

Conclusion

En permettant un travail sur l'immédiateté "sensori-motrice", puis sur la représentation et sur le récit, et à la condition de s'insérer de façon cohérente parmi les autres activités thérapeutiques, l'atelier thérapeutique "jeu vidéo" nous semble pertinent dans le dispositif de soin d'un hôpital de jour pour jeunes enfants.

François Lespinasse

Psychologue

José Pérez

Infirmier

Hôpital de jour "La Pomme Bleue"

-1- Dolle J.M. - *Pour comprendre Jean Piaget*, p.83. Toulouse, Privat, 1991

-2- Piaget J. - *La formation du symbole chez l'enfant*, p.68. Neuchâtel et Paris, Delachaux et Niestlé, 1946

-3- Dolle J.M. - *Pour comprendre Jean Piaget*, p.131. Toulouse, Privat, 1991

-4- Greimas A., Barthes R., Eco U., etc. *L'analyse structurale du récit*. Communications 8 - Points - Seuil, 1981

-5- Greimas A. Courtes J. *Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, 1979

Deux études plus détaillées sur le thème des jeux vidéo et sur celui de l'atelier thérapeutique "jeu vidéo" sont disponibles sur internet à <http://perso.wanadoo.fr/fr.lespinasse/>



La ficelle virtuelle

Jean-François Vézina

La constitution des groupes humains a pour racine naturelle la mise en commun d'expériences illusoires
Winnicott

On a dit de la révolution industrielle qu'elle allait remplacer le muscle par la machine. Avec la montée du virtuel, abstraction suprême, paradoxalement, ce sont les "muscles" de la symbolisation qui tendent à s'atrophier. Nous sommes probablement à l'apogée de la séparation corps-âme, qui a commencé notamment par le passage de l'oral à l'écrit. Cet état de séparation et d'illusion n'est pas sans périls. On observe une recrudescence de fantasmes de liens, du tout pareil, du tout égal, du tous ensemble, notamment sous la forme de liens virtuels. Winnicott a mis en lumière, par sa notion d'aire transitionnelle, le chemin que parcourt l'enfant à partir d'un univers omnipotent et illusoire vers un univers externe, désillusionnant et parfois menaçant. Il a montré que la sphère symbolique, l'art et la religion sont tous issus de ces processus transitionnels et sont nécessaires pour apprivoiser l'éternel conflit entre ce qui est objectivement perçu et ce qui est subjectivement conçu. L'application de ce modèle à "l'aire virtuelle" semble donc appropriée. L'aire virtuelle (de *virtus*, force) est vue ici comme une aire transitionnelle utile, mais qui peut devenir pathologique. Elle peut contribuer à la fuite du réel, comme le loisir devenant uniquement une distraction de soi. Une culture qui a pour unique but la distraction fait des personnes distraites de leur réalité. Le plus paradoxal dans cette culture du loisir, c'est que de moins en moins les gens jouent et que les difficultés augmentent. Le trouble d'attention par exemple, chez l'enfant au Québec, touche entre 2 et 7%. On se demande toujours pourquoi un enfant peut rester concentré 3 heures sur un jeu vidéo et à peine 5 minutes en classe ! Et on ne diagnostique pas toujours l'enfant qui est distrait de l'intérieur.

Parmi les autres symptômes, on observe une atrophie de l'imaginaire qui se manifeste notamment par l'alexithymie. L'alexithymie est une menace pour nos sociétés comme le mentionne Dufresne. L'homme n'est-il pas condamné à vivre ce qu'il ne peut pas imaginer disait Thomas More ?

Winnicott a indiqué les difficultés inhérentes à cette atrophie de l'imaginaire et cette incapacité de jouer, notamment en parlant de la psychopathologie dans l'aire des phénomènes transitionnels et l'application clinique dans le cas de l'enfant de 7 ans et de la ficelle. Dans son livre *Jeu et Réalité*, Winnicott a présenté le cas d'un enfant de 7 ans qui jouait constamment avec une ficelle. L'enfant avait recours notamment au jeu de la ficelle lors de périodes de séparations d'avec la mère. En effet, celle-ci a du être hospitalisée à plusieurs reprises à cause de périodes dépressives. Winnicott souligne à propos de ce phénomène : "une utilisation excessive de la ficelle peut indiquer l'instauration d'un sentiment d'insécurité ou l'idée d'absence de communication". Il a mis en lumière que la fonction de la ficelle évolue. Elle passe d'une fonction de communication au déni de la séparation. C'est précisément l'un des enjeux d'Internet et de la virtualité actuellement. Initialement conçue pour communiquer, mais qui risque de nier la séparation, l'espace entre les individus et ainsi perturber le processus naturel de symbolisation des individus. Pour communiquer on a besoin d'un espace, comme l'air pour porter le son. Le rétrécissement de l'écart entre le désir et la réalisation des désirs, propre à la virtualité, devient périlleux pour une société. Sans parler de causes directes, les drames familiaux, les actes d'impulsivité et les phénomènes d'addictions chez les jeunes étant à la hausse peuvent y être associés.

Généralisation sur le symbolisme de la ficelle

Dans l'imaginaire collectif, Durand avait identifié dans le symbolisme de la ficelle des éléments de destin, notamment en lien avec l'Odysée d'Ulysse. Eliade rapproche quant à lui le fil du labyrinthe et des défis de

la vie. On peut associer aussi le fil à l'araignée et à sa toile, au ventre froid et aux pattes velues qui nous renvoient au symbole du féminin négatif. Lutter contre l'inévitable de la mort, comme la mouche prise dans une toile.

Beaudoin fait un lien intéressant en associant l'araignée avec le narcissisme. Notamment par le fait que l'araignée se situe au centre de sa toile, signe d'introversion et d'absorption de l'être par son propre centre. Comme l'individu assis en solitaire devant son ordinateur qui capte de l'information et parfois des gens dans son champ de conscience. Le lien, c'est ici la puissance magique et néfaste de l'araignée et de la pieuvre, symbole direct de la fatalité de l'océan. Lien avec la mort aussi, la toile d'araignée n'est pas sans relations avec la conception du réseau mondial, le "Web".

Eliade mentionne que : "Les lacets, les cordes, les nœuds caractérisent les divinités de la mort", comme par exemple Urtra, le démon qui lace. Eliade établit un lien entre lier et ensorceler, comme le dépendant à Internet qui se fait "prendre" par les toiles du net, notamment par des problématiques de dépendances. Un nœud se forme dans le psychisme, un nœud affectif, comme un complexe maternel négatif.

Symboliser c'est aussi faire des liens. Faire sens, c'est tisser ensemble des idées. A l'ère de la fibre synthétique et des liens virtuels, il est difficile de ficeler soi même ses liens en fonction de sa propre réalité. Faire des choix aujourd'hui devant tant d'informations disponibles représente un vrai défi. Le "cut and paste, copier-coller" devient donc une alternative aliénante. On prend ainsi des bouts des autres et on se retrouve à ne plus savoir qui on est, ce qui nous constitue vraiment. L'atrophie de ce "muscle" de symbolisation nous mène alors à acheter des sens tous faits d'avance. On achète des liens tout faits et on se retrouve avec des vêtements inconfortables face à nos instincts. On en arrive alors à faire nos choix uniquement à partir de l'extérieur et on se coupe de nos instincts.

les jeux vidéo

dossier

Faux self et moi virtuel : l'identité dans la virtualité

L'identité se construit avec des clôtures, des clôtures opérationnelles par association avec les travaux de Maturana et Varela. Moins l'identité est définie, plus l' "Autre" représente une menace. L'invasion de l'autre dans l'identité, comme la suradaptation de l'enfant à l'environnement et le développement d'un faux self. Au niveau collectif, c'est ainsi que les guerres éclatent tout comme les couples entrent en guerre par l'ambiguïté de l'identité masculine et féminine actuelle comme le mentionne Corneau. A force de vouloir niveler les différences on finit par ne plus les supporter. C'est en étant d'abord différent que l'on peut ensuite être semblable. A force de vouloir être ouvert on finit par ne plus supporter la différence et imposer l'ouverture comme mode de vie. C'est ici la contradiction d'une personne qui accuse quelqu'un d'être fermé. Quelqu'un de réellement ouvert ne peut-il pas tolérer la fermeture de quelqu'un d'autre ? Ouvrir, c'est une des illusions de notre temps. Le manque de clôture opérationnelle est un symptôme. L'humain a besoin de clôture pour survivre. L'enfant a besoin de clôture pour domestiquer ses instincts aussi.

On observe ainsi de plus en plus de problèmes au niveau de la structure de personnalité. Le manque de clôture que fait miroiter l'ouverture aliénante à l'autre, modifie les structures de personnalité. Les structures, narcissique et borderline par exemple sont de plus en plus présentes dans nos cabinets de consultation. Les notions de faux self et le rapport à la dépendance sont notamment au centre de ces structures. Pour le narcissique, la dépendance est vue notamment comme un échec à son estime de lui-même. Pour le borderline, la dépendance est source d'angoisse extrême notamment d'abandon. En outre, on peut ainsi suggérer que des "moi" synthétiques se forment au contact de ces nouvelles technologies mais surtout que Internet met à jour le thème central de la dépendance.

Dépendance et déni : les liens malades

Les liens synthétiques se forment entre les personnes, notamment sous forme de narcissisme dans sa manifestation de l'utilisation de l'autre. Comme le narcissique qui utilise l'autre à ses fins, qui prend l'autre dans sa toile, qui maintient uniquement des liens utilitaires de peur de dépendre. De la même façon, la tendance "individualiste" dans nos sociétés traduit quelque chose de plus profond. Elle traduit la réaction à une plus grande interdépendance les uns avec les autres. L'organisation en réseaux dans nos sociétés met en place une dépendance jamais égalée dans l'histoire de l'humanité. Alors qu'en surface, on a l'illusion de ne dépendre de personne. Comme la pyramide de sable de Per Bak, nos grains de sable se mettent ensemble et on devient de plus en plus interreliés. Dans ce système d'interrelation de plus en plus grand, un détail pourrait nous placer en état de chaos et ceci crée une angoisse. Savoir qu'un papillon à Pékin pourrait provoquer une tempête dans ma cour n'est sûrement pas ignoré quelque part dans notre inconscient.

Internet et l'environnement virtuel, initialement conçus comme facteur de communication, peuvent donc être vus d'un certain angle comme le déni de la séparation comme l'enfant qui joue avec la ficelle. Dans cet article, j'ai mis l'accent sur la psychopathologie liée à "l'aire virtuelle", mais ne soyons pas trop alarmistes. L'organisation sociale en réseau peut traduire aussi un nouveau type d'intelligence collective. En prenant conscience des périls de la virtualité, on peut compenser dans l'éducation pour maintenir les muscles de la symbolisation en "forme" et faire de cette aire, une aire créative qui nous permettra de continuer à jouer.

Le cas de Winnicott ne s'est pas bien terminé. Winnicott, dans ses notes ajoutées en 1969 illustre les fortes addictions que le jeune adolescent a développées bien des années plus tard, qu'en sera-t-il du cas présent ?

Jean-François Vézina
Psychologue
Maison de Psychologie
Salaberry, Québec