

Université Paris Ouest Nanterre La Défense



Ecole Doctorale Connaissance, Langage, Modélisation

LASI, Laboratoire de psychopathologie psychanalytique des Atteintes Somatiques et Identitaires

THESE

Pour l'obtention du grade de

Docteur en Psychologie de l'Université Paris Ouest Nanterre La Défense

Présentée et soutenue publiquement par

Frédéric TORDO

Le 27 novembre 2012

Subjectivation, intersubjectivité et travail du lien dans le jeu vidéo de rôle en ligne massivement multijoueur

Thèse sous la direction de Serge TISSERON, Directeur de Recherche, Université Paris Ouest Nanterre La Défense.

Membres du jury

Anne BRUN, Professeur de Psychologie clinique et Psychopathologie, Université Lyon 2.

Michel WAWRZYNIAK, Professeur de Psychologie clinique et Psychopathologie, Université de Picardie, Amiens.

Philippe GUTTON, Professeur de Psychopathologie, Université Aix-Marseille 1.

Stéphane NATKIN, Professeur titulaire de la chaire Systèmes Multimédia au CNAM, Paris.

Remerciements

Je remercie en premier lieu Serge Tisseron qui a dirigé ma thèse avec une grande ouverture d'esprit critique, je le remercie chaleureusement de n'avoir bridé mon travail à aucun moment, me laissant la complète liberté de poursuivre mes recherches, et de m'avoir encouragé en ce sens. Je le remercie aussi pour sa disponibilité et sa confiance, et pour les fenêtres d'ambitions qu'il a su m'offrir tout au long de ces trois années.

Mes remerciements s'adressent également à Anne Brun et à Michel Wawrzyniak qui ont accepté d'être rapporteurs de cette thèse en partageant une lecture critique et enthousiaste. Je remercie aussi Philippe Gutton et Stéphane Natkin, membres du jury, pour l'intérêt qu'ils ont manifesté à l'égard de mon travail.

Mes remerciements se poursuivent vers les personnes qui m'ont aidé pratiquement pour cette recherche. Premièrement, Caroline Valissant-Binkley pour son aide précieuse de relecture et de réflexion sur les concepts abordés dans ce travail. Mes remerciements vont ensuite à toutes les personnes qui ont participé à ce travail de recherche : Elise Marchetti pour ses relectures des résultats statistiques, Michel Hajji pour sa traduction, Dinat Khayat et Catherine Cerezo pour m'avoir permis de disposer de multiples données de recherche, Rémi Ducry pour avoir contribué au recrutement des participants joueurs, enfin Marc Griffiths et Helena Cole pour m'avoir permis d'utiliser leur questionnaire que nous avons traduit de l'anglais.

Frédéric TORDO - Subjectivation, intersubjectivité et travail du lien dans le jeu vidéo de rôle en ligne massivement multijoueur

Le jeu vidéo proposerait une nouvelle forme de subjectivation autour de l'action en mouvement, dont le moteur apparaît dans l'organisation fantasmatique. L'auto-empathie va s'y déployer : processus par lequel un sujet se met à la place de l'autrui-en-soi, produisant un regard intériorisé sur soi pour représenter son monde subjectif. La médiatisation de ce processus d'auto-empathie dans les mondes virtuels va permettre au sujet de se mettre à la place d'une figure qui le représente, de telle façon que son attention et son empathie pour cette figure sont tournées indirectement vers lui-même. Ce second temps d'empathie virtuelle pour une figure de soi, que nous appelons auto-empathie médiatisée par un avatar ou auto-empathie virtuelle, favoriserait dans un troisième temps le développement d'une empathie pour soi. Enfin dans un quatrième temps, dans les jeux de rôle en ligne multi-joueurs, serait favorisé le développement d'une nouvelle forme de travail du lien intersubjectif : différenciateur plutôt que sexuel, engageant l'action dans des proto-conversations plutôt que les émotions entre joueurs, et ressortant du domaine fantasmatique, l'autre joueur étant toujours représenté par le sujet avant d'être perçu, sollicitant entre les joueurs un désir d'intersubjectivité par lequel il faut entendre le désir d'une rencontre dans le monde réel d'un autre joueur par la mise en jeu d'un fantasme dans lequel les représentations imaginaires sont tournées vers la figuration, imaginaire également, d'un sujet réel derrière un autre avatar.

Frédéric TORDO - Subjectification, intersubjectivity and link work in massively multiplayer online role playing games.

Video games propose a new form of subjectivity concerning action in motion, which motor appears in fantasy organization. Auto-empathy will deploy: process by which a subject puts himself instead of the other-in-self, producing an internalized view of self in order to represent his subjective world. The mediation of self-empathy process in virtual worlds will allow the subject to identify with the figure that represents him in the virtual worlds, so that his attention and empathy for this figure are turned indirectly towards himself. This second stage of virtual empathy for a self-figure, which we call self-empathy mediated by an avatar or virtual self-empathy, favors in a third time the development of empathy for oneself. Finally, in a fourth step in the multi-player online role-playing games, the development of a new form of intersubjective relationship work is favored: differentiating rather than sexual,

engaging the action in proto-conversations rather than emotions between players and emerging from fantasy domain, the other player being always represented by the subject before being seen creates between players a desire for intersubjectivity through which the desire for a meeting in the real world of another player by putting in a fantasy in which imaginary representations are turned into figuration, also imaginary, of a real subject behind another avatar.

Psychologie / Psychology

Mots clés : Auto-empathie – Subjectivation – Représentation d'action – Intersubjectivité – Travail du lien - Jeu vidéo - MMORPG

Keywords: Auto-empathy - Subjectification - Action representation - Intersubjectivity – Link work - Videogames - MMORPG

Université Paris Ouest Nanterre La Défense, 200 avenue de la République 92001 Nanterre

