engendrer dans le refus de ceux qui les ont mis au monde. Faire table rase du passé et faire peau neuve à travers d'abondants tatouages ou piercings. Le souci est de se mettre soi-même au monde »⁶⁸. Le jeu vidéo en ligne peut procurer à une minorité de joueurs le même exil de leur famille, de l'école, du lycée, de l'université, du travail, des amis, pour un autre statut et un autre univers. Toutefois avant de devenir « no-life », cet attachement au jeu qui, sous leur toit, se profile, interpelle très fréquemment les parents. Michaël Stora affirme : « *Très souvent ce sont les parents qui réagissent, y compris lorsque le jeune a 28 ans. Ce sont les parents qui appellent. Tant mieux ! Cela montre qu'ils sont inquiets. D'ailleurs souvent cela m'arrive de dire à ces ados, je le dis d'une façon paradoxale, car l'adolescent est quand même dans le paradoxe : trop près, trop loin. Très souvent, cela m'arrive de leur faire comprendre que l'inquiétude de leur parent était saine et que c'était un signe d'investissement car ces ados pouvaient se plaindre de ne pas être aimés. Après c'est comment on aime ? C'est un autre problème !* » (Extrait de l'interview du 09 juillet 2009.)

Ce comportement développé dans la cellule familiale à l'égard de l'ordinateur peut-être aussi regardé comme un appel aux parents, pour une aide ultime à grandir : en grandissant, « j'ai

⁶⁶ LE BRETON D. Op.cit., p 94

⁶⁷ ROCHER B, *Addiction aux jeux-vidéo –mythe ou réalité* ; DES de psychiatrie, 2007. P 60

⁶⁸ LE BRETON D. Op.cit., p 137

peur de ne plus exister pour vous, je me sens seul. » Est-cela la tragédie d'être soi ? De devoir être soi en se confrontant à sa propre solitude ? L'adolescent a besoin de réponse à son questionnement qu'il adresse aux parents ou à défaut aux pairs de la toile : Je cherche à trouver quelque chose de moi que je vous adresse parents. Ou tout comme Narcisse, je cherche à trouver quelque chose de moi que je cherche à regarder dans l'écran. Mais au risque dans l'écran de ne trouver qu'un amour captif de soi, une capture imaginaire, illusoire, qui ne permet pas d'accéder à l'autre. Le sujet ne peut pas se socialiser. Pareil à Narcisse, il est dans le virtuel : un reflet, un objet et non pas un sujet.

D. CHAPITRE : L'AIRE TRANSITIONNELLE

« La psychothérapie se situe en ce lieu où deux aires de jeu se chevauchent, celle du patient et celle du thérapeute. En psychothérapie, à qui a-t-on affaire ? A deux personnes en train de jouer ensemble. Le corollaire sera donc que là où le jeu n'est pas possible, le travail du thérapeute vise à amener le patient d'un état où il n'est pas capable de jouer à un état où il est capable de le faire ». D.W. Winnicott.

Jouer. L'activité créative et la quête de soi.

Pour étayer ma réflexion dans ce paragraphe, j'ai choisi de reprendre le titre du chapitre V du livre : « *Jeu et réalité - L'espace potentiel* » de Winnicott. Dans ce chapitre, il rappelle le bien fondé du jeu dans la quête de soi. Bien fondé qu'il affirme en ces mots : « *Le principe général qui me paraît valable est que la psychothérapie s'effectue là où deux aires de jeu se chevauchent, celle du patient et celle du thérapeute. Si le thérapeute ne peut jouer, cela signifie qu'il n'est pas fait pour ce travail. Si le patient ne peut jouer, il faut faire quelque chose pour lui permettre d'avoir la capacité de jouer, après quoi la psychothérapie pourra commencer. Si le jeu est essentiel, c'est parce que c'est en jouant que le patient se montre créatif.* »⁶⁹

C'est de cette aire intermédiaire créée (de ce « playing ») qu'il peut y avoir expérimentation, expérience de la vie et expérience partagée. Car à l'inverse de Mélanie Klein qui considère le jeu comme devant être au service du travail thérapeutique, pour Donald Winnicott le jeu est un tout qui contient des vertus thérapeutiques. Ce n'est pas qu'un contenu c'est aussi un contenant. Pour Winnicott, le « playing » trouve donc sa place dans l'aire transitionnelle, l'espace potentiel, une zone tampon entre la réalité et le fantasme.

D.1.1 Le playing et le game

Winnicott distingue le « playing », du « game ».

Le « playing » pourrait se traduire par « le jouer », l'acte de jouer, de créer, d'inventer. Dans « le jouer », il y a ce retour à cette aire transitionnelle où durant le jeu, la réalité se voit remodelée en fonction des besoins internes du sujet. Ainsi l'objet transitionnel au sein de cette aire est-il soumis à la toute puissance du sujet qui a l'illusion (comme lorsqu'il était nourrisson) de créer la réalité en fonction de ses besoins ou désirs.

Le « game » se traduit par le terme « jeu » : jeu de société, jeu éducatif, tous les jeux qui ont des règles, un règlement et qui favorisent de ce fait des activités de socialisation.

Cette distinction permet de noter

- que le jeu vidéo en ligne relève du « game » ;
- qu'il pourrait y avoir avantage pour un joueur de trouver, dans l'espace thérapeutique, une aire transitionnelle ; celle-ci lui permettrait de mettre en jeu ce qui n'a pas pu s'élaborer pour lui à une époque de sa vie. Dans le lien thérapeutique, il pourrait s'agir de restaurer le narcissisme primaire qui ne s'est pas établi, en raison de la défaillance de l'environnement.

D.1.2 Le jeu vidéo en ligne : une activité créative ?

Avant de répondre à cette question, il me semble nécessaire de rappeler que la créativité pour Winnicott est « *à envisager dans son acception la plus large, sans l'enfermer dans les limites d'une création reconnue ou réussie, mais bien plutôt en la considérant comme la coloration de toute une attitude face à la réalité extérieure.* »⁷⁰

Pour que l'activité soit créative, il me semble que des conditions doivent être requises et réunies :

⁶⁹ WINNICOTT D.W. *Jeu et réalité -L'espace potentiel-* ; Paris : Gallimard, 1975. P 76

⁷⁰ WINNICOTT D.W. Op.cit., p 91.

Du côté du jeu

- Le jeu doit permettre au joueur d'être dans le « playing » (le jouer) et non dans le « game » (le jeu).
- Le joueur doit avoir la possibilité de participer à l'élaboration du jeu ou à des solutions apportées par le jeu.

Du côté de l'environnement

- Il est souhaitable que cette création puisse être entendue, adressée à un Autre⁷¹. Si possible, pas n'importe quel Autre, un Autre avec une écoute analogique, subtile, bienveillante ...
- Un Autre qui facilite la mise en place d'un espace potentiel, un Autre qui ne soit pas « gamer » mais « player ». (Ce qui laisse à supposer que ce n'est pas un pair. Ou si c'est un pair, il a la capacité de se décentrer du « game » pour être dans le « playing ».)
- Un Autre, co-créateur d'un nouvel espace de jeu, d'illusion, de créativité et de pensée.
- Un Autre, en position méta, en capacité de recevoir, de tenir, de supporter ce qui est en jeu pour le joueur et d'accuser réception de l'inédit quelle que soit sa forme fusset-elle effrayante. (Car dans le « playing » à la différence du « game », il peut y avoir du très agréable, de l'effrayant ou de l'insoutenable qui adviennent.)

Du côté de l'individu

- Une prise de conscience : le jeu vidéo serait au bout du compte moins intéressant que ce que le réel peut offrir.
- Un déclic : la vie vaut le coup d'être vécue en dehors de l'objet transitoire, en dehors du « game ».

Le travail thérapeutique et les jeux de rôles en ligne.

Lors de mon stage à Marmottan, Elizabeth Rosset – psychologue - a évoqué le travail qui s'effectuait entre elle et un joueur de WoW. En ayant à l'esprit le modèle trivarié des addictions⁷² et les notions de facteurs de risques, je vais présenter ce jeune homme.

D.1.3 Présentation d'un jeune joueur

D.1.3.1 Sa personne

Alexis est, un jeune de 18 ans, adressé par un psychiatre à Elizabeth Rosset en janvier 2008. Ce psychiatre lui a prescrit des neuroleptiques et l'a reçu durant quelques séances avant de lui donner l'adresse de Marmottan.

Alexis joue à WoW depuis juin 2007. Lorsqu'Elizabeth le rencontre, il a atteint un level de 70 (score maximum pour l'époque). Jouer à ce jeu lui procure « *une bouffée d'oxygène* ».

Il ne se rend plus en classe depuis novembre 2008.

⁷¹ « Autre », ce terme ainsi retranscrit fait référence au concept psychanalytique pour rappeler que « *ce n'est jamais avec son propre œil que l'enfant se voit mais toujours avec l'œil de la personne qui l'aime ou le déteste. Il s'agit là du champ du narcissisme qui fonde l'image du corps de l'enfant à partir de ce qui est amour de la mère et ordre du regard porté sur lui.* » (Extrait de la note n° 1 de C. Niewiadomski, op.cit p 255). L'Autre se comprend comme un lieu, un espace. Pour que l'enfant puisse s'approprier cette image, pour qu'il puisse l'intérioriser, cela nécessite qu'il ait une place dans le grand Autre. Il s'agit donc du lieu dans lequel se constitue le sujet. (L'Autre n'étant pas assimilable à autrui.)

⁷² Se reporter à l'annexe n°1.

Il est sous antidépresseurs depuis son séjour en hôpital en février/mars 2008.

D.1.3.2 Son environnement

Les parents d'Alexis ont divorcé en 2003 (Alexis était alors âgé de 13 ans)

Le père d'Alexis est un informaticien qui est parti du foyer en laissant des dettes, il vit actuellement avec une nouvelle compagne. Alexis place son père dans « le rôle de géniteur ».

La mère d'Alexis « se tue à la tâche pour rembourser les dettes », elle a de surcroît attenté à sa vie à deux reprises. Elle considère Alexis comme l'enfant auprès de qui elle peut avoir un recours. Mais, à présent, elle ressent ; ils ressentent tous les deux de la difficulté à se parler.

Alexis a deux frères plus jeunes (l'un est âgé de 16 ans et l'autre de 14 ans).

Il est très attaché à sa grand-mère qui le conduit aux séances chez la psychologue.

Il est aussi très en lien avec un père de confession.

Aujourd'hui, la préoccupation majeure d'Alexis serait de pouvoir de rencontrer l'autre sexe, de rencontrer une fille, d'avoir une relation amoureuse.

D.1.3.3 Le jeu

Au moment de sa rencontre avec Elizabeth, il commence un role play* à partir de la cosmogonie de WoW.

Son avatar est un mage.

D.1.4 La rencontre avec le thérapeute

C'est par l'entremise du role play qu'Elizabeth a renforcé l'alliance thérapeutique, en s'intéressant à « l'espace de jeu » qu'Alexis avait inventé : l'écriture d'un scénario à partir de WoW. Dans cet écrit, Alexis exprime et rejoue des situations réelles difficiles à vivre. Cette création littéraire lui permet de dire par métaphore, de produire un récit avec une signification adressée à autrui.

Ci-dessous, quelques extraits tirés du scénario écrit par Alexis et remis à Elizabeth lors de séances (Amarèd est un jeune garçon et Asparalia est sa mère)

« Les prétendus créanciers soumettent à nouveau Asparalia à la menace et lui demandent une autre lourde somme d'argent, prétextant encore des dettes accumulées en secret par son amant. La véracité de ces propos étant invérifiable, Asparalia se tue à la tâche pour fournir l'argent demandé. »

« Asparalia meurt de tristesse, de fatigue, de faim, et de maladie. Amarèd, devenu orphelin, perd son foyer et devient enfant des rues de manière définitive. Il vit de ses vols maintenant quotidiens, commis par lui seul ou en bande. Il a huit ans. »

« Amarèd commence à fréquenter les enfants qui traînent en bandes dans les ruelles les plus pauvres de la ville portuaire, tentant de fuir la vision de sa mère de plus en plus désespérée et enfoncée par la fatigue comme la tristesse. »

« Amarèd vit les années les plus heureuses de son existence à bord de l'Horizon et aux côtés de ses compagnons d'équipage. »

« Amarèd entre dans les Flots Noirs et devient l'apprenti direct de Rud'Reek à bord de l'Horizon. Au cours de ses voyages, il apprend avec l'archéologue l'histoire du monde ainsi que les langues anciennes et les bases de l'archéologie. Rud'Reek se garde bien d'évoquer la Guerre de Profondazur et la Pierre des Marées. Amarèd découvre un équipage qui

devient presque une famille pour lui, et est également initié aux plaisirs du milieu : alcool, jeu, chair. Il découvre enfin la mer, auprès de laquelle il se réfugie lorsqu'il va mal. »

« Amarèd a dix-huit ans. Soelèn, en qui le devoir et le coeur se mènent déjà combat, et incertaine que ses actions iront toujours dans ce sens, ou même qu'elle survivra à l'odyssée de l'Horizon, donne à Amarèd un noeud de marin enchanté qui semble impossible à défaire, gage secret d'amour portant en lui tout un symbole. »

Dans la rencontre thérapeutique en addictologie, il y a souvent « comme deux experts » qui peuvent s'apprendre l'un de l'autre : celui qui utilise le jeu et le connaît bien et celui qui a des savoirs sur le jeu. Toutefois cet axiome ne suffit pas : il y a aussi à réfléchir, à « donner à long terme en retour au patient ce que le patient apporte »⁷³. Là est le travail thérapeutique.

D.1.5 De l'espace de jeu crée à l'espace transitionnel.

Afin de l'articuler à ce qui, peut-être, se joue entre Alexis et Elizabeth, quelques compléments sur la notion d'« espace transitionnel » développée dans les pages ci-dessus m'ont semblé nécessaires.

Ainsi, pendant les premières semaines, l'enfant vit-il dans un état symbiotique avec la mère et dans l'illusion qu'il fabrique lui-même ce dont il a besoin. Il fabrique par exemple le lait qu'il reçoit. C'est-à-dire qu'en s'adaptant aux besoins de l'enfant « *-la mère-environnement- va apporter ce qui lui est nécessaire à peu près au bon endroit et au bon moment. L'enfant, alors a l'impression, qu'il vient de créer ce qu'en fait il vient de trouver. L'objet est ainsi trouvé et créé dans le même moment* »⁷⁴. Petit à petit, l'enfant va déchanter et devoir renoncer à cette expérience d'illusion féconde, à cette omnipotence en reconnaissant qu'il y a une réalité extérieure distincte de lui. Il va concevoir entre l'interne et l'externe un espace potentiel ou transitionnel qui n'appartient ni à la réalité interne ni à la réalité externe. Une des manifestations de cet espace est l'objet transitionnel. Il est à noter que ce qui est transitionnel, ce n'est pas l'objet lui-même mais son utilisation car sa fonction est de représenter le passage entre la mère et l'environnement. Winnicott insiste beaucoup sur la nécessité du « trouvé créé » pour l'être humain dans son rapport à la réalité et sur la normalité des phénomènes transitionnels. Toutefois, lors de l'examen clinique de certains cas, il a pu discerner une psychopathologie dans l'aire des phénomènes transitionnels. C'est le cas, par exemple de l'enfant à la ficelle⁷⁵ qui pour parer aux absences de sa mère dépressive, pendant sa petite enfance, utilisait une ficelle. Celle-ci les représentait tous les deux reliés et avait pour fonction de dénier la séparation. Cet objet en se mettant au service du déni restera transitoire, pour cet enfant, et ne lui permettra pas la séparation d'avec la mère.

Ce nouveau détour par l'enfant et l'objet transitionnel, me laisse à formuler l'hypothèse que l'espace créé par Alexis et pris en compte par Elizabeth pourrait être de même nature : une aire transitionnelle avec un objet transitionnel. Cette créativité élaborée par Alexis lui permet chronologiquement :

- d'être ;
- d'être trouvé par ses compagnons de jeu ;
- d'être trouvé par Elizabeth.

Ces manières d'être et d'être trouvé ne sont pas toutes de même nature. Par ailleurs tout sujet ne passe par elles. Il y a autant de cas cliniques qu'il y a de sujets. Lors de ma

⁷³ WINNICOTT D.W. *Jeu et réalité –l'espace potentiel-* ; Paris : Gallimard, 1975. P 161

⁷⁴ DETHIVILLE L. *Donald W. Winnicott –une nouvelle approche-* Campagne Première, 2008. P 61

⁷⁵ WINNICOTT D.W. *Jeu et réalité –l'espace potentiel-* ; Paris : Gallimard, 1975. PP 27 à 29

rencontre avec Michaël Stora, celui-ci a souligné que certains joueurs peuvent trouver dans le jeu des personnes qui font office de tuteurs de résilience sans aller voir de thérapeute. « Certains joueurs, dont les pères sont souvent défaillants, rencontrent, en IRL*, des pères, des joueurs plus âgés qui, au cours de cette aventure épique, se positionnent comme père et non comme pair. Ils sont en capacité de les reconnaître, ou de reconnaître en eux l'homme à venir. » (Extrait de l'interview du 09 juillet 2009).

D.1.5.1 D'être

Etre un joueur WoW, passer un nombre important d'heures, chaque jour, devant/dans son écran, être dans une rupture de lien social sont des manières d'être au monde : une identité personnelle et sociale qui se construit, une façon que le sujet investit pour exister et rendre supportables des difficultés auxquelles il ne peut pas faire face. En paraphrasant Freud, il est possible d'énoncer que le « jeu compulsif est un effaceur de soucis ». Mais un effaceur de soucis temporaire, dans la mesure où l'acte doit-être répété puisque la souffrance ne disparaît pas durablement. A cet effet, Joyce Mac Dougall parle d'objet transitoire et non transitionnel. En référence à Donald W.Winnicott, il est possible d'avancer l'idée que par cette manière d'être, le joueur compulsif se construit « un faux self » : *une organisation défensive qui reprend de façon prématurée la fonction de « nursing » de la mère, et qui permet à « l'infans » de s'adapter à l'environnement, tout en protégeant et cachant le vrai self.»*⁷⁶

D.1.5.2 D'être trouvé par ses compagnons de jeu

Dans un premier temps, le symptôme, l'addiction sont souvent des créations personnelles, des solutions au problème en réponse à une situation donnée. Ainsi Alexis utilise-t-il l'univers de WoW pour essayer d'articuler des questions existentielles, en proposant à ses compagnons de jeu de jouer ses scénarios. Toutefois, et bien qu'il y ait essai pour énoncer quelque chose de sa problématique, il m'apparaît que cet espace n'est pas transitionnel. Il viendrait même à témoigner de l'échec du processus de symbolisation. Car il n'y a pas véritablement pour Alexis la possibilité de symboliser, de mettre en mots les réponses complémentaires nécessaires à son développement. Ainsi le jeu serait-il une tentative de réponse, au moins provisoire, à une question que le sujet se pose ou peut-être une échappatoire à la dite question, une manière d'éviter justement de se la poser par angoisse quant à la réponse. La formation du symptôme est alors une réponse provisoire, pour empêcher l'apparition de l'anxiété, un « ajustement créateur »⁷⁷ au risque qu'il devienne, s'il n'est pas repris par un Autre, un « ajustement conservateur ».

Pour Alexis, parler à soi-même en écrivant un scénario ne devient plus suffisant ; il lui faut un Autre qui n'est pas soi (ni un pair⁷⁸) pour le lui adresser et se le voir renvoyé sous d'autres formes. Alexis va se trouver face à une nouvelle expérience dans une situation particulière : la rencontre avec un thérapeute.

D.1.5.3 D'être trouvé par Elizabeth

Dans l'espace thérapeutique, à partir du scénario écrit, il s'agit de transférer ce qui n'a pas pu se jouer, de travailler et de mettre en jeu les questions existentielles qui coïncident Alexis. Le jeu qui se déroule dans une aire transitionnelle implique de mêler un « créé » intérieur et un « trouvé » extérieur. L'hypothèse est que le support du « role play », le processus de

⁷⁶ DETHIVILLE L. Op.cit., p 129

⁷⁷ Notions gestaltistes. Du point de vue de cette théorie, nous disons que toute action posée par le sujet est une forme d'ajustement à son environnement. Mais d'un ajustement créateur, au fil des années, cette conduite peut se transformer en un ajustement conservateur (soumis à l'habitude et à la répétition). D'un point de vue psychologique, ce comportement est nommé : symptôme. Un symptôme est une construction qu'un sujet a tant bien que mal mis en place pour maintenir quelque chose de son désir dans sa relation à autrui, mais qui le présente lui, comme objet de ce symptôme.

⁷⁸ Il est important de préciser que des joueurs trouvent parfois dans le jeu des pairs/pères qui leur font office de tuteurs de résilience.

symbolisation se construit à deux et presque comme sur le mode du squiggle⁷⁹ décrit par Winnicott. Car même si Alexis et Elizabeth ne jouent pas formellement au squiggle, chacun apporte sa contribution au processus de symbolisation. L'espace transitionnel est cette aire intermédiaire à partir duquel Alexis peut jouer l'essentiel de son drame, dans un environnement «suffisamment humain», « suffisamment porteur ». Car en psychothérapie à quoi a-t-on à faire ? Nous connaissons bien cette interrogation et sa réponse : à deux personnes en train de jouer ensemble. Le travail du thérapeute vise donc à jouer avec le patient pour l'amener à un état où il n'est pas capable de jouer à un état où il peut le faire. Le jeu avec le thérapeute permet la mise en route des processus de symbolisation et de représentation.

⁷⁹ Une sorte de gribouillage. Le thérapeute demande à l'enfant que l'un des deux commence par faire « un n'importe quoi » sur une feuille, il est surtout recommandé de ne pas dessiner quelque chose et de se laisser aller avec le crayon en suspendant tout contrôle. Une fois le gribouillage réalisé par l'un c'est à l'autre de poursuivre à partir de ce tracé et les commentaires alternent. Le jeu soutient l'échange et favorise l'expression fantasmatique de l'enfant. L'important est de suivre le cheminement de l'enfant et de régler sa conduite sur celle de l'enfant.

TROISIEME PARTIE :

CONCLUSIONS ET PERSPECTIVES

E. CHAPITRE : EN GUISE DE FIN

« C'est dans la relation à sa propre histoire que le sujet se construit comme sujet et qu'en même temps il fait l'épreuve de sa séparation d'avec lui-même. Le sujet de l'histoire de vie est pris tout entier dans le jeu de cette tension entre le maintien en soi qui l'assure de l'identité de son existence et le mouvement hors de soi qui reporte toujours dans un à-venir et un ailleurs la rencontre de son être avec soi-même ». Christine Delory-Monberger.

Pour conclure

Conclure a du sens car cela permet de marquer une étape en y mettant fin même si tout n'est pas définitivement arrêté... . Durant cette étude, j'ai découvert tout un monde, tout un univers que je ne soupçonnais pas, il y a moins de dix-huit mois. Je l'ai trouvé vaste et pouvant faire appel à maintes disciplines et théories pour l'éclairer. Je l'ai trouvé passionnant et relevant aussi de l'inquiétante étrangeté. Le monde de l'addiction et de ses sujets nous place souvent au carrefour de tels ressentis : fascination, inquiétude et rejet. Travailler sur les addictions comportementales est aussi venu éclairer et ajuster mon regard sur les addictions avec produits.

E.1.1 Retour sur les hypothèses de travail

Retour sur les hypothèses et faire état de là où j'en suis de ma réflexion.

E.1.1.1 Il y aurait dans l'addiction à ce jeu du fondamentalement nouveau mais aussi du fondamentalement ancien.

Il y aurait du fondamentalement ancien, si je prends en considération :

- que ce travail m'a conduite à regarder du côté d'auteurs : P. Jeammet, J.MC Dougall. D.Winnicott..., de la notion de dépendance à l'enfance puis à l'adolescence et du processus de séparation-individuation ;
- la réflexion de Christian Bucher et Jean-Louis Chassaing⁸⁰: « *La théorisation du joueur en tant que « névrosé oral » animé par un désir inconscient de perdre, dispose que le jeu, expression d'une « névrose de base», correspond, à l'instar de l'alcoolisme par exemple, à une « régression orale », se définissant par la mise en acte d'une séquence toujours identique, tentative illusoire d'éliminer radicalement les désagréments liés au principe de réalité au profit du seul principe de plaisir, par le truchement d'un retour à la fiction de la toute puissance infantile. La rébellion contre la loi parentale se traduit directement chez le joueur par une « rébellion latente contre la logique ».* Cette remarque s'adressant au joueur pathologique semble correspondre aussi à ce qui peut se jouer du côté du « no-life ».

Et, du fondamentalement nouveau ?

- Sont nouveaux l'expérience et le comportement mais pas les raisons qui conduisent le sujet à les exprimer.
- Ce produit est par ailleurs entouré de toute une aura dont il peut-être utile en qualité d'addictologue d'en comprendre quelque chose. Ainsi connaître quelques rudiments sur les MMORPG permet d'entrer plus aisément en relation ou de créer un début d'alliance thérapeutique avec le jeune ; étonné d'entendre un Autre lui parler de son monde.
- En savoir quelque chose peut aider à ne pas banaliser ce phénomène ni à le dramatiser et à engager un dialogue avec les parents.
- Quant à leur inquiétude à l'égard des jeux de rôle en ligne, quand ils viennent se renseigner pour leur adolescent, elle révèle assez souvent la nécessité d'un soutien à

⁸⁰ BUCHER C et CHASSAING J-L. *Addiction au jeu : éléments psychopathologiques* in Jeu, addiction et société, Revue Psychotrope n 3-4, vol 13 ; Paris : De Boeck, 2007. P 105.

la parentalité. Les consultations « famille » (groupe de parole, entretien psychologiques avec le ou les parent(s), thérapies familiales) sont nécessaires.

E.1.1.2 Ce jeu répondrait à des besoins spécifiques en lien avec notre société

Les objets que manipule l'adolescent nous en disent souvent plus que les échanges verbaux avec eux. Serge Lesourd.

Que dit ce jeu ?

- Il dit qu'il est sans fin... comme le serait l'adolescence pour certains jeunes. Des jeunes en incapacité d'être autonomes, c'est-à-dire capables de gérer, à leur initiative et sans se mettre systématiquement en danger, leur dépendance.

Que rappelle ce jeu ?

- Il rappelle l'enquête du sociologue Alain Ehrenberg sur l'individualisme contemporain⁸¹ et les différentes hypothèses émises entre la fin des transcendances (le ciel est vide, Dieu n'est plus ; le progrès et ses désillusions...) et l'obligation pour l'individu de se construire lui-même dans l'incertitude.

Une incertitude et une fragilité devenues tellement banales qu'il est bon de se rassurer dans l'Univers des MMORPG où tout est sûr, programmé, et de fuir le monde réel « où la dépression est devenue le trouble mental le plus répandu dans le monde. »⁸²

WoW est cet univers aux antipodes du monde réel, où le collectif, la communauté sont mis en valeur, où la norme n'est pas fondée sur la responsabilité et l'initiative : l'individu n'étant pas obligé à réussir sa vie seul, dans WoW.

« *Addiction et société* ». C'est aussi l'intitulé de ce DIU et la thèse d'un certain nombre d'auteurs (S. Couteron -psychologue-, A. Ehrenberg -sociologue-, J.P Lebrun, C. Melman-psychiatres psychanalystes-, B. Stiegler -philosophe-, ...)

Pourquoi notre société est-elle devenue addictive ?

- Nous serions passés d'une société où la norme n'est plus fondée sur la culpabilité, la discipline, la dette mais sur la responsabilité.

La névrose (maladie liée à la loi, les interdits, la frustration, le conflit) serait en nette voie de régression. Nous assisterions, depuis, une cinquantaine d'années, à « un déclin de la référence au conflit et à la culpabilité au profit de figures qui mettent plutôt en jeu le déficit et le bien-être »⁸³. Dans un monde où tout devient possible, où l'individu est encouragé à devenir sa propre norme, les maladies de l'insuffisance, « la fatigue d'être soi » se développent et la dépression s'annonce comme « le drame d'une nouvelle normalité qui est en même temps une nouvelle normativité »⁸⁴.

La folie était l'envers d'un sujet de raison, la névrose freudienne celle d'un sujet conflictuel, la dépression celle d'un individu, qui est seulement lui-même, et, par conséquent, jamais assez lui-même, comme s'il courait en permanence derrière son

⁸¹ Travaux d'enquête relatés dans ses livres : *Le culte de la performance* ; Paris : Calman Levy, 1991. *L'individu incertain* ; Paris : Calman Levy, 1995. *La fatigue d'être soi – Dépression et société* ; Paris Odile Jacob, 1998. Réédition Poches Odile Jacob, 2000.

Dans *La fatigue d'être soi*, A. Ehrenberg rappelle qu'« *Qu'addiction et dépression sont des thèmes qui se diffusent ensemble à partir des années 1970* » (p18) que ce constat fait consensus auprès des psychiatres et des psychanalystes. « *Les comportements addictifs sont liés d'une manière ou d'une autre à la dépression. (...) Une des premières études empiriques publiées aux Etats-Unis en 1974 souligne que la dépression est le trouble émotionnel majeur dans la dépendance à l'héroïne. En 1984, un psychiatre suisse montre que la dépression paraît aujourd'hui un facteur capital dans le développement de la pharmacodépendance* » (p 171)

⁸² EHREMBERG A. *La fatigue d'être soi – Dépression et société* ; Paris Odile Jacob, 1998. P 9

⁸³ EHREMBERG A. Op.cit., p 136

⁸⁴ EHREMBERG A. Op.cit., p 137

ombre, ombre dont il est dépendant. Si la dépression est la pathologie d'une conscience qui n'est qu'elle-même, la dépendance est la pathologie d'une conscience qui n'est jamais assez elle-même, jamais assez remplie d'identité, jamais assez en action - trop indécise, trop explosive. La dépression et la dépendance sont comme l'endroit et l'envers d'une même pathologie de l'insuffisance.»⁸⁵

C. Melman et JP. Lebrun parlent, quant à eux, d'une « *nouvelle économie psychique* » fondée non plus sur le refoulement des désirs mais au contraire sur leur libre satisfaction. Pour ces deux auteurs, la jouissance est devenue une norme sociale qui guide la plupart de nos comportements. Cette aspiration à une satisfaction immédiate fragilise le psychisme et génère des troubles dépressifs.

Cette époque (où l'individu n'est plus caractérisé par le manque mais par l'absence de limite, la crise des repères et la jouissance à tout prix) aurait entre autre comme terreau « *une économie libérale débridée et une subjectivité qui se croit libérée de toute dette envers les générations précédentes.* »⁸⁶

E.1.1.3 En référence au triangle d'Olievenstein, ce n'est pas le MMORPG qui ferait l'addiction.

Sans induire une chaîne causale : enfant divorcé, absence du père, moments de dépressivité de la mère et sans faire de constatations sociologiques abusives, je note toutefois qu' Alexis pose assez bien les conditions de la rencontre avec WoW. Sa famille, institution première de l'enfance, apparaît en situation fragile. Lui-même, à la suite d'une vive altercation avec sa mère, présente des troubles qui le conduisent en hôpital psychiatrique. En outre, par ses absences scolaires répétées, il se met en situation délicate à l'égard d'une institution qu'il serait à même de rencontrer comme lieu d'une réalisation possible d'une perspective d'autonomie. Enfin, il s'intéresse à WoW qui présente des caractéristiques addictogènes.

E.1.1.4 Notre manière d'être thérapeute est transférable aux sujets addicts au MMORPG

Nous avons à faire à un nouvel objet avec ses propriétés. Un objet de notre époque qui prend en compte les Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication. Un objet ni bon ni mauvais en soi, mais pour lequel son usage pose parfois problème.

En thérapie, ce n'est pas le temps d'usage qui est à prendre en compte mais ce que le joueur évoque de son vécu, de sa relation au jeu en lien avec son histoire et de sa souffrance psychologique. En cela le joueur ne se différencie pas de la personne dépendante à l'alcool, au cannabis, etc. . La personne addictée incorpore un produit ou développe un comportement qu'elle idéalise pour combler un vide existentiel : la solitude, la dépression, le sentiment de dévalorisation, d'insécurité, les angoisses de perte... . Il s'agit pour elle de rechercher des sensations physiques de complétude pour remplacer ce qui est venu à lui faire défaut dans l'existence : la défaillance du lien primaire.

L'Autre (le thérapeute) ne peut rien lui donner concrètement, il est là en appui pour essayer de l'aider à remonter à la surface et à accepter cette incomplétude, inhérente à l'expérience humaine.

Entre recherche d'idéal (d'idéalisation de la vie, du cosmos, des autres, de soi-même) et suivi de dépression, il y a quelque chose d'autre à expérimenter en thérapie.

Dans un lieu sûr pour le sujet addicté, ce quelque chose à expérimenter a à voir avec le langage, la frustration, les limites, l'émotion, la rencontre avec l'Autre... Nous le savons, la dépendance est à comprendre comme une problématique du lien. Par défaut d'intériorisation du lien, le désir ne peut-être que besoin qui, au fur et à mesure de la dépendance, se transforme en manque. Ce désir (qui s'actualise dans la prise du produit ou dans le

⁸⁵ EHRENBURG A. Op.cit., p 280

⁸⁶ MELMAN C et LEBRUN J-P. *L'homme sans gravité –jouir à tout prix*. Paris : Denoël, 2002.

développement du comportement) est paradoxalement ce qui empêche et favorise la prise de conscience (et de surcroît jamais terminé) du rapport de l'individu à son incomplétude.

La thérapie gestaltiste que je pratique entre autre est une psychothérapie relationnelle avec une implication du thérapeute, implication délicate dans le jeu transférentiel. Le travail passe par un attachement au thérapeute, la rencontre avec un autre « *désirant, différent et différencié sans craindre la perte, l'abandon ou l'engloutissement* »⁸⁷.

Au fil des séances, il s'agit avec le client⁸⁸ de passer du besoin au désir et d'accepter (par l'accès au symbolique) à l'incomplétude ou au manque. Accepter, aussi que la relation à soi et à l'autre passe paradoxalement par la découverte d'une différence et d'une séparation impossible à combler ; la véritable rencontre s'éprouvant non dans la fusion mais dans la séparation.

Quel que soit le comportement d'addiction développé par le sujet adulte, cette manière d'être et de concevoir le travail du thérapeute me semble tout autant pertinent avec un client addict au jeu de rôle en ligne, au jeu pathologique, à l'alcool, au cannabis, etc. .

E.1.2 Un add-on serait-il en vue ?

Ce travail sur le jeu de rôle en ligne, je l'entrevois comme un travail de déchiffrement et de défrichage : comprendre ce qui se joue dans WoW et se faire une idée personnelle sur cet objet. Et, je considère dans le cadre de ce mémoire avoir seulement approché le thème, tellement l'univers des MMORPG est vaste. Le livre de Franck Beau donne un bel aperçu de cette dimension tentaculaire et l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines l'atteste aussi. Ce mémoire est donc un premier jalon qui pourrait-être suivie d'un deuxième...Un add-on serait-il en vue ? Ce sous-titre cède à la facilité, je le concède.

Perspectives

Ce travail s'est inscrit dans mon histoire de vie et dans la nécessité de compléter une formation et une expérience professionnelle en alcoologie par un enseignement universitaire en addictologie. Depuis fort longtemps, je souhaitais m'inscrire à ce DIU « Addiction et société » mais des circonstances professionnelles ne me permettaient pas de dégager ma journée du jeudi.

Au fil de l'année universitaire a émergé le souhait de reprendre une filière étude, en Sciences de L'Education, abandonnée après l'obtention d'un Diplôme d'Etude Appliquée avec mention, en 1997. Ces travaux de recherche pourraient associer mon intérêt pour les histoires de vie et l'addictologie.

Bien que mon DEA ne porte pas sur les histoires de vie en formation⁸⁹, j'ai toutefois une pratique de ces dernières puisque j'ai encadré, de 1994 à 2003, des travaux dirigés en psychologie sociale, auprès d'étudiants en licence sur le thème : « Autobiographie - Ecritures de soi et écritures des autres⁹⁰ », à l'UFR de Psychologie de Nantes. Si le dispositif de

⁸⁷ BOYVAL J. De *L'indispensable à l'intolérable* » du toxicomane, in Addictions. Revue gestalt n° 31, 2006. P 69.

⁸⁸ En référence à Carl Rogers [Psychopédagogue américain (1902-1987) et auteur de nombreux ouvrages sur la non-directivité et l'approche en thérapie centrée sur le client] j'emploie le terme client (et non patient) pour parler des personnes que je reçois en thérapie.

⁸⁹ CHOTARD-FRESNAIS A. « *Une doxa à l'épreuve de la pédagogie – Les représentations sociales des compagnons face au changement dû au passage d'un métier exercé à un métier enseigné, dans le cadre d'un système éducatif parallèle* ». DEA : Sciences de l'Education et Didactiques. Université de Nantes, 1997.

⁹⁰ Dans l'autobiographie, le locuteur est aussi l'auteur du cadre et de la forme qu'il institue pour son expression. Dans l'histoire de vie, c'est l'auditeur qui organise le cadre et la forme. Dans ce travail dirigé, j'étais garante du cadre, de la forme, du contenant ; les étudiants étaient les auteurs de leurs écritures et un espace de « socialisation » des traces écrites était institué.

l'histoire de vie est différent de celui de l'autobiographie, il est toutefois difficile de nier toute parenté. En outre, en 1994, réaliser ces travaux dirigés sous cette appellation était aussi une façon de poursuivre un travail déjà commencé par Bernadette Merlan-Guyon,⁹¹ en 1981.

Dans ce nouveau cadre, il s'agirait de mettre en place un projet de recherche : « Histoire de vie et histoire d'avatars ». A cet égard, j'ai relu le travail de deux auteurs : Christophe Niewiadomski⁹² et Christine Delory-Momberger⁹³.

Le premier présente son travail de doctorant en Sciences de l'Education auprès d'un groupe de personnes volontaires hospitalisées, pour une durée de trois mois, au centre Louis Sevestre à La Membrolle-sur-Choisille, près de Tours. Ces personnes ont accepté de participer à un travail d'écriture sur soi et de socialisation en groupe.

Le deuxième auteur est un des représentants de ce courant « histoire de vie ». C. Delory-Momberger a aussi co-écrit un livre sur la gestalt avec Francis Vanoye⁹⁴. Ces raisons m'invitent à prendre contact avec elle en premier, pour savoir si elle accepterait d'être ma directrice de thèse. Comme second contact, je pense à Martine Lany-Bayle, professeur en Science de l'Education à l'Université de Nantes.

E.1.3 Une idée de sujet de thèse

« *Chaque être invente tôt ou tard une histoire qu'il tient pour sa vie et qui l'est effectivement.* » Max Frisch.

Le chapitre sur « l'aire transitionnelle » laisse entrevoir qu'une mise à distance par « le verbe » entre histoire de vie et histoire de l'avatar adressé à un Autre permet un travail thérapeutique. Qu'en est-il si cette mise à distance s'exerce dans un cadre différent de la thérapie : un cadre plus formatif que thérapeutique ?⁹⁵ Une mise à distance entre l'histoire de vie et l'histoire de l'avatar permettrait-elle un travail formativo-thérapeutique ? (Car si ce dispositif n'est pas superposable au travail thérapeutique ou psychanalytique, il peut être un préalable pour certains joueurs.)

Mon activité en cabinet et auprès des institutions (en analyse de pratique et en régulation d'équipe) me conduit de plus en plus à exercer une clinique intégrative et multi-référentielle. En écho, dans le cadre d'une recherche, je pourrais être tentée par la mise en place d'un paradigme qui concilie plusieurs dimensions :

- La créativité et l'espace potentiel winnicottien ;
- la mise en forme d'éléments pris pour partie dans les différents rapports aux histoires de vie (celle du sujet et de ses avatars) et réalisée selon un principe de co-investissement entre narrateur(s) et narrataire ;

⁹¹ Docteur en psychologie sociale et Gestalt-thérapeute, B. Merlan-Guyon a été maître de conférence à l'UFR de psychologie de Nantes, jusqu'en 1994.

⁹² NIEWIADOMSKI C. *Histoire de vie et alcoolisme* ; Paris : Seli Arlan, 2000.

⁹³ DELORY-MOMBERGER C. *Histoires de vie. De l'invention de soi au projet de formation* ; Paris : Anthropos, 2000.

⁹⁴ VANOYE F est professeur émérite de l'université Paris10-Nanterre. Il a enseigné dans les domaines des études cinématographiques et de littérature. Il est aussi Psychosociologue et gestalt-thérapeute.

⁹⁵ Dans son livre « *Histoire de vie et alcoolisme* », C. Niewiadomski montre le bien-fondé de travailler les histoires de vie dans le champ de l'alcoolologie, dans un but formatif et non thérapeutique et sans pour autant nier l'approche thérapeutique et son utilité. Il précise, en page 207, que ces deux orientations « *doivent au contraire entrer en synergie pour œuvrer à un meilleur accompagnement des personnes alcooliques.* ». En outre, pour construire son cadre, il s'appuie aussi sur une « *perspective médicale humaniste que Pierre Fouquet a dénommé psychothérapie éducative* ».

- une modalité d'accompagnement qui vise à promouvoir du sens, un processus de changement et d'émancipation ;
- une rencontre qui se construit dans l'interaction entre la parole du sujet et ce qui fait retour ;
- une compréhension de ce qui est en jeu pour le joueur vidéo en ligne d'un point de vue singulier et pluriel.

Il s'agirait aussi dans cette recherche de reprendre pour partie et de poursuivre le questionnement déjà amorcé :

- Que disent les joueurs quand ils parlent de leur histoire de vie et de l'histoire de leur personnage en pixel ?
- Que font les joueurs quand ils racontent ces deux histoires à un autre qui les écoute et les aide à co-construire à co-inventer du sens ?
- En quoi et comment chaque composante des deux vies racontées aident-elles à la projection et à la construction d'un « je » en devenir ?

Sur le plan méthodologique, la mise en œuvre d'un travail sur les histoires de vie nécessite une verbalisation du vécu sous forme orale et écrite. C'est un discours sur un vécu où l'histoire ne cesse de se constituer dans et à travers le récit.

Cette pratique s'inscrit et se construit dans une rencontre avec un groupe restreint sur des temps repérés. Le cadre de ce travail n'est pas le cabinet avec son intimité, sa règle du secret et une relation duelle privilégiée. Car l'histoire de vie est une construction qui s'effectue selon le mode « choral », elle s'enrichit des résonances des autres participants, non pas au nom d'une compétence quelconque, mais au nom de leur propre histoire.

Pour aller vers cet horizon, des jalons sont à poser : recherche d'un directeur de thèse, d'un terrain d'enquête. Réflexion à conduire sur les modalités pratiques de mise en œuvre d'un groupe : histoire de vie/histoire d'avatar...

Conclusion

Il est temps d'arrêter et de terminer sur cette page.

Ce DIU s'est révélé être une expérience riche en rencontres, échanges, instants partagés avec d'autres, des collègues issus de secteurs ou de métiers différents. L'enseignement dispensé est intense, rapide et de qualité. J'eusse aimé parfois que l'on puisse étirer le temps. Mais nous sommes des contemporains et obéissons à la devise qui consiste à faire le maximum en un minimum de temps.

F. LEXIQUE

Add-on : l'add-on est un ajout logiciel qui permet d'apporter une extension au logiciel. Sur un logiciel de jeux l'add-on peut apporter de nouveaux continents à explorer, de nouvelles quêtes, combats à réaliser.

Avatar : image en pixel en 2 D ou 3 D qui représente l'utilisateur dans le jeu vidéo. Choisir ce terme, c'est aussi adresser un clin d'œil au mot, issu du sanscrit, *avatara* qui désigne les nombreuses incarnations terrestres du dieu hindou Vishnu : les adeptes de cette religion racontent qu'il peut prendre la forme d'un poisson, d'une tortue, d'un sanglier, d'un homme-lion, d'un nain... Avec l'avatar, on est donc bien dans le registre de l'incarnation, de la représentation, de la symbolisation.

Casual gamer : est l'expression anglaise signifiant « joueur occasionnel ». Il se dit d'une personne qui joue de temps en temps aux jeux vidéo, sans approfondir sa connaissance des jeux. Antonyme de hardcore gamer.

Chat : [t(ch)at] : désigne les systèmes permettant de bavarder (souvent de tout et de rien), en temps réel avec quelqu'un sur un réseau. Les messages s'affichent sur les écrans.

Guilde : Au Moyen Âge en Europe, corporation de personnes, en général des artisans, des marchands ou des artistes, partageant et promouvant des intérêts communs. Dans un MMORPG, plus les quêtes et défis deviennent complexes, plus les joueurs sont amenés à se regrouper pour former une « guilde ». L'entraide est souvent à la base d'une guilde. Une guilde porte un nom et possède une charte. (Voir la Charte des « Anges sacrés » en annexe.)

Hardcore gamer : joueur passionné qui s'investit énormément dans les jeux vidéo pour en débusquer les moindres subtilités.

IRL : sigle anglais qui signifie « In Real Life » dans la vie réelle.

Level : mot anglais qui signifie niveau. Le niveau le plus élevé pour WoW est 80. Il aura fallu attendre à peine vingt-sept heures pour qu'un récent acquéreur de l'extension World Of WarCraft : Wrath Of The Lich King se hisse jusqu'au fameux niveau 80 plafonné par cette dernière. Il s'agit d'un joueur français dont le personnage, Nymh un démoniste, évolue sur le serveur Drek'thar au sein de la guilde Genesis qui a remporté ce succès.

MMOGS : Acronyme de l'expression anglaise « Massively Multiplayer Online Games », signifiant « jeux en ligne massivement multi-joueurs ».

MMORPG : sigle anglais qui signifie Massively Multiplayer Online Role Playing (en français : jeux de rôles massivement multi-joueurs). Un MMORPG est un jeu en réseau qui regroupe un très grand nombre de joueurs parfois plusieurs millions.

No life : terme anglais qui signifie « pas de vie » ou « sans vie ». Le no life est une personne qui consacre une très grande part, si ce n'est l'exclusivité, de son temps à pratiquer sa passion au détriment d'autres activités. Cette pratique du jeu affecte ses relations professionnelles, sociales et sentimentales. Le terme est utilisé pour désigner un joueur « accro » aux jeux vidéo.

NPC : en anglais (ou PNJ, en français).

PNJ : le PNJ est un personnage non joueur qui est contrôlé par le jeu et non par le joueur mais qui interagit avec le joueur.

Role play : est un jeu de rôle qui permet de créer un monde qui prend en compte l'histoire de World of Warcraft. Cette pratique de jeu de rôle, où l'accent est mis sur l'histoire du monde dans lequel l'avatar évolue, oblige le joueur à respecter un certains nombres de règles et d'interdits (clarté du langage, fautes d'orthographe, de grammaire et de conjugaison, termes techniques du jeu proscrits...) et repose sur l'élaboration de scénarios. Elle suppose une dimension interprétative du rôle incarné : le joueur incarne son personnage dans le jeu, dans le « chat ».

Abréviations utilisées : « Role play » = rp et « Hors role play » = hrp

Whisper : adresser un message privé (mp) à un autre joueur par le biais de la commande : /wh.

G. BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

- BALINT M. *Le défaut fondamental* ; Paris : Payot, 1971. 270 p.
- BEAU F. *Culture d'univers* ; Limoges : FyP, 2007. 359 p.
- CAILLOIS R. *Les jeux et les hommes* ; Gallimard, 1958. Coll. « Folio essais » 2006. 374 p.
- CARROLL. *Alice's adventures under ground 1865* ; Frémok, 2006. 91 p.
- DELORY-MOMBERGER C. *Histoires de vie. De l'invention de soi au projet de formation* ; Paris : Anthropos, 2000. 289 p.
- DICK P.K. *Le dieu venu du centaure* in Dédales sans fin ; Paris : omnibus/SF, 1993. PP 339-525
- DOSTOÏEVSKI F. *Le joueur* ; Paris : Baudelaire, 1866. 287 p
- EHRHENBERG A. *La fatigue d'être soi –Dépression et société* ; Paris : Odile Jacob, 1998. Réédition Poches Odile Jacob, 2000. 409 p.
- ENRIQUEZ E. *L'organisation en analyse* ; Paris : Puf, 1992. 331p
- ERIKSON E. *Adolescence et crise -la quête de l'identité-* ; Paris : Flammarion, 1972. 348 p.
- HUERRE P et MARTY F. *Cannabis et adolescence* ; Paris : Albin Michel, 2004. 363 p.
- LE BRETON D. *En souffrance. Adolescence et entrée dans la vie* ; Paris : Métailié, 2007. 361 p.
- MC DOUGALL J. *Eros aux mille et un visages* ; Paris : Editions Gallimard, 1996. 306 p.
- MELMAN C et LEBRUN J-P. *L'homme sans gravité - Jouir à tout prix*. Paris : Denoël, 2002. 264 p.
- MOREL A et COUTERON J-P. *Les conduites addictives* ; Paris : Dunod, 2008. 361 p.
- NIEWIADOMSKI C. *Histoire de vie et alcoolisme* ; Paris : Seli Arlan, 2000. 288 p.
- OLIEVENSTEIN C. *Il n'y a pas de drogués heureux* ; Paris : Robert Laffont, 1977. 328 p.
- STORA M. *Guérir par le virtuel –une nouvelle approche thérapeutique-* ; Presses de la Renaissance, 2005. 215 p.
- TOLKIEN JRR, *Bilbo le Hobbit* ; Paris : Le livre de poche, 2009 -26^{ème} édition. 312 p.
- TOLKIEN JRR. *Le seigneur des anneaux* ; Paris : Christain Bourgois, 1995. 1276 p.
- TISSERON S. *Qui a peur des jeux vidéo* ; Paris : Albin Michel, 2008. 161 p.
- VALLEUR M et MATYSIAK J-C. *Les addictions* ; Paris : Armand Colin, 2002. 379 p.
- VALLEUR M et MATYSIAK J-C. *Les nouvelles formes d'addiction* ; Paris : Flammarion, 2004. 282 p.

WINNICOTT D.W. *Jeu et réalité. L'espace potentiel* ; Gallimard, 1975. 212 p.

ZWEIG S. *Le joueur d'échec* ; Paris : Delachaux et Niestlé, 1943. Le livre de poche. 94 p.

ZWEIG S. *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme* ; Paris : Stock. 140 p.

Articles et Revues

BERRY V et BROUGERE G. *Jeu et communautés virtuelles sur Internet in Internet, jeu et socialisation*, [actes colloque en ligne], Paris : Groupe des Ecoles des Télécommunications, 2002. Article disponible sur : <http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesBerry.pdf>

BOYAVAL J. « *De L'indispensable à l'intolérable* » du toxicomane », in Addictions. Revue gestalt n° 31, 2006. PP 63-76.

BUCHER C et CHASSAING J-L. *Addiction au jeu : éléments psychopathologiques in Jeu, addiction et société*, Revue Psychotrope n 3-4, vol 13, Paris : De Boeck, 2007. PP 97-116.

MC DOUGALL J. *L'économie psychique de l'addiction in Revue française de psychanalyse* 2004/2, volume 68, pp 511-527.

Psycho média. Numéro spécial : *Ados accrocs sont-ils heureux ?* Mars 2006, n° 8

Psychotropes : *Jeu, addiction et société*. Bruxelles : De Boeck 2007, n ° 3-4. Vol. 13

Travaux universitaires

COUTANT P, Subjectivité et postmodernité -éléments de recherche- Master 1 en philosophie, 2007-2008

ROCHER B, Addiction aux jeux-vidéo –mythe ou réalité. DES de psychiatrie, 2007

Sites

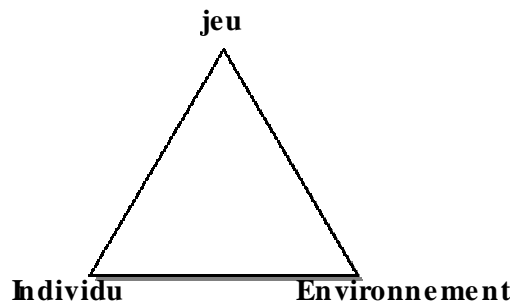
L'observatoire des mondes numériques en sciences humaines. omnsh.org

www.hopital-marmottan/documentation

H. ANNEXES

Annexe n° 1 : Présentation du triangle d'Olievenstein

Le triangle d'Olievenstein (ou le modèle trivarié des addictions) est une notion en addictologie.



Ainsi pour qu'il y ait dépendance à un produit, à un comportement, il faut une rencontre entre trois facteurs de risque : le jeu, l'individu et l'environnement socio-culturel

Les facteurs de risque liés au jeu WoW

- Il présente un potentiel addictif (se reporter au paragraphe B.3 de ce mémoire) ;

Les facteurs de risque liés à l'individu

- Troubles somatiques ou psychiques durant l'enfance ;
- Défaut ou difficulté d'apprentissage des liens précoces d'attachement dans les toutes premières interactions mère/enfant ;
- Présence d'événement traumatiques durant l'enfance et l'adolescence ;
- Comorbidités psychiatriques ;
- ...

Les facteurs de risque liés à l'environnement

- Environnement familial ;
- Environnement éducatif ;
- Environnement social ;
- Environnement professionnel.

Annexe n°2 : Article proposé auprès du GRAPE - groupe de recherche et d'action pour l'enfance-

JEUX DE ROLES EN LIGNE ET ESPACE TRANSITIONNEL

Le jeu de rôle est un jeu de société dans lequel plusieurs participants créent ou vivent ensemble une histoire par le biais de dialogues, chacun incarnant un personnage. Les joueurs s'appellent des *rôlistes* (néologisme créé dans les années 90). Le jeu de rôle correspond à l'interprétation de personnages dans un univers donné où les interactions sont à la base de l'évolution de l'histoire. Son objet est le plaisir des participants à vivre dans l'instant l'histoire en construction. Initialement, ces jeux se jouaient autour d'une table mais, au fur et à mesure de l'avancée technologique et avec l'avènement des nouveaux moyens de communication, les MMORPG⁹⁶ sont apparus. Les contes et les fables portent les traces d'une structure mythique que l'on retrouve dans les jeux de rôles en ligne. Rappelons que le mythe, d'origine divine, porte la marque du sacré ; il raconte le monde tel qu'il a été, est et sera. Mémoire du monde sacré et garant de son existence, le mythe est transmis à l'individu au cours de l'initiation. Or les rituels de passage proposés par notre société semblent perdre en valeur symbolique obligeant les jeunes à trouver eux-mêmes leurs rites qui ne renvoient plus au groupe social si ce n'est au groupe des pairs. Internet occupe une place toujours plus importante dans la création de nouveaux rites initiatiques et dans l'aménagement de nouveaux théâtres d'expériences.

World of Warcraft (WoW) est un MMORPG. Par son « avatar », le joueur se connecte à un jeu où une partie sans fin se déroule de façon continue : 7j/7 ; 24 h /24. Pour les addictologues, la question est de savoir si ce type de jeu peut entraîner un mode d'utilisation abusif voire addictif. A cet égard, Thomas Gaon, psychologue clinicien, rappelle que s'il existe « *indéniablement une réalité clinique d'usage problématique du MMORPG, sa qualification en terme d'addiction est extrêmement problématique (...). Des signes importants de l'addiction tels que le manque, le craving ou la compulsion, et l'impuissance (échec des tentatives d'arrêt) sont encore discutés dans le futur DSM. Officiellement, il n'y a donc pas d'addiction au jeu vidéo* »⁹⁷. Dans « *Des paradis artificiels* »⁹⁸, T. Gaon précise et décline quatre caractéristiques propres à tout MMORPG : L'infinitude, la certitude, l'immersion et la communauté.

Au cours de cet article, nous reprendrons le schéma narratif du conte pour souligner sa présence dans WoW, à l'exception toutefois de la notion de « finitude ».

Puis, nous présenterons une situation clinique où le joueur, Alexis, utilise le « Role play »⁹⁹ pour essayer de poser des questions existentielles le concernant ; cette deuxième partie sera illustrée par des extraits de l'histoire du personnage d'Alexis que ce dernier a écrit et transmis à son thérapeute.

⁹⁶ MMORPG : sigle anglais qui signifie Massively Multiplayer Online Role Playing Game. En français : jeux de rôles massivement multi-joueurs. Un MMORPG est un jeu en réseau qui regroupe un très grand nombre de joueurs parfois plusieurs millions.

⁹⁷ GAON, T. *Critique de la notion d'addiction au jeu vidéo*, quaderni n° 67. Automne 2008, p 33-37. Article mis en ligne et consulté sur le site OMNSH, le 9 mars 2009.–

⁹⁸ GAON, T. (2007) *Des paradis artificiels*, in *Culture d'Univers* /s la direction de Frank Beau. Paris : Fyp

⁹⁹ Le role play : pratique de jeu de rôle où l'accent est mis sur l'histoire du monde dans lequel l'avatar évolue ; cette manière de jouer oblige le joueur à respecter un certains nombres de règles et d'interdits (clarté du langage, fautes d'orthographe, de grammaire et de conjugaison, termes techniques du jeu proscrits, etc.) et repose sur l'élaboration de scénarii. Le joueur incarne le personnage. Participer à un RP nécessite une implication particulière et débute par le fait de s'imprégner du début de scénario déjà proposé et des actions déjà effectuées.

Et pour terminer, en nous appuyant sur D.W.Winnicott, nous tenterons un essai pour nommer sous quelles conditions, il y aurait acte thérapeutique avec le jeu vidéo en ligne.

L'infinitude dans WoW

L'infinitude pour T. Gaon « *rend compte de l'absence de digue interne au jeu. Le MMORPG n'a pas de but prédéfini et donc pas de fin* »¹⁰⁰ ; seul le joueur peut interrompre le jeu. Nous nous notons que si WoW est, pour partie, bâti sous le schéma narratif du conte, il s'en différencie cependant beaucoup. A l'inverse du conte, qui a une fin la plus souvent heureuse, WoW ne présente pas d'état final. Les forces transformatrices ne débouchent pas sur un dénouement car la création « d'add-on »¹⁰¹ successifs rend les quêtes et l'espace infini.

Tableau de comparaison entre le conte et le MMORPG :

Le schéma narratif	Conte : Peau d'âne	MMORPG : WoW
Il y a un déséquilibre dans le royaume. Le destinataire souffre de cette absence d'équilibre due à un manque ou à un méfait et il désigne quelqu'un pour le réparer. Le personnage principal ou l'avatar devient le héros de la quête.	Il était une fois, un royaume où l'on vivait très heureux. La bonne reine tomba malade et jura à son époux de se remarier avec une femme plus belle et plus sage qu'elle. « <i>Or le roi avait une fille qui était aussi belle que sa défunte mère et qui avait ses cheveux d'or. Quand elle fut grande, le roi un jour la regarda et vit qu'elle était semblable à sa défunte épouse. Soudain, il éprouva pour elle un violent amour et dit à ses conseillers : « Je veux épouser ma fille</i> » ¹⁰² . Par son père, Peau d'âne est désignée pour remplacer sa maman. Elle cachera sa beauté, fuira son père pour qu'il ne la convoite pas et trouvera ainsi son prince charmant.	Jusqu'à l'ouverture de la Porte qui marqua l'avènement de l'ère du chaos, Azeroth était la plus puissante nation humaine. Mais Azeroth et toutes ses terres furent dévastées par la Horde lors de la première guerre. Avatars et/ou guildes, quelles que soient leurs factions, doivent ramener des quêtes ou combattre.
L'opposant fait obstacle à la quête du personnage principal ou de l'avatar.	Le père de Peau d'âne.	Les monstres et les avatars ennemis.
L'adjuvant favorise la quête.	La marraine de Peau d'âne.	Les PNJ (Personnages non joueurs) qui ont des fonctions comme donneurs de quêtes et marchands.
Les auxiliaires (forces ou objets surnaturels) sont des aides pour réaliser la quête ou le combat à mener.	Les robes de Peau d'âne, sa peau d'âne et la baguette magique de sa marraine la fée.	Les sorts et techniques que maîtrise l'avatar, la compétence liée à son métier et les talents qu'il possède.

¹⁰⁰ GAON, T. Op.cit.,p 123

¹⁰¹ Add-on : sur un logiciel de jeux, l'add-on apporte de nouveaux continents à explorer, de nouvelles quêtes, combats à réaliser.

¹⁰² « Peau d'âne », conte populaire dont la version la plus célèbre est celle de Charles Perrault.

L'action réparatrice, la résolution de la quête conduit à l'état final : le rétablissement de l'équilibre.	Couverte de sa peau d'âne, elle apparut devant le prince, il la reconnut malgré son accoutrement. La fée sa marraine et son père vinrent au mariage, le prince et la princesse eurent beaucoup d'enfants et furent heureux.	Il n'y a pas de fin heureuse ou malheureuse au MMORPG ; les quêtes s'enquillent, les avatars et guildes mettent les moyens pour les réussir mais rien ne rétablit l'équilibre.
La morale	Comme le souligne Marc Valleur et Jean-Claude Matysiac, <i>La morale des contes dit</i> : « qu'il est bon de grandir, qu'il est licite de désirer et même possible de vouloir dépasser un jour ses parents. Mais que cela ne se fera qu'avec le temps, des épreuves et dans un cadre fixé par la sagesse du groupe et des anciens. » ¹⁰³	La morale est exclue du jeu. L'idée de loi humaine et d'une transgression impossible (sous peine de monstruosité) sont forcloses.

Les quêtes du conte et celles du MMORPG ne sont pas de même nature.

Les premières sont existentielles, elles répondent à la recherche du sens de la vie. « *Les contes montrent les embûches du trajet infantile, puis les difficultés de choisir le bon objet d'amour, la nécessité de se défaire des premiers liens incestueux et interdits, de faire preuve de courage et de loyauté pour mériter à son tour d'être choisi* »¹⁰⁴. Le personnage du conte ne fait pas l'économie des questions qui se posent à lui (processus de séparation/individuation, inacceptation de l'inceste pour Peau d'âne...), il ne fait pas fi des lois humaines à respecter et il ne s'agit pas pour lui de se débarrasser d'affects ou d'interrogations sur l'existence, son existence.

Les secondes quêtes sont matérialistes et laissent le sujet aux prises avec son narcissisme. En effet, il s'agit pour le joueur par l'entremise de son avatar d'accepter les quêtes (tuer des bêtes, trouver des objets...) pour augmenter en « level »¹⁰⁵ et prouver ainsi sa valeur.

En référence aux travaux de Mc Dougall, nous affirmons que pour certains joueurs ces quêtes compulsives renvoient aux objets transitoires à saisir à tout moment afin d'atténuer tout état affectif qui pourrait se révéler questionnant, intolérable voire angoissant. Quant aux lois dans le jeu, elles sont inexistantes ; il est régi seulement par des règles ou un règlement.

De notre perception sur le jeu de rôle en ligne, nous aurions pu en rester là, si nous n'avions pas rencontré Alexis...

Une illustration clinique

La rencontre, présentation d'Alexis et de son environnement affectif

Alexis, 17 ans, vient pour la première fois à la consultation du centre médical Marmottan¹⁰⁶ en janvier 2008 ; il est orienté par la psychiatre de son secteur et amené par sa mère au sujet de sa pratique excessive des jeux de rôles en ligne. Alexis a de plus en plus de mal à investir sa scolarité, raison pour laquelle la mère souhaite un suivi pour son fils. En outre, il n'a pas de confident, pas de réseau social « physique ». La psychiatre a mis en place un traitement médicamenteux, un neuroleptique, mal supporté par Alexis.

¹⁰³ VALLEUR, M. et MATYSIAK, J-C. (2004) *Les nouvelles formes d'addiction*. Paris : Flammarion, p 48

¹⁰⁴ VALLEUR, M. et MATYSIAK, J-C. Op.cit., p 45

¹⁰⁵ Level : mot anglais qui signifie niveau. Le niveau le plus élevé pour WoW est 80.

¹⁰⁶ L'hôpital Marmottan est historiquement un centre spécialisé dans la prise en charge des personnes toxicomanes. Depuis 10 ans, une consultation est ouverte pour les personnes souffrant d'addictions sans produit, jeux de hasard et d'argent et comportements addictifs sur Internet essentiellement liés aux jeux vidéo et aux sites pornographiques.

Dès le premier entretien, il fait part des éléments de compréhension de sa situation : l'entrée dans l'adolescence, le décès de son grand-père maternel à la suite d'une longue maladie et la séparation de ses parents, un évènement selon lui sans signe avant-coureur. Concernant celui-ci, Alexis raconte la situation qui en découle : son père, qu'il désigne désormais sous le terme de géniteur, est décrit comme n'assumant pas ses actes. Son départ du foyer est brusque et il ne laisse derrière lui que des dettes.

Trois hommes auxquels Cedric devait de l'argent selon leurs dires viennent chercher leur dû auprès d'Asparalia. Contrainte par les menaces sous-entendues portées contre elle et son fils, elle leur donne les économies qui étaient destinées à son mariage ainsi que l'argent qu'elle aura réussi à obtenir de la vente de ses bijoux, derniers vestiges du glorieux passé de sa famille. Réduite à une pauvreté extrême, elle use toutes ses forces pour son travail, malgré sa tristesse grandissante.

Les prétendus créanciers soumettent à nouveau Asparalia à la menace et lui demandent une autre lourde somme d'argent, prétextant encore des dettes accumulées en secret par son amant. La véracité de ces propos étant invérifiable, Asparalia se tue à la tâche pour fournir l'argent demandé. Elle ne parvient cependant pas à rembourser dans les délais et devient la cible d'un chantage cruel.

La mère a dû se mettre à travailler.

Contrainte par le chantage, Asparalia se prostitue, solution qu'elle avait jusque là toujours repoussée par fidélité à l'homme qu'elle avait aimé, mais à laquelle elle est obligée de recourir pour nourrir Amarèd ainsi qu'elle-même.

La mère sombre dans une profonde dépression et tente à plusieurs reprises de mettre fin à ses jours. Alexis âgé de 12 ans secourt sa mère à chaque fois. Il dit au sujet de cette période de vie : « Pendant 5 ans, j'ai supporté la famille ».

L'épidémie de typhus redémarre, probablement à cause des conditions d'hygiène déplorables des bas quartiers de la ville.

L'épidémie semble se terminer à nouveau. Asparalia se voit touchée peu après la fin de l'épidémie, le temps d'incubation lui ayant fait croire qu'elle avait encore échappé à la maladie.

Asparalia meurt de tristesse, de fatigue, de faim et de maladie. Amarèd, devenu orphelin, perd son foyer et devient enfant des rues de manière définitive. Il vit de ses vols maintenant quotidiens, commis par lui seul ou en bande. Il a huit ans.

Le divorce prononcé 4 ans plus tard apaise la situation, mais au foyer la situation reste tendue : Alexis, ses deux petits frères de deux et quatre ans ses cadets, et leur mère occupent un petit appartement où chacun a du mal à aménager son espace.

Alexis joue à WoW depuis juin 2007. L'univers des jeux vidéo lui est familier ; avant de s'y investir, il a pratiqué des jeux de gestion et de stratégie. Lorsqu'il vient à la consultation en janvier 2008, son personnage principal, un Mage, est au level le plus haut (à l'époque, le niveau était de 70). Il décrit la découverte des jeux de rôle en ligne comme « une bouffée d'oxygène », « un univers enchanté dans lequel il vit des aventures avec d'autres. » Le jeu est une échappatoire, une fuite de la réalité physique et des difficultés qu'il vit IRL¹⁰⁷.

Amarèd commence à fréquenter les enfants qui traînent en bandes dans les ruelles les plus pauvres de la ville portuaire, tentant de fuir la vision de sa mère de plus en plus désespérée et enfoncée par la fatigue comme la tristesse.

¹⁰⁷ IRL : sigle anglais qui signifie « In Real Life » (dans la vie réelle.)

Alexis joue en équipe au sein d'une Guilde¹⁰⁸ et pratique le Role Play. Il a donc établi une biographie de son personnage principal. Cette base place la situation du héros et décrit les différentes épreuves qu'il a traversées. Alexis a une connaissance poussée de l'histoire du monde de Warcraft et s'intéresse plus précisément à la cosmogonie. La famille d'Alexis est très catholique et la religion constitue pour lui un élément fondateur qui imprègne l'ensemble de sa réflexion.

L'alliance thérapeutique versus l'incompréhension de l'entourage.

C'est la grand-mère, personne de la famille avec qui il s'entend bien, qui accompagnera Alexis à chacune de ses séances.

Dès le début de la prise en charge, le jeu facilite l'émergence de l'alliance thérapeutique et soutient la relation. En effet, Alexis se sentant incompris dans sa passion par la majorité des adultes, aime m'en parler ; il me fait part de ses exploits, des ruses et des stratégies qu'il emploie pour arriver à ses fins.

Un événement survenu, peu de temps après le début du suivi, témoigne de l'incompréhension de l'entourage et de sa lassitude. Un dimanche à la suite de la suppression de la connexion Internet, Alexis entre dans une importante colère et jette au sol des objets. La mère fait appel à la police pour mettre fin à cette scène. Alexis est interné à l'hôpital psychiatrique, au départ pour une durée de deux semaines qui sera réduite à sept jours, après un entretien avec le psychiatre de l'hospitalisation. Un traitement anti-dépresseur est mis en place.

Si Alexis est assidu à nos rendez-vous, il l'est beaucoup moins à l'école. En dépit de ses absences, il obtient d'excellents résultats à son baccalauréat français. Il faut dire qu'il nourrit le rêve de devenir écrivain. Il échafaude d'ailleurs des plans pour que ce rêve devienne réel sans néanmoins se donner les moyens de le réaliser.

La rentrée en terminale, section scientifique qui correspond plus au désir d'excellence de la famille qu'à ses souhaits, s'effectue cahin-caha. Alexis s'absente, ne se rend plus en cours ; il a de plus en plus de mal à donner sens à sa scolarité. Parallèlement, il y a une amélioration de l'ambiance au foyer : la thérapie familiale débutée en juin aide les membres de la famille à communiquer. L'autre élément qui participe à cet apaisement est le déménagement dans un appartement plus grand. Désormais Alexis a sa propre chambre.

A partir de décembre 2008, Alexis ne sort quasiment plus de chez lui. C'est en janvier que je lui suggère de m'écrire l'histoire de son personnage. Cette proposition est en lien avec les échanges au cours des séances précédentes. Alexis a donc écrit en premier lieu l'enfance de son personnage, puis son adolescence et une période qu'il appelle le « mûrissement ».

La fin de l'histoire, il ne l'a pas écrite car il ne l'a pas encore « vécue ». Il a pu me la conter car son personnage comme tout héros est défini par sa mission - la lutte contre les dieux anciens - un combat vain. Dans le chapitre 4 de son histoire intitulé « indépendance », il est question de loyauté, d'amitié et d'aveuglement. L'événement majeur est la métamorphose progressive d'Amarèd due à une malédiction : la contre partie pour avoir découvert et être devenu le possesseur d'une pierre magique est l'isolement, le fait de devenir un être anti-social, distant et froid.

L'histoire de l'avatar d'Alexis est riche ; elle lui permet d'exprimer et de rejouer nombre de situations difficiles de la réalité physique dans un espace-temps qui lui correspond. Le jeu a ses propres règles, sa temporalité, son histoire et surtout aucun acte n'est irréversible et n'a de conséquence sur le reste de l'existence.

¹⁰⁸ Guilde : dans un MMORPG, plus les quêtes et défis deviennent complexes, plus les joueurs sont amenés à se regrouper pour former une « guilde ». L'entraide est souvent à la base d'une guilde. Une guilde porte un nom et possède une charte.

Alexis et les Autres. Le jeu/la marge comme espace de socialisation.

Pour la plupart des grands joueurs de MMORPG le plus difficile, quand vient le moment de réduire leur temps de jeu, est de ne plus être en lien avec les amis qu'ils ont rencontrés par le jeu. Alexis est un bon joueur et ses actions dans WoW sont le reflet d'un certain nombre de valeurs : respect, responsabilité et loyauté. Il est apprécié par ses coéquipiers. Se retrouver ainsi sur le jeu en co-union procure un sentiment intense de fusion. L'être ensemble est source d'un bien-être instantané particulièrement dans cette période de profonde mutation qu'est l'adolescence où l'angoisse d'éclatement est intense.

Amarèd vit les années les plus heureuses de son existence à bord de l'Horizon et aux côtés de ses compagnons d'équipage.

Néanmoins la participation à ces regroupements n'a pas comme objectif de se fondre dans la masse : il s'agit plus pour le jeune d'abandonner ce qu'il était pour devenir ce qu'il sera. La pratique des jeux de rôles en ligne illustre cette idée, en étant tout à la fois individuelle, subjective et collective, puisqu'elle s'effectue à plusieurs. Ces « bains » visuels et sonores offrent la possibilité de n'être ni seul, ni avec les autres. Ils durent le temps de leur opérabilité pour la très grande majorité des joueurs, c'est-à-dire le temps de se retrouver : soi et l'Autre. La notion de marge telle que l'a définie Selosse¹⁰⁹ permet d'apporter un éclairage théorique psychanalytique sur la compréhension de ces espaces-temps. La marge permet de transposer et d'affronter, sur un espace extérieur, les transformations non contrôlées de la puberté. Redécouvrir les fonctions symboliques de l'échange, redistribuer des valeurs aux objets et négocier de nouveaux rapports avec les normes et les pouvoirs, autant d'actes qui peuvent être vécus au sein de ses espaces-temps, champs d'illusion et espaces de tension, lieu de transition et de négociation.

Dans le jeu, le temps et l'espace prennent sens et permettent l'accès à une autre « scène » pour une autre représentation de soi.

Amarèd entre dans les Flots Noirs et devient l'apprenti direct de Rud'Reek à bord de l'Horizon. Au cours de ses voyages, il apprend avec l'archéologue l'histoire du monde ainsi que les langues anciennes et les bases de l'archéologie. Rud'Reek se garde bien d'évoquer la Guerre de Profondazur et la Pierre des Marées. Amarèd découvre un équipage qui devient presque une famille pour lui, et est également initié aux plaisirs du milieu : alcool, jeu, chair. Il découvre enfin la mer, auprès de laquelle il se réfugie lorsqu'il va mal.

Alexis est un sujet de son âge, avec des préoccupations de son âge : la rencontre de l'autre, de l'autre sexe. Rencontrer une fille, avoir une relation sincère avec elle est son souci premier. Pour lui l'amour est le maître mot. Cette quête affective, recherche d'une relation pure et idéalisée, il va l'expérimenter au sein du jeu.

En juin 2008, lorsqu'Alexis me raconte l'histoire de son personnage, il n'y a pas d'avatar féminin occupant une place importante. Durant les quelques mois qui s'écourent entre le discours oral et l'écriture du scénario, Alexis entre en contact avec une jeune fille joueuse, avec laquelle il communique par Internet. Au fil de leurs échanges, se tricote une relation plus intime, chacun confiant ses peines à l'autre. L'avatar de la jeune fille fait son apparition dans l'histoire d'Amarèd. Le rôle qui lui est dévolu est ambivalent.

Profitant de l'éloignement de Rud'Reek, Soelën commence à se rapprocher de lui (Amarèd) afin d'accomplir sa mission et de le manipuler, mais des sentiments pour lui naissent en elle. Amarèd, bien qu'il soit utilisé par l'elfe, ne s'en rend pas compte et commence lui aussi à se découvrir peu à peu des sentiments pour elle.

¹⁰⁹ SELOSSE, J. (1995) L'évolution des marginalités et des déviations des adolescents dans l'articulation du psychisme et du social, In : *Adolescence, violences et déviations*. J.PAIN et L. M. VILLERBU. Paris : Matrices,-pp.217-227.

Le jeu devient le support d'une expérience à vivre, à ressentir, aux retombées réelles et douloureuses.

Tandis qu'il sera pendant quelques temps question de mariage entre les deux avatars ; Alexis dévoilera, par l'intermédiaire d'un poème, ses sentiments à sa confidente et son désir de la rencontrer physiquement.

Amarèd a dix-huit ans. Soelën, en qui le devoir et le cœur se mènent déjà combat, et incertaine que ses actions iront toujours dans ce sens, ou même qu'elle survivra à l'odyssée de l'Horizon, donne à Amarèd un noeud de marin enchanté qui semble impossible à défaire, gage secret d'amour portant en lui tout un symbole.

Les promesses de mariage ne sont pas tenues, le poème ne fait pas tomber l'élue en pâmoison, la jeune fille refuse de le rencontrer. De réelles désillusions pour Alexis qui pense que seul l'amour peut être moteur dans son existence. Une frustration avec laquelle il a à faire.

La rencontre avec le thérapeute : de l'espace de jeu créé à l'espace transitionnel.

C'est par l'entremise du rôle play qu'Elizabeth a renforcé l'alliance thérapeutique, en s'intéressant à « l'espace de jeu » qu'Alexis avait inventé : l'écriture d'un scénario à partir de WoW. Dans la rencontre thérapeutique en addictologie, il y a souvent « comme deux experts » qui peuvent s'apprendre l'un de l'autre : celui qui utilise le jeu et le connaît bien et celui qui a des savoirs sur le jeu. Toutefois cet axiome ne suffit pas : il y a aussi à réfléchir, à « donner à long terme en retour au patient ce que le patient apporte »¹¹⁰. Là est le travail thérapeutique.

Afin d'articuler ce qui, peut-être, se joue entre Alexis et Elizabeth, nous allons nous référer à Winnicott et à l'espace potentiel, l'espace transitionnel.

Un léger rappel

Pendant les premières semaines, l'enfant vit dans un état symbiotique avec la mère et dans l'illusion qu'il fabrique lui-même ce dont il a besoin. Il fabrique par exemple le lait qu'il reçoit. C'est-à-dire qu'en s'adaptant aux besoins de l'enfant « -la mère-environnement- va apporter ce qui lui est nécessaire à peu près au bon endroit et au bon moment. L'enfant, alors a l'impression, qu'il vient de créer ce qu'en fait il vient de trouver. L'objet est ainsi trouvé et créé dans le même moment »¹¹¹. Petit à petit, l'enfant va déchanter et devoir renoncer à cette expérience d'illusion féconde, à cette omnipotence en reconnaissant qu'il y a une réalité extérieure distincte de lui. Il va concevoir entre l'interne et l'externe un espace potentiel ou transitionnel qui n'appartient ni à la réalité interne ni à la réalité externe. Une des manifestations de cet espace est l'objet transitionnel. Il est à noter que ce qui est transitionnel, ce n'est pas l'objet lui-même mais son utilisation car sa fonction est de représenter le passage entre la mère et l'environnement. Winnicott insiste beaucoup sur la nécessité du « trouvé créé » pour l'être humain dans son rapport à la réalité et sur la normalité des phénomènes transitionnels. Toutefois, lors de l'examen clinique de certains cas, il a pu discerner une psychopathologie dans l'aire des phénomènes transitionnels ; c'est le cas, par exemple de l'enfant à la ficelle¹¹².

Ce détour par l'enfant et l'objet transitionnel laissent à formuler l'hypothèse que l'espace créé par Alexis et pris en compte par Elizabeth pourrait être de même nature : une aire

¹¹⁰ WINNICOTT, D.W. (1975) *Jeu et réalité –l'espace potentiel-* ; Paris : Gallimard, p 161

¹¹¹ DETHIVILLE, L. (2008) *Donald W. Winnicott –une nouvelle approche-* Campagne Première, p 61

¹¹² WINNICOTT, D.W. (1975) *Jeu et réalité –l'espace potentiel-* ; Paris : Gallimard, pp 27 à 29

transitionnelle avec un objet transitionnel. Cette créativité élaborée par Alexis lui permet chronologiquement :

- d'être ;
- d'être trouvé par ses compagnons de jeu ;
- d'être trouvé par Elizabeth.

D'être

Etre un joueur WoW, passer un nombre important d'heures, chaque jour, devant/dans son écran, être dans une rupture de lien social sont des manières d'être au monde : une identité personnelle et sociale qui se construit, une façon que le sujet investit pour exister et rendre supportables des difficultés auxquelles il ne peut pas faire face. En paraphrasant Freud, il est possible d'énoncer que le « jeu compulsif est un briseur de soucis ». Mais un briseur temporaire, dans la mesure où l'acte doit-être répété puisque la souffrance ne disparaît pas durablement. A cet effet, Joyce Mac Dougall parle d'objet transitoire et non transitionnel. En référence à Donald W. Winnicott, il est possible d'avancer l'idée que par cette manière d'être, le joueur compulsif se construit « un faux self » : *une organisation défensive qui reprend de façon prématurée la fonction de « nursing » de la mère, et qui permet à « l'infans » de s'adapter à l'environnement, tout en protégeant et cachant le vrai self.*¹¹³

D'être trouvé par ses compagnons de jeu

Dans un premier temps, le symptôme, l'addiction sont souvent des créations personnelles, des solutions au problème en réponse à une situation donnée. Ainsi Alexis utilise-t-il l'univers de WoW pour essayer d'articuler des questions existentielles, en proposant à ses compagnons de jeu de jouer ses scénarios. Toutefois, et bien qu'il y ait essai pour énoncer quelque chose de sa problématique, il nous apparaît que cet espace n'est pas transitionnel pour lui. Il viendrait même à témoigner de l'échec du processus de symbolisation. Car il n'y a pas véritablement pour Alexis la possibilité de symboliser, de mettre en mots les réponses complémentaires nécessaires à son développement. (A cet égard, il est important de préciser que des joueurs trouvent parfois dans le jeu, des pairs/pères qui leur font office de tuteurs de résilience.)

A ce stade, pour Alexis, le jeu serait une tentative de réponse, au moins provisoire, à une question qu'il se pose mais qui n'aboutit pas ; à moins qu'il ne soit une échappatoire à la dite question, une manière d'éviter justement de se la poser par angoisse quant à la réponse. La formation du symptôme est alors une réponse provisoire, pour empêcher l'apparition de l'anxiété, un « ajustement créateur »¹¹⁴ au risque qu'il devienne, s'il n'est pas repris par un Autre, un « ajustement conservateur ».

Pour Alexis parler à soi-même en écrivant un scénario ne devient plus suffisant, il lui faut un Autre qui n'est pas soi pour le lui adresser, et se le voir renvoyé sous d'autres formes. Alexis va se retrouver face à une nouvelle expérience : la rencontre avec un thérapeute.

D'être trouvé par Elizabeth

Dans l'espace thérapeutique, à partir du scénario écrit, il s'agit de transférer ce qui n'a pas pu se jouer, de travailler et de mettre en jeu les questions existentielles qui coïncident Alexis. Le jeu qui se déroule dans une aire transitionnelle implique de mêler un « créé » intérieur et un « trouvé » extérieur. L'hypothèse est que le support du « role play » permet au thérapeute et au patient d'apporter sa contribution au processus de symbolisation. L'espace transitionnel est cette aire intermédiaire à partir duquel Alexis peut jouer l'essentiel de son drame, dans un environnement « suffisamment humain », « suffisamment porteur ».

Car en psychothérapie à quoi avons-nous à faire ?

¹¹³ DETHIVILLE, L. Op.cit., p 129

¹¹⁴ Notions gestaltistes. Du point de vue de cette théorie, nous disons que toute action posée par le sujet est une forme d'ajustement à son environnement. Mais d'un ajustement créateur, au fil des années, cette conduite peut se transformer en un ajustement conservateur (soumis à l'habitude et à la répétition). D'un point de vue psychologique, ce comportement est nommé : symptôme. Un symptôme est une construction qu'un sujet a tant bien que mal mis en place pour maintenir quelque chose de son désir dans sa relation à autrui, mais qui le présente lui, comme objet de ce symptôme.

Nous connaissons bien cette interrogation et sa réponse : à deux personnes en train de jouer ensemble. Le travail du thérapeute vise donc à jouer avec le patient pour l'amener à un état où il n'est pas capable de jouer à un état où il peut le faire. Le jeu avec le thérapeute permet la mise en route des processus de symbolisation et de représentation. Il relève du « playing »¹¹⁵ et est une zone tampon entre la réalité et le fantasme.

En conclusion

Nous confirmons que les jeux de rôles en ligne se révèlent être les lieux de mise en scène de rites de passage et qu'ils ont comme caractéristique d'être élaborés hors du regard des adultes, certainement en compensation de la disparition des rites autrefois organisés.

Pour des jeunes fragilisés par les événements de vie et/ou une situation familiale perturbée l'espace du jeu composé de ces quêtes peut se révéler un piège. Dans le cadre psychothérapeutique, le jeu de rôle en ligne ne doit pas être négligé ; il constitue un espace privilégié d'expression voire, sous certaines conditions, un espace potentiel, un espace transitionnel.

Enfin, les phénomènes de pratique excessive des jeux de rôle en ligne questionnent une problématique bien connue dans le domaine des addictions : la place du corps. Dans les jeux vidéo, le corps de chair est remplacé par celui de pixel, support de toutes les projections et de toutes les fantaisies. Un corps sur lequel le joueur a une emprise accrue. Quant au corps biologique, dont chacun ne peut se déprendre, « hic et nunc », s'il est bien aux commandes de l'avatar, il est abandonné voire maltraité, délaissé. Nous pensons qu'au regard des débats actuels concernant l'existence d'une addiction aux jeux vidéo, cette question du corps apparaît comme centrale et nécessite une réflexion particulière à conduire ultérieurement.

Elizabeth Rossé-Brillaud
Psychologue
Centre médical Marmottan (Paris)

Armelle Chotard-Fresnais
Psychologue
Psychosociologue gestaltanalyste. (Nantes)

¹¹⁵ Le « playing » pourrait se traduire par « le jouer », l'acte de jouer, de créer, d'inventer. Dans « le jouer », il y a ce retour à cette aire transitionnelle où durant le jeu, la réalité se voit remodelée en fonction des besoins internes du sujet.

Annexe n° 3 : World of Warcraft -éléments de repère-

Choix de la race

Le premier choix est celui de la race du personnage, de l'avatar qui va représenter le joueur dans le jeu.

Les huit races actuelles (d'autres races sont annoncés pour la fin d'année 2009) de WoW sont regroupées en deux factions : la Horde et l'Alliance. Dans L'histoire d'Azeroth, la Horde était autrefois une force maléfique et l'Alliance un bastion du bien. Toutefois, dans l'Azeroth déchiré par la guerre, il n'est plus aussi facile de distinguer le bien du mal. Les deux factions se battent simplement pour préserver leur mode de vie après avoir survécu à la Guerre du Chaos.

Chaque faction regroupe donc quatre races. L'Alliance est formée par les nains, les gnomes, les humains et les elfes de la nuit. La Horde rassemble les orcs, les taurens, les trolls et les morts-vivants. Chaque race dispose de caractéristiques uniques et a accès à certaines classes de personnage. Chaque race commence dans une région de départ bien précise, quelquefois partagée avec une autre race.

L'Alliance

Nains : Les stoïques nains de Forgefer appartiennent à une race ancestrale d'humanoïdes robustes vivant au pied des montagnes enneigées de Khaz Modan. Fidèles alliés des humains, les nains ont le goût du combat et l'art de conter des histoires.

Gnomes : Excentriques et souvent géniaux, les gnomes sont une race à part. Ils ont pour obsession de fabriquer sans cesse des merveilles technologiques plus novatrices les unes que les autres. Certains se demandent comment ils ont fait pour survivre jusqu'à aujourd'hui.

Elfes de la nuit : Les elfes de la nuit, volontairement reclus. Les elfes furent la première race « les premiers nés » à s'éveiller au monde de Warcraft. Ces êtres immortels, aimant l'obscurité, furent aussi les premiers à étudier la magie et à la répandre dans le monde entier, il y a près de dix mille ans.

Humains : Les Humains de Hurlevent sont une espèce résistante, ils ont survécu à l'invasion des orcs sauvages pendant la Première Guerre. Pendant la Seconde Guerre, les armées de Hurlevent rejoignirent l'Alliance afin de reconquérir la terre d'Azeroth.

La Horde

Orcs : Les orcs sauvages, à la peau verte, sont l'une des races les plus prolifiques d'Azeroth. Ils sont réputés pour leur brutalité, leur manque d'esprit, d'humanité et d'empathie envers les autres races.

Taurens : Les taurens sont d'énormes créatures bestiales qui vivent en plein air, dans les landes herbeuses du centre de Kalimdor. Ils vivent pour servir la nature et maintenir l'équilibre entre les créatures sauvages de la terre et l'esprit agité des éléments.

Trolls : Les redoutables trolls de la jungle, qui peuplent les nombreuses files des mers du sud, sont connus pour leur cruauté et leur pratique de la magie noire. Ces créatures barbares et superstitieuses n'ont que haine pour toutes les autres races.

Mort-vivants : Après avoir échappé à la tyrannique domination du roi Liche, un groupe de morts-vivants renégats tentent de retrouver leur libre arbitre en éliminant quiconque s'oppose à eux. Connus sous le nom des Réprouvés, ils servent fidèlement leur reine, la banshee Sylvanas Coursevent.

Choix de la classe de personnage

Une fois la race choisie, le joueur choisit une classe de personnage. Il existe neuf classes de personnage dans le jeu. Chacune dispose de caractéristiques, talents et techniques spécifiques. Ces classes sont : chaman, chasseur, démoniste, druide, guerrier, mage, paladin, prêtre, et voleur. Toutes ne sont pas accessibles à toutes les races.

Chaman : Le chaman est une classe polyvalente qui peut assumer plusieurs rôles au sein d'un groupe d'aventuriers. Alors que les autres classes se répartissent en combattants ou en lanceurs de sorts, le chaman est un mélange des deux. Il dispose de sorts efficaces et se bat redoutablement bien avec une masse ou un bâton.

Chasseur : Le chasseur est une classe unique dans WoW car il attaque principalement à distance. Pour le soutenir, il dispose de deux avantages principaux : un familier loyal (un animal sauvage dompté) qui attaque au corps à corps et un large éventail de sortilèges qui limitent les déplacements de ses adversaires.

Démoniste : Ce lanceur de sorts peut invoquer des serviteurs maléfiques et lancer tout un arsenal de sorts conçus pour dévorer petit à petit la vie de ses ennemis. Il est assez faible physiquement, mais compense ce handicap par un large éventail de sortilèges et par sa capacité à contrôler les démons.

Druide : Le druide est une classe remarquable, possédant de bonnes capacités de guérison, de puissants sorts offensifs, d'excellents sorts d'améliorations. Il a la capacité unique de pouvoir adopter différentes formes animales (chat, phoque, ours...). Sous ses formes, le druide peut remplacer certaines classes, comme le guerrier ou le voleur, ce qui le rend très polyvalent.

Guerrier : Le guerrier est le plus endurant de toutes les classes de WoW. Il possède les meilleurs points de vie, manie les meilleures armes et porte les armures les plus lourdes et inflige des dégâts très importants.

Mage : Le mage est le maître dans le maniement des puissantes énergies mystiques, capable d'utiliser la magie dans ses formes les plus spectaculaires et destructrices. C'est une classe fragile, qui dispose de peu de points de vie et se bat de façon médiocre. Cependant, elle compense largement cette faiblesse physique par ses impressionnantes capacités à lancer des sorts.

Paladin : Le paladin est le défenseur vertueux des plus démunis, et un ennemi infatigable des morts-vivants. Mêlant les caractéristiques du guerrier et de prêtre, c'est un combattant au corps à corps très endurant, qui dispose de bons points de vie, d'une excellente protection, et de puissants sorts d'améliorations. Il combine aussi d'excellents sorts de soins et de protection.

Prêtre : Le prêtre manie le pouvoir de la lumière et de l'ombre, guérissant ses alliés et blessant ses adversaires. Il ne peut porter que des armures en tissu, mais il dispose d'une large gamme de sortilèges pour protéger sa vie et celle de ses alliés face au danger.

Voleur : Le voleur est l'une des classes les plus meurtrières du jeu, capable d'infliger des dégâts considérables en très peu de temps. Malgré sa puissance d'attaque destructrice, le voleur n'est pas très résistant et compte sur sa rapidité et sa discrétion plutôt que sur son armure et ses points de vie.

Annexe n°4 : Charte de Guilde "Les Anges Sacrés"

Voici plusieurs conditions qu'il faut respecter afin de pouvoir intégrer la Guilde et garder une bonne entente générale.

LES REGLES

Faire partie de l'Alliance, donc avoir une race de l'Alliance (Humain, Elfe de la Nuit, Nain, Gnome)

Avoir son perso sur le serveur **Dalaran**

Respecter les membres de la Guilde et tous les autres joueurs.

Essayer d'aider au maximum les membres de la Guilde (au niveau expérience, conseils, équipements, etc.)

Respecter la hiérarchie ainsi que les institutions de la Guilde.

Chaque membre de la Guilde se doit de se tenir un minimum informé des actions de celle-ci. Aucune forme de triche n'est tolérée. Si vous êtes pris en train de tricher vous serez bannis de la Guilde.

Il sera nécessaire de se connecter au moins une fois tous les 15 jours pour donner des signes de vie.

Si vous restez déconnecté pendant deux mois, nous serons en mesure de vous supprimer de la Guilde afin d'éviter les résidents inutiles. (ceci n'est pas valable pour les membres qui nous préviennent de leur absence prolongée, vacances, voyages, congés, etc.)

Chaque membre doit être solidaire avec ses partenaires de jeu, les aider au mieux et guider les nouveaux venus.

Les ressources et informations internes à la Guilde doivent le rester.

Si un membre rencontre un quelconque problème lors de ses aventures, il est de son devoir d'en informer la Guilde.

Les Chefs de Guilde pourront entamer les procédures nécessaires au règlement du conflit.

COMPORTEMENT GENERAL

Votre comportement doit rester correct envers les autres joueurs car vous représentez un ensemble de personnes en portant le nom de la Guilde.

Ceci comprend :

Votre langage ne doit comporter aucune insulte ni atteinte morale contre les autres joueurs. (sous peine de ban)

N'utiliser pas trop de "SMS", sinon on risque de ne pas vous comprendre.

CANAL DE GUILDE

Les discussions à caractère politique, religieux, ou sur tout sujet externe au jeu est interdit.

Les blagues et plaisanteries sont les bienvenues sauf si elles peuvent créer des dissensions entre les membres.

La communication dans le canal de Guilde doit rester compréhensible pour tous. Les abréviations et langage SMS sont tolérés tant que l'on vous comprend sans trop avoir à réfléchir sinon on risque de ne pas vous répondre.

Participer à la vie de la Guilde en communiquant souvent sur le canal (bonjour, au revoir, bonne nuit, et autres politesses ...)

L'ARTISANAT

Le métier d'artisanat est fortement recommandé.

Un joueur qui ne pratique pas d'artisanat de production peut se voir demandé de pratiquer des métiers de collecte pour aider les autres artisans existant.

Si vous trouvez des recettes ou matières premières dont vous n'avez pas l'utilité (plantes, minerais, tissus, objets verts pour enchantement ainsi que tous les objets dont le nom est inscrit en blanc), il est très fortement conseillé d'en parler en premier à la Guilde avant de les vendre.

En cas de manquement aux règles de la Guilde, les autorités supérieures sont responsables de la sanction, qui est laissée à leur entière appréciation, cela peut aller jusqu'au renvoi de la Guilde.

Si toutefois vous voulez nous rejoindre et que vous acceptez ces règles, vous pouvez contacter dans le jeu les membres ci-dessous :

Leguigou

Nenelwen

Blorks

Exterminabur

CHOTARD-FRESNAIS

Armelle

Session
2008-2009.

DIPLOME INTER-UNIVERSITAIRE ADDICTIONS ET SOCIETE

CENTRE DE FORMATION :
UNIVERSITE DE NANTES –FORMATION CONTINUE

World of Warcraft, de l'objet transitoire à l'aire transitionnelle.

Appréhender ce jeu de rôle en ligne, s'interroger sur ses caractéristiques : Addictogènes ? Thérapeutiques ? Sous quelles Conditions ?

Mon travail se focalisera sur le jeu de rôles en ligne massivement multi-joueurs à univers persistant, ce que les spécialistes appellent des MMORPG. Par son « avatar », le joueur se connecte à un jeu en ligne où une partie sans fin se déroule de façon continue : 7j/7 ; 24 h /24. WoW fait partie de cette catégorie de jeu et, pour certains joueurs, il est probable qu'un usage abusif voire une dépendance s'installent, sous certaines conditions bio-psycho-sociales.

Par cette étude, je souhaite :

- Appréhender ce jeu : « WoW ».
- Conduire une réflexion sur ce qui se joue dans ce jeu pour le sujet.
- Mettre en lien les notions de jeu, dépendance, adolescence, addiction et société.
- Rencontrer et interviewer des joueurs de jeux vidéos en ligne et des thérapeutes.
- Me faire une opinion sur l'éventualité de vertus thérapeutiques du MMORPG

Adolescence, aire transitionnelle, dépendance, « game », jeu de rôle en ligne, objet, transitoire, « playing », « role play », société, thérapeutique.

L'université de Nantes n'entend donner aucune approbation ni improbation aux opinions émises dans les mémoires : ces opinions doivent être considérées comme propres à leurs auteurs.