Tables des matières

I INTRODUCTION..... 10

Première partie : Approche théorique

II DE L'AUTO-EMPATHIE DANS LE JEU VIDEO, UN ESPACE DE SUBJECTIVATION PAR L'ACTION..... 21

1 DE L'EMERGENCE D'UNE AUTO-EMPATHIE AVEC UN AVATAR.....	21
1.1 DE L'EMPATHIE A L'AUTO-EMPATHIE DU JOUEUR AVEC UN AVATAR	22
1.1.1 <i>Le jeu vidéo, quelles empathies ? Une auto-empathie avec un avatar</i>	23
1.1.2 <i>De l'auto-empathie avec un avatar dans son rapport à l'action dans le jeu vidéo</i>	37
1.2 LA QUESTION DU CORPS DU JOUEUR DANS L'AUTO-EMPATHIE MEDIATISEE PAR UN AVATAR	46
1.2.1 <i>Quand le joueur se représente des actions impossibles à réalisées dans son propre corps</i>	46
1.2.2 <i>D'une héautoscopie chez le joueur : l'avatar, une extension du corps virtuel</i>	53
2 LE JEU VIDEO, UNE MISE EN JEU DE REPRESENTATIONS D'ACTION, ENTRE FANTASME ET REVERIE	59
2.1 TRAVAIL DE FANTASME DANS LE JEU VIDEO, ET NON TRAVAIL DE REVE	60
2.2 DES REPRESENTATIONS D'ACTION, DU FANTASME AU JEU VIDEO	64
2.2.1 <i>De l'affordance dans son travail du lien avec les représentations d'actions avec un avatar</i>	64
2.2.2 <i>Des représentations d'actions dans le jeu vidéo</i>	69
2.3 LE JEU VIDEO, UN SCENARIO D'ACTION EN REVERIE	77
2.4 STRUCTURE NARRATIVE PRIMAIRE DU FANTASME, STRUCTURE NARRATIVE PRIMAIRE DU JEU VIDEO	83
2.5 DU TRAVAIL DU LIEN DE LA PERCEPTION ET DE LA REPRESENTATION D'UNE ACTION CHEZ LE JOUEUR DANS LE JEU VIDEO, ENTRE SYMBOLISATION IMAGEANTE ET PROJECTION SUBJECTIVANTE	86
3 DE LA REFLEXIVITE DANS L'AUTO-EMPATHIE AVEC UN AVATAR	93
3.1 ORIGINES DE LA REPRESENTATION, ORIGINES DE LA REFLEXIVITE DANS L'AUTO-EMPATHIE AVEC UN AVATAR.....	94
3.2 REFLEXIVITE CHEZ LE JOUEUR DE JEU VIDEO, QUELLE REFLEXIVITE ?	98
3.3 LE JEU VIDEO, REMISE EN ROUTE DE LA RELATION REFLEXIVE EN MIROIR ?	107
4 LE JEU VIDEO, UN ESPACE DE SUBJECTIVATION	114
4.1 DES ORIGINES DE LA SUBJECTIVATION DANS LE JEU VIDEO : SUBJECTALISATION ET AUTO-EMPATHIE AVEC UN AVATAR	115
4.2 DE L'ILLUSION PRIMORDIALE A L'OB-JEU VIDEO.....	123
4.2.1 <i>L'illusion de la production de ses propres actions dans le jeu vidéo</i>	123
4.2.2 <i>L'Ob-Jeu vidéo</i>	125
4.3 LE JEU VIDEO POUR LE DEVENIR SUJET : UN ESPACE OU L'ON SE SUBJECTIVE PAR L'ACTION.....	136
4.3.1 <i>De la subjectivation dans le jeu vidéo, un devenir sujet-joueur</i>	137
4.3.2 <i>Du fantasme à la subjectivation en action dans le jeu vidéo</i>	143
5 RESUME ET INTEGRATION DES DONNEES : L'AUTO-EMPATHIE OU LE DEVENIR DE L'AUTRUI EN SOI	152
5.1 DE L'EMPATHIE A L'AUTO-EMPATHIE	153
5.1.1 <i>Du fondement empathique de l'intersubjectivité vers une auto-empathie possible</i>	153
5.1.2 <i>L'auto-empathie, une perspective transphénoménologique</i>	155
5.1.3 <i>D'un autrui en soi</i>	156
5.1.3.1 <i>L'autre virtuel au fondement de l'autrui en soi</i>	157
5.1.3.2 <i>Autrui en soi et subjectalisation</i>	158
5.2 L'AUTO-EMPATHIE MEDIATISEE PAR UN AVATAR, VERS UNE EMPATHIE POUR SOI	159
5.2.1 <i>De l'empathie à l'auto-empathie médiatisée avec un personnage de pixel</i>	160

5.2.2 D'une empathie pour soi permise par la médiation de l'auto-empathie avec un avatar dans les mondes virtuels.....	162
5.3 CONCLUSION.....	165

III L'INTERSUBJECTIVITE ET LE TRAVAIL DE LIEN INTERSUBJECTIF ENTRE LES JOUEURS DE MMORPGS 169

1 LE JEU VIDEO DE ROLE EN LIGNE, ILLUSION INTERSUBJECTIVE OU REALITE SOCIALE SECONDE ?	169
1.1 SOCIABILITE NUMERIQUE DANS UN MMORPG : SOCIABILITE NON SOCIALISANTE OU VRAIES RENCONTRES ?.....	170
1.2 LA SOCIABILITE DANS LES JEUX DE ROLE EN LIGNE, UNE AUTRE REALITE ? LE JEU VIDEO COMME UNE REALITE SECONDE.....	176
1.3 D'UNE SOCIABILITE NOUVELLE A UNE RENCONTRE PROGRAMMEE.....	182
2 NAISSANCE DU DESIR D'INTERSUBJECTIVITE DANS LES MONDES PERSISTANTS	186
2.1 AUX ORIGINES DU DESIR D'INTERSUBJECTIVITE DANS UN MMORPG	190
2.1.1 D'une subjectivisation imaginaire d'un autre joueur dans le désir d'intersubjectivité entre les joueurs ...	191
2.1.2 De l'originare du désir d'intersubjectivité, l'autre virtuel comme déjà là	197
2.2 LE JEU VIDEO COMME REPRISE DE L'HOMOSEXUALITE PRIMAIRE EN DOUBLE AVEC LES AUTRES JOUEURS	202
2.2.1 Quand l'autre joueur est d'abord rencontré par le joueur sur le modèle de son propre avatar	203
2.2.2 D'une multiplication de soi à une différenciation possible entre les joueurs	208
2.3 DE L'EMPATHIE ENTRE LES JOUEURS, ENTRE SUBJECTIVATION ET INTERSUBJECTIVATION	215
2.3.1 La danse des avatars : empathie d'action et transposition imaginaire dans les jeux vidéo de rôle en ligne	217
2.3.2 Entre illusion et désillusion des autres joueurs, travail de lien entre subjectivation et intersubjectivation dans un jeu vidéo de rôle en ligne	229
3 DESTINS DU TRAVAIL DU LIEN INTERSUBJECTIF CHEZ LES JOUEURS DE JEUX VIDEO EN LIGNE	237
3.1 D'UN TRAVAIL D'INTERSUBJECTIVITE DANS LE JEU DE ROLE EN LIGNE MASSIVEMENT MULTIJOUEURS... ..	238
3.2 ...DANS LEQUEL L'INCONSCIENT PEUT ETRE, MAIS NE PEUT PAS NAITRE ENTRE LES JOUEURS DE MMORPGS.....	252
4 RESUME ET INTEGRATION DES DONNEES : D'UN TRAVAIL SPECIFIQUE DU LIEN INTERSUBJECTIF ENTRE LES JOUEURS DE MMORPGS	262

IV LE JEU NORMAL ET LE JEU EXCESSIF DANS LES MONDES PERSISTANTS MASSIVEMENT MULTIJOUEURS.. 269

1 POUR INTRODUIRE LA NOTION DE JEU EXCESSIF DANS LE JEU VIDEO	269
2 DEREGULATION DES PROCESSUS DE SUBJECTIVATION, D'AUTO-EMPATHIE AVEC UN AVATAR ET D'INTERSUBJECTIVITE CHEZ LE JOUEUR EXCESSIF	272
2.1 DE L'ORIGINE ETIOPATHOGENIQUE DU JOUEUR EXCESSIF DE MMORPG	272
2.1.1 Le jeu vidéo de rôle en ligne comme un écran blanc non subjectivant chez le joueur excessif	273
2.1.2 D'une structuration régressive du fantasme chez le joueur excessif.....	278
2.2 D'UNE PATHOLOGIE DE L'ACTION CHEZ LE JOUEUR EXCESSIF DE MMORPG	283
2.2.1 Psychosomatique, compulsion et pathologie de l'action chez le joueur excessif.....	283
2.2.2 De la prévalence des interactions sensori-motrices sur les interactions narratives chez le joueur excessif.....	288
2.3 DESUBJECTIVATION ET DESINTERSUBJECTIVATION CHEZ LE JOUEUR EXCESSIF DE MMORPG	292
2.3.1 De l'incapacité de créer une auto-empathie médiatisée chez le joueur excessif	293
2.3.2 De la perte des phénomènes intersubjectifs chez le joueur excessif de MMORPG	295
3 RESUME ET INTEGRATION DES DONNEES.....	300

Deuxième partie : Approche expérimentale

V METHODOLOGIE 303

1 JUSTIFICATION DE LA RECHERCHE ET PROBLEMATIQUE	303
2 OBJECTIFS DE L'ETUDE	304
2.1 OBJECTIF PRINCIPAL	304
2.2 OBJECTIFS SECONDAIRES	305
3 VARIABLES DEPENDANTES, INDEPENDANTES, CONTROLEES	305
4 HYPOTHESES	306
4.1 HYPOTHESE GENERALE	306
4.2 HYPOTHESES DE TRAVAIL	306
5 OPERATIONNALISATION DES VARIABLES DE L'AUTO-EMPATHIE MEDIATISEE PAR UN AVATAR ET DE L'INTERSUBJECTIVITE DANS LE MONDE VIRTUEL	309
5.1 OPERATIONNALISATION DE LA VARIABLE AUTO-EMPATHIE MEDIATISEE PAR UN AVATAR	309
5.1.1 <i>Intentionnalité réfléchissante</i>	309
5.1.2 <i>Subjectivation par l'action</i>	310
5.1.3 <i>Identification imaginaire avec son avatar</i>	310
5.1.4 <i>L'avatar comme objet subjectalisant</i>	311
5.1.5 <i>Emotions</i>	311
5.2 OPERATIONNALISATION DES VARIABLES DE L'INTERSUBJECTIVITE CHEZ LES JOUEURS DE MMORPGS	311
5.2.1 <i>Les interactions sociales chez les joueurs de MMORPGs</i>	311
5.2.2 <i>Désir d'intersubjectivité</i>	312
5.2.3 <i>Spécificité de l'intersubjectivité dans le virtuel</i>	312
6 LIEU DE L'ETUDE	313
7 POPULATION	314
8 DEROULEMENT DE L'ETUDE	314
9 DUREE DE L'ETUDE	318
10 RAPPEL DES PRINCIPAUX CONCEPTS	318
10.1 AUTO-EMPATHIE AVEC UN AVATAR	318
10.2 INTERSUBJECTIVITE AVEC LES AUTRES JOUEURS DANS LE VIRTUEL	320
11 INSTRUMENTS DE MESURE ET ENTRETIEN - QUESTIONNAIRE DES JOUEURS DE MMORPGS	321
11.1 QUESTIONNAIRE DES INTERACTIONS DANS LE JEU VIDEO DE S. TISSERON (ANNEXES I, 4)	321
11.2 L'INDICE DE REACTIVITE INTERPERSONNELLE (IRI) DE DAVIS (ANNEXES I, 4)	323
11.3 LE PVP (PROBLEM VIDEO GAME PLAYING) DE R. TEJEIRO SALGUERO ET R. BERSABE MORAN (ANNEXES I, 4)	326
11.4 ENTRETIEN – QUESTIONNAIRE AVEC LES JOUEURS DE JEU DE ROLE EN LIGNE (ANNEXES I, 1)	327
12 CRITERES D'ARRET DE L'ETUDE	331
13 PRESENTATION DU PROTOCOLE DE RECHERCHE DE SERGE TISSERON « ETUDE COMPAREE ET EXPLORATION DES PRATIQUES PROBLEMATIQUES DU JEU VIDEO A L'ADOLESCENCE ET A L'AGE ADULTE »	331

VI RESULTATS 339

1 ANALYSE DES DONNEES	339
2 ANALYSE DESCRIPTIVE DES CARACTERISTIQUES SOCIODEMOGRAPHIQUES DES JOUEURS DE MMORPGS	339
3 SUBJECTIVATION ET INTERSUBJECTIVATION CHEZ LES JOUEURS DE MMORPGS	344
3.1 L'AUTO-EMPATHIE AVEC UN AVATAR CHEZ LES JOUEURS EXCESSIFS ET LES JOUEURS NON EXCESSIFS DE MMORPGS	345
3.1.1 <i>L'intentionnalité réfléchissante chez les joueurs de MMORPGs</i>	345
3.1.1.1 <i>Données recueillies à partir des entretiens avec les joueurs de MMORPGs</i>	345

3.1.1.2 Résumé : différence entre le groupe de joueurs excessifs et le groupe de joueurs non excessifs sur la variable de l'intentionnalité réfléchissante avec l'avatar	348
3.1.2 <i>Subjectivation en action et par l'action chez les joueurs de MMORPGs</i>	348
3.1.2.1 Données de statistiques quantitatives.....	348
3.1.2.2 Données recueillies à partir des entretiens avec les joueurs de MMORPGs	349
3.1.2.3 Résumé : La subjectivation par l'action avec son avatar permet-elle de discriminer les sujets excessifs des sujets non excessifs de jeux vidéo ?	351
3.1.3 <i>Identification imaginaire avec son avatar chez les joueurs de MMORPGs</i>	352
3.1.3.1 Données de statistiques quantitatives.....	352
3.1.3.2 Données recueillies à partir des entretiens avec les joueurs de MMORPGs	352
3.1.3.3 Résumé : différence entre le groupe de joueurs excessifs et le groupe de joueurs non excessifs sur la variable de l'identification imaginaire avec l'avatar	355
3.1.4 <i>L'avatar comme objet subjectalisant chez les joueurs de MMORPGs</i>	355
3.1.4.1 Données de statistiques quantitatives.....	355
3.1.4.2 Données recueillies à partir des entretiens avec les joueurs de MMORPGs	356
3.1.4.3 Résumé : La dimension de l'avatar pris comme objet subjectalisant permet-elle de discriminer les sujets excessifs des sujets non excessifs de jeux vidéo ?	358
3.1.5 <i>Les émotions chez le joueur dans le jeu chez les joueurs de MMORPGs</i>	358
3.1.5.1 Données de statistiques quantitatives.....	358
3.1.5.2 Résumé : La dimension de l'émotion dans le jeu vidéo chez les sujets excessifs des sujets non excessifs de jeux vidéo	359
3.1.6 <i>Résumé : l'auto-empathie avec un avatar chez les joueurs de MMORPGs</i>	359
3.2 L'EMPATHIE, LES INTERACTIONS SOCIALES ET L'INTERSUBJECTIVITE CHEZ LES JOUEURS EXCESSIFS ET NON EXCESSIFS DE MMORPGS	360
3.2.1 <i>L'empathie chez les joueurs de MMORPGs</i>	360
3.2.1.1 Données de statistiques quantitatives.....	360
3.2.1.2 Résumé : différence sur la variable empathie entre les deux groupes de joueurs, excessifs et non excessifs	362
3.2.2 <i>Interactions sociales et intersubjectivité dans un MMORPG</i>	363
3.2.2.1 Données recueillies à partir des entretiens avec les joueurs de MMORPGs	363
3.2.2.2 Résumé : différence sur les dimensions de l'interaction sociale et de l'intersubjectivité entre les deux groupes de joueurs, excessifs et non excessifs	365
3.2.3 <i>Spécificité de l'intersubjectivité dans le monde virtuel chez les joueurs de MMORPGs</i>	365
3.2.3.1 Données recueillies à partir des entretiens avec les joueurs de MMORPGs	365
3.2.3.2 Résumé : différence sur les dimensions de la spécificité de l'intersubjectivité dans le monde virtuel entre les deux groupes de joueurs, excessifs et non excessifs	369
3.2.4 <i>Désir d'intersubjectivité chez les joueurs de MMORPGs</i>	369
3.2.4.1 Données recueillies à partir des entretiens avec les joueurs de MMORPGs	369
3.2.4.2 Résumé : différence sur la dimension du désir d'intersubjectivité dans le monde virtuel entre les deux groupes de joueurs, excessifs et non excessifs	370
3.2.5 <i>Résumé : l'intersubjectivité dans le monde virtuel chez les joueurs de MMORPGs</i>	370
3.3 RESUME : LES DIMENSIONS DE L'AUTO-EMPATHIE AVEC UN AVATAR ET DE L'INTERSUBJECTIVITE DANS LE VIRTUEL SONT-ELLES DIFFERENTES CHEZ LES JOUEURS EXCESSIFS ET CHEZ LES JOUEURS NON EXCESSIFS ?	371
4 RESULTATS SIGNIFICATIFS QUI N'APPARTIENNENT PAS AU REGISTRE DE L'AUTO-EMPATHIE AVEC UN AVATAR ET DE L'INTERSUBJECTIVITE DANS UN MONDE VIRTUEL	372
<u>VII DISCUSSION</u>	374
<u>VIII CONCLUSION GENERALE</u>	388

<u>ANNEXES I : QUESTIONNAIRES</u>	<u>403</u>
1 QUESTIONNAIRE-ENTRETIEN DES JOUEURS DE MMORPG	403
2 REPERES DU QUESTIONNAIRE DES JOUEURS DE MMORPGs.....	405
3 QUESTIONNAIRE HELENA COLE ET MARC GRIFFITHS (2007)	409
4 QUESTIONNAIRES DU PROTOCOLE DE RECHERCHE DE SERGE TISSERON, « ETUDE COMPAREE ET EXPLORATION DES PRATIQUES PROBLEMATIQUES DU JEU VIDEO A L'ADOLESCENCE ET A L'AGE ADULTE »	413
<u>ANNEXES II : TABLEAUX ET RESULTATS</u>	<u>423</u>
1 TABLEAU DE CORRESPONDANCES DES ITEMS DU QTIJV (QUESTIONNAIRE DES INTERACTIONS DE JEUX VIDEO).....	423
2 TABLEAUX DES CARACTERISTIQUES SOCIODEMOGRAPHIQUES DES JOUEURS DE MMORPGs A PARTIR DES DONNEES DU QUESTIONNAIRE DES INFORMATIONS GENERALES DU PROTOCOLE DE RECHERCHE DE SERGE TISSERON	425
3 TABLEAU DES INTERACTIONS CHEZ LES JOUEURS DE MMORPGs.....	434
4 TABLEAU : L'EMPATHIE CHEZ LES JOUEURS DE MMORPGs	436
5 TABLEAU : ANALYSE DE VARIANCE ENTRE LES INTERACTIONS ET L'EMPATHIE CHEZ LES JOUEURS EXCESSIFS DE MMORPGs	437
6 TABLEAU : ANALYSE DE VARIANCE ENTRE L'EMPATHIE ET LES INTERACTIONS CHEZ LES JOUEURS NON EXCESSIFS DE MMORPGs	438
7 TABLEAU DES INTERACTIONS CHEZ LES JOUEURS EXCESSIFS DE MMORPGs ET LES JOUEURS EXCESSIFS DE TOUS TYPES DE JEUX VIDEO HORMIS LES MMORPGs	438
<u>GLOSSAIRE</u>	<u>441</u>
<u>BIBLIOGRAPHIE</u>	<u>445</u>
<u>TABLES DES FIGURES</u>	<u>465</u>

I Introduction

Une génération de *gamers*, née avec le *Gameboy* de Nintendo dans les mains, avec la *Super Famicom* du même constructeur, avec la *Playstation* de Sony, puis sa deuxième version, enfin sa troisième *new-generation*, la *Wii* de Nintendo et la *X-Box* de Microsoft, ses différentes moutures, et puis la *DS* de Nintendo, véritable révolution tactile dans le domaine du jeu vidéo, en attente sans aucun doute de la *next-generation* de console de salon (la *Wii U* et autres *X-Box 720* et *Orbit*). Enfin, dans la trame de ces supports spécifiques, l'ordinateur personnel bien entendu, mais aussi maintenant le téléphone mobile et les tablettes. Une génération de jeu vidéo, constituant maintenant un passé collectif partagé, une véritable culture avec son histoire explicite et implicite, voire pour certains un art multi-sensoriel. Nous participons de cet héritage, celui d'un ensemble de chercheurs, enfants du virtuel, comme d'autres ont été des enfants de la culture littéraire ou cinématographique, qui se rejoignent dans un même effort. Comprendre le virtuel, son concept et ses usages. Nous inscrivons notre travail dans cette histoire commune et cette histoire numérique en devenir. Devenu un objet de la culture partagée, le jeu vidéo pose nécessairement des questions aux chercheurs en psychologie, en sociologie, en sciences de l'éducation ou encore en biologie. Dans le domaine de la psychologie, l'exploration de l'organisation psychique du joueur telle qu'elle émerge dans les contextes et les phénomènes du virtuel, paraît justifiée par l'importance des questions que cette émergence implique, notamment la question du rapport au réel. Les phénomènes du virtuel proposent-ils des cadres d'ouverture vers des modalités nouvelles de la subjectivation, ou sont-ce de simples ersatz du réel ? Ces phénomènes du virtuel viennent-ils s'opposer à ceux que propose le monde réel chez le sujet, du point de vue de l'intrapsychique, de l'intra-subjectif mais encore de l'intersubjectif ? Les procès de la subjectivation, de la subjectualisation et de l'intersubjectivation sont-ils favorisés par ces phénomènes du virtuel ?

C'est pour répondre à ces types de questions que nous situons notre travail dans le sillon d'une pensée trans-phénoménologique, tel que Nicolas Abraham (1962) l'a ouvert à partir d'une interrogation philosophique de Ferenczi. Rappelons que Nicolas Abraham a formé une « théorie de l'être en tant que symbole », constituant ainsi, sous l'inspiration de ses maîtres spirituels, Freud, Ferenczi et Husserl, une synthèse de la phénoménologie husserlienne et de la psychanalyse freudienne. Le Symbole devient l'effet conjugué d'une insatisfaction à l'égard de la phénoménologie husserlienne et de l'intime conviction de Nicolas Abraham que les interrogations propres à la phénoménologie feront de la psychanalyse une *théorie de*

l'investigation et de l'interprétation de l'être dans toutes ses manifestations. Brièvement, et pour bien comprendre cette géographie de pensée dans laquelle nous nous inscrivons, posons avec Nicolas Rand (1987) que la phénoménologie husserlienne modifie la conception de l'être dans la mesure où elle le considère sous l'angle du rapport à la conscience. De même, elle définit la conscience par rapport aux phénomènes en tant qu'ils sont cela qui *lui* apparaît. L'investigation systématique de la présence du monde à la conscience et de la présence à soi de la conscience dessine le champ de la phénoménologie. Pour la théorie du symbole, Nicolas Abraham (1961) reprend l'idée qu'il ne saurait y avoir d'objectivité du monde sans l'entremise de la conscience qui lui donne son sens, mais c'est ici aussi que se manifeste pour l'auteur une des défaillances de la phénoménologie. S'il est vrai que la définition de l'être en tant que signification, née des actes constitutifs de la conscience, représente un renouveau méthodologique, la supposition par Husserl de la parfaite transparence de la conscience à elle-même arrête la recherche de sa propre signification et de sa genèse. Selon Nicolas Abraham, la psychanalyse freudienne est faite pour résoudre ce problème, en posant l'inconscient comme étant l'instance qui donne leur sens aux actes de la conscience. Avec l'introduction de l'inconscient freudien disparaît cependant la transparence phénoménologique, la conscience n'ayant plus de prise exclusive sur la signification de ses propres actes.

« Pour saisir la modification de perspective, il suffit de songer au symptôme névrotique qui se caractérise par l'impossibilité pour le patient de connaître d'emblée les raisons inconscientes ou refoulées de son surgissement. C'est à ce point géométrique que se situe la liaison méthodologique de la phénoménologie et de la psychanalyse opérée par Abraham. Si pour le phénoménologue, le monde n'existe que par sa corrélation avec la conscience donatrice de sens, pour Abraham, le psychanalyste, le sens et du monde et de la conscience réside dans un domaine dit transphénoménologique, c'est-à-dire dans un au-delà du phénomène, tel l'inconscient, et échapperait forcément à l'appréhension directe. Laissant de côté la sphère proprement freudienne des psychopathologies et de la description des processus inconscients, Abraham généralisera la pensée du symptôme. Il supposera un au-delà de tout phénomène, domaine éminemment analysable cependant et qui justifiera l'existence du phénomène en question, le dotant de son sens et de sa genèse individuels sous-jacents [...] Si donc la phénoménologie aura fourni le principe de la corrélation du phénomène à une source donatrice de sens, la psychanalyse recevra comme champ d'investigation la recherche de la source du sens apparemment inaccessible, pour déchiffrer, dans tous les domaines du vivant et de l'inanimé, *la genèse symptomatique, voire symbolique, de l'être* » (Nicolas Rand, 1987, p. IV-V).

Notre travail s'inscrit dans ce puits épistémologique, où nous chercherons à appréhender le monde virtuel, ici essentiellement le jeu vidéo de rôle en ligne massivement multi-joueur, comme un phénomène à partir duquel nous travaillerons la question de la relation de l'*être du sujet-joueur* au dit phénomène virtuel. En pensant précisément qu'au-delà même de ce phénomène du jeu vidéo, nous tenterons de conceptualiser un processus qui met en question le rapport de sens et de lien entre le joueur et son jeu vidéo, à la fois quand le joueur est invité à incarner un personnage, un avatar, devenant un personnage-joueur, mais aussi quand le joueur est saisi dans une rencontre intersubjective avec un autre joueur ou avec d'autres joueurs. Où nous chercherons aussi à savoir si ces télé-technologies offrent de nouvelles modalités de secondarisation (Givre, 2010), de nouvelles formes et modalités de subjectivation et d'intersubjectivation.

C'est pourquoi nous avons cherché à nous représenter la réalité de cette relation du joueur avec son objet jeu-vidéo, d'abord sous l'angle du lien singulier qui s'exerce entre le joueur et son personnage de pixel. L'abord du jeu vidéo de rôle en ligne tient à un choix méthodologique que nous justifierons plus avant, mais aussi à cette particularité que le joueur y est représenté, très généralement, par un personnage qu'il crée puis fait progresser dans un monde d'inspiration fantastique, de science-fiction ou de super-héros, riche en aventures. Ce faisant, se faisant un avatar, il interagit avec l'environnement contrôlé par le programme et avec les autres joueurs. Le contact qui se produit alors entre le joueur et son personnage virtuel s'ordonne selon nous à un processus d'auto-empathie avec un avatar. Nous reviendrons tout au long de ce travail sur sa conceptualisation, rappelant dès à présent que l'auto-empathie serait un processus par lequel un sujet se trouve dans la position de l'*autrui-en-soi* pour représenter son monde subjectif. Nous tenterons de montrer que cet *autrui-en-soi* de l'auto-empathie est à la fois 1. le résultat du retournement réflexif du regard constitutif de l'autre sur soi, l'objet subjectalisant externe devenant grâce à une introjection un objet-interne-subjectalisant, 2. le résultat du retournement réflexif du regard de l'autre virtuel en soi sur soi, et non plus simplement porté sur un autre extérieur. Cette relation auto-empathique nous apparaît ainsi être la réalisation de l'*autrui-en-soi* qui va permettre au sujet de se sentir, de s'entendre, de se penser. Auto-affection et autoreprésentation faisant intervenir contenus conscients et inconscients. L'auto-empathie est ainsi pensée comme processus constituant le sujet en tant que double, entre un pôle subjectif qui est regardé – aussi appelé monde subjectif ou subjectivité (un autre moi-même) - et un pôle subjectivant et subjectalisant qui regarde -

l'autrui-en-soi. L'auto-empathie médiatisée¹ par son avatar y prend racine, et se pense en tant que projection d'une partie de la subjectivité du joueur sur la figure de l'avatar, ce qui permet au joueur de se représenter en l'avatar avec d'autant plus d'acuité qu'il se trouve à la place de l'autrui en soi, en partie esseulé de son monde subjectif, préservant le temps du jeu vidéo le joueur de la duplicité intrapsychique qui le caractérise en tant que Sujet. Préservation de l'effort de la réflexivité intrapsychique, de la pensée réflexive ou encore de l'empathie réflexive (Georgieff, 2008), qui s'extériorise dans un au-delà de l'écran par l'intermédiaire de l'avatar que le joueur incarne. Autrement dit, l'auto-empathie avec un avatar apparaît en tant que le sujet se trouve dans la position de l'autrui-en-soi, se représentant par *empathie* son monde subjectif qu'il a projeté (en partie) sur la figure de l'avatar.

Dans le jeu vidéo, et probablement à la différence du rapport du sujet aux autres personnages de jeu et de jouet, nous pensons que cette extra-territorialisation d'une partie de l'être-joueur propose une subjectivation sous la modalité du rapport à *l'action en mouvement*. Le joueur rencontre son avatar sous le signe de ce rapport à l'action, par la « réverbération » des actions de celui-là à celui-ci – ou de l'absence de ces mêmes actions –, où le joueur devient le *spectateur de ses propres actions* (Tisseron, 2008a) *en mouvements*. Et de ce que le joueur intériorise de ces actions, de ce que, en continuité, il développe dans son propre réseau de représentations d'actions psychiques qui viennent à opérer – en tant que formant indispensable, en tant que liant le sujet et l'objet dans une matrice représentationnelle - dans le monde des fantasmes (Perron-Borelli, 1997). Où le monde virtuel par l'auto-empathie avec un avatar faciliterait la transformation des actions perçues d'un personnage en représentation d'actions, ainsi que la mise en perspective de ces représentations. Le Sujet-joueur, d'où le jeu vidéo tient sa spécificité également, serait moins dans un rapport de double à lui-même que doublement situé de part et d'autre d'un écran, où l'autrui-en-soi se trouve du côté du joueur mais où une partie du monde subjectif se trouve maintenant du côté de l'avatar que le joueur incarne. L'espace du jeu vidéo se proposerait ainsi, au propre, comme une espace de subjectivation, c'est-à-dire de la rencontre du sujet avec sa subjectivité, qui viendrait nécessairement faire retour dans une « boucle subjectivante ».

De ce que, également, cette contrainte d'incarner un avatar vient imposer dans la rencontre intersubjective avec un autre joueur dans un jeu vidéo en ligne multijoueurs, c'est-à-dire de ce

¹ Nous employons également le terme d'auto-empathie virtuelle (Tordo, 2010, 2012) pour désigner la médiatisation de l'auto-empathie par un avatar.

que ce corps virtuel vient exiger dans le travail du lien avec les autres joueurs. Cette dernière intersubjectivation est, tout comme nous le supposons pour l'auto-empathie avec un avatar, singulière dans le jeu vidéo de rôle en ligne ; recherche délibérée du partage d'expériences entre deux joueurs, elle trouve à se loger dans le rapport à l'action psychique ce que nous développerons. Nous tenterons de montrer que le sujet doit faire un effort pour imaginer, pour fantasmer un sujet derrière l'avatar d'un autre joueur, ainsi entrer en communication avec lui, éventuellement le rencontrer. Le joueur pourrait ainsi se mettre à la place de cet autre, être empathique avec lui, lequel est davantage imaginé que perçu. Mais ce qu'il ne pourrait imaginer, c'est son inconscient chargé de signifiants énigmatiques. L'intersubjectivité entre deux joueurs serait privée de l'interprétation de leurs inconscients respectifs, donc du nécessaire effort de traduction des signifiants énigmatiques. Ainsi, tout comme pour les formes de la subjectivation dans le jeu vidéo, l'intersubjectivité dans le virtuel serait délestée de la pesanteur du fonctionnement intersubjectif de l'inconscient de l'autre. Le joueur satisferait toutefois un désir d'intersubjectivité (Stern, 2005) avec les autres joueurs, qui impose cette imagination, cette fantasmatisation d'un sujet derrière l'avatar d'un autre joueur, contrainte imaginaire qui permettrait la rencontre avec ce même joueur dans le monde réel – ou *IRL (In Real Life)* comme nous l'apprenons des internautes. Ce que nous entendons ici, par cette notion d'intersubjectivité entre les joueurs est certes ce qui se produit comme communication entre deux joueurs mais plus précisément, un mode de communication entre deux sujets qui s'intéressent réciproquement à leurs pensées, l'un tenant compte de l'avis de l'autre pour structurer sa pensée. C'est cela que cette notion caractérise selon nous. Au-delà même de l'acte de communication *stricto sensu*, l'intersubjectivité entre les joueurs nous apparaîtra comme sous-tendant la possibilité d'une création commune, d'un apport nouveau pour l'un ou l'autre des deux subjectivités (Marcelli, 2006). L'intersubjectivité entre les joueurs sera alors ce qui caractérise le processus qui porte la pensée de l'un et de l'autre, la pensée de l'un vers l'autre – d'aucuns ici parleraient également de trans-subjectivité-, dans une prise en compte réciproque, créant des boucles d'interactions. Aussi, dans le jeu vidéo, nous aurons à approcher ces créations communes entre deux joueurs, ce partage de subjectivité, mais aussi déterminer ce qui ne peut se partager entre les sujets-joueurs à partir du moment où l'autre sujet est en premier lieu rencontré derrière le masque de son avatar.

Qu'est-ce qui vient alors à être partagé des subjectivités entre les joueurs ? Qu'est-ce qui, entre les joueurs, ne peut être communiqué, ne peut passer d'une subjectivité à une autre ? Qu'est-ce qui fait la singularité de l'intersubjectivité dans le monde virtuel, eu égard à cette autre réalité sociale qui se développe dans le monde réel ? Précisons d'emblée que nous

n'entendrons pas uniquement le *travail de lien* comme dénotant les seules modalités de connexion qui se créent entre des sujets-objets psychiques ou entre sujets présents dans le monde extérieur, mais encore les connexions qui se créent entre des fragments du monde interne ; ici, la connexion entre les processus de subjectivation par l'auto-empathie avec un avatar et d'intersubjectivation avec d'autres joueurs, les points de passage et d'ancrage permettant au joueur de passer de l'un à l'autre, mais également le lien entre perceptions d'action et représentations d'actions dans le jeu vidéo considéré du point de vue du fantasme, ou encore du lien et le passage entre fantasme – rêverie et subjectivation.

Ce travail propose une deuxième partie expérimentale qui vient se conjoindre à la première partie d'approche théorique, se nouant et s'articulant à celle-ci. En effet, nous proposerons d'étudier certains aspects développés dans notre première partie sous la forme d'une première étude expérimentale à partir de l'opérationnalisation des variables de l'auto-empathie avec un avatar et de l'intersubjectivité – interactions sociales dans le monde virtuel, attendant à plusieurs dimensions et sous-dimensions. Première étude expérimentale qui appellera nécessairement des études complémentaires. Notre problématique expérimentale vient ainsi s'inscrire dans cette approche théorique où nous chercherons à discriminer, sur ces variables opérationnalisées, les joueurs excessifs des joueurs non excessifs de MMORPGs². Avant de poursuivre, précisons ce qu'est un MMORPG. Le MMORPG est d'abord un type de jeu vidéo, c'est-à-dire une œuvre audio-visuelle interactive dont l'objectif premier est de distraire ses utilisateurs / spectateurs et qui utilise pour sa reproduction un appareil basé sur une technologie informatique (Natkin, 2004). Un type de jeu vidéo qui propose une rencontre du jeu de rôle et de l'internet. Littéralement, ce terme signifie *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* ou Massivement Multijoueurs-Online Role Playing Game. Autrement dit, un jeu de rôle massivement multijoueurs. Les MMORPGs ont pour ancêtre les MUDs, les Multi User Dungeons, des jeux de rôle textuels apparus dès le début des années 1980, avec les créations de Richard Bartle et Ray Trubshaw. Les MMORPGs s'en distinguent en se basant sur des technologies graphiques. Il ne s'agit plus d'écrire dans une fenêtre textuelle « je saute par-dessus un mur », mais bien de sauter par-dessus le mur dans un environnement tridimensionnel.

² Pour les termes techniques appartenant au monde du jeu vidéo ou du MMORPG, on pourra se reporter au glossaire.

Ces jeux représentent à l'heure actuelle 80% des parts de marchés des univers virtuels en 3D commercialisés (Beau, 2009). Certaines caractéristiques spécifient ce type de jeux (Disarbois, 2009 ; Beau, 2009) : 1. ils sont accessibles exclusivement sur le réseau internet ; 2. l'univers est persistant en ce qu'il a son existence propre en dehors du joueur – le joueur connecté ou non, le jeu continue son expansion vidéo-ludique (évolution des quêtes, des personnages, de l'histoire et des autres personnages) ; 3. le jeu est potentiellement sans fin par de fréquentes mises à jour des créateurs du jeu ; 4. enfin, c'est un jeu ouvert à un nombre important de joueurs simultanément, contraignant la progression du joueur à un rassemblement en petits groupes (dans le cadre de quêtes impossibles à réussir en « solo » par exemple) ou en guildes (communauté de joueurs). Aussi, ce type de jeu vidéo permet-il d'aborder à la fois les problématiques subjectivantes et inter-subjectivantes du joueur, parce qu'il oblige le joueur à incarner un avatar avec lequel il va rencontrer d'autres joueurs incarnés eux aussi dans des personnages de pixel. Le *gameplay* (ou principes de jeu) de ces MMORPGs repose le plus souvent sur le fait de faire progresser un personnage, du niveau zéro au niveau maximum, en effectuant une série de tâches telles que : tuer des créatures qui grouillent dans les environs, résoudre des quêtes données par des personnages non joueurs ou des intelligences artificielles du jeu, s'amuser à interpréter différents rôles. Il existe par ailleurs diverses manières de faire progresser son personnage. Tout d'abord, par un scénario prédéfini qui contextualise l'évolution du personnage. Contrairement au jeu de rôle classique sur papier, le scénario d'un jeu vidéo est régi par des algorithmes. Cela rend les scénarios des jeux vidéo plus rigides que ceux généralement pratiqués sur papier. Si certains MMORPG permettent à leurs joueurs de faire de nombreux choix de carrière, d'autres sont réputés très rigides. Ensuite, par la progression de l'équipement : au cours de ses diverses péripéties le joueur pourra améliorer son personnage grâce à de nouvelles pièces d'équipement. Enfin, par l'expérience: l'acquisition de points d'expériences permettent d'atteindre de nouveaux niveaux et au personnage d'accroître ses compétences en de nombreux domaines. Cette progression se fait de deux manières. Soit en accomplissant des quêtes, c'est-à-dire des missions données par un PNJ (Personnage Non Joueur), soit en tuant des monstres gérés par l'environnement. Ces deux actions rapporteront des points d'expérience (Xp), le plus souvent en quantité proportionnelle à la difficulté de la tâche. Ces jeux peuvent se jouer seul mais, inévitablement, plus les quêtes et défis sont complexes, plus les joueurs sont amenés à se regrouper. Ils forment alors des guildes pour combattre des créatures artificielles, se battre entre eux, ou simplement jouer des rôles.

Les travaux de Nick Yee et de chercheurs tels que Foo et Koivisto, Lin Halin, Alain Meades, permettent de donner une idée de la durée moyenne du jeu, mais encore et surtout des différences ethnographiques dans les pratiques (Beau, 2009) des joueurs de MMORPGs, lesquels représentent 10% de la population globale de jeux vidéo (Virole et Radillo, 2010). Si l'on parle des MMORPGs de type Heroic Fantasy (*Wow* par exemple), nous savons que la répartition en terme de sexe est de 80% à 90% pour les garçons et 10 à 20% pour les filles. La moyenne d'âge se situe autour de 26 ans, le temps de connexion d'un joueur assidu est de 20 à 24 heures par semaine. Cependant, les profils de joueurs et de milieux sociaux se sont considérablement élargis avec *Wow*. Pour ce type d'environnements, la diversité des populations rejoint davantage celles du Web que celles de l'amateur de productions vidéo-ludiques et de jeux de rôle. En comparaison, dans le cadre de l'Observatoire du jeu vidéo, le Centre National du Cinéma (CNC) et de l'image animée a réalisé une étude en 2010 sur les pratiques de consommation des joueurs français de jeux vidéo. Début 2010, près de deux tiers (63,3 %) des Français déclarent avoir joué à des jeux vidéo au cours des six derniers mois. Le jeu vidéo dans son ensemble apparaît comme une pratique plus féminine que pour les seuls MMORPGs : 52,1 % des joueurs sont des femmes au deuxième semestre 2009. L'âge moyen des joueurs s'élève à 35,6 ans, contre 41,3 ans pour l'ensemble de la population de référence. Un peu plus de la moitié des joueurs (50,5 %) ont plus de 35 ans et les 15-24 ans composent 21,0 % de l'ensemble des joueurs.

Par ailleurs, cette première recherche expérimentale est élaborée en poursuite du protocole de recherche de Serge Tisseron en 2012, « Etude comparée et exploration des pratiques problématiques du jeu vidéo à l'adolescence et à l'âge adulte », où elle reprend essentiellement les données expérimentales quantitatives des interactions du joueur avec son jeu vidéo. Nous en rappellerons ici l'argumentaire théorique : « La société tient un discours culpabilisant concernant les pratiques vidéo-ludiques. Ces dernières sont incriminées comme vecteur d'addiction et d'émergence de psychopathologies. On saisit au travers de ce discours, la porosité des frontières entre « le normal » et le « pathologique », et cette grande difficulté actuelle à nuancer la pratique excessive d'une pratique réellement problématique et dissociée. Les objurgations normatives autour de ces usages, ainsi que le concept d'addiction, utilisé par commodité en vue de maîtriser une méconnaissance du jeu vidéo et de ses usages, mérite discussion. La réserve ou la critique que nous pouvons émettre, nous semble-t-il, de la notion d'addiction, est que le terme a pour dénotation, un état de dépendance, un ensemble de phénomènes comportementaux, cognitifs et physiologiques survenant à la suite d'une consommation répétée d'une substance, à une difficulté à contrôler la consommation, à un

désinvestissement progressif des autres activités. Mais surtout, dans ce contexte le terme « addiction » réfère de plus en plus à la compulsion et au contrôle des impulsions, c'est-à-dire au comportement, plutôt qu'au produit, ou en l'absence d'un produit. Or comme le souligne Serge Tisseron, les progrès récents des neurosciences démontrent que l'adolescence se caractérise par l'immaturité de ce même système d'impulsion, qui ne prendra sa forme définitive qu'à l'entrée de l'âge adulte : « Parler « d'addiction aux jeux vidéo » à l'adolescence n'est donc pas le diagnostic d'une maladie, tout juste la constatation d'un symptôme » (Tisseron). Le temps consacré aux pratiques vidéo-ludiques ne signe en rien l'inscription dans le pathologique, ainsi, il n'est pas opportun de quantifier temporellement l'usage du jeu vidéo sans en interroger les modalités et la nature des interactions engagées. Le concept de « dyade numérique » et les modalités d'interactions soulignent les nouvelles formes de relations qu'entretiennent les joueurs avec ces univers vidéo-ludiques. Par ailleurs, l'immaturité du système du contrôle des impulsions à l'adolescence implique que la métaphore systématique de l'addiction au jeu vidéo à l'adolescence s'avère inappropriée. Le jeu vidéo excessif à l'adolescence serait le plus souvent manifestation de la crise d'adolescence. En effet, les « issues » normales de l'adolescence donneront lieu à un allègement, voire à un désinvestissement total de la pratique, sauf dans le cas où l'usage du jeu vidéo s'inscrit dans un registre de réassurance affective, de fuite de la réalité, de réparation, d'apaisement d'une souffrance engageant l'écran de jeu comme un réel partenaire d'interaction ».

Pourquoi aborder ces problématiques de subjectivation et d'intersubjectivation sous l'angle des jeux vidéo de rôle en ligne ? D'abord, parce que le MMORPG associe différentes catégories de jeux vidéo, le proposant comme un objet d'étude moins limité que pourrait l'être par exemple le jeu vidéo de plateforme. *World of Warcraft (Wow)* par exemple est à la fois un jeu d'aventures où l'on se crée son personnage, un jeu de stratégie où l'on décide la carrière que l'on va mener, un jeu à la première personne où l'on se visualise en train d'abattre des créatures et surtout un jeu de rencontres puisqu'il se joue en ligne (Tisseron, 2008b). Mais d'autre part, parce que le MMORPG est aussi le genre le plus décrié du fait de ses caractères de persistance – le jeu vidéo se poursuit en l'absence même du joueur – et d'infinitude – le jeu est quasiment infini par l'ajout continu d'extensions proposées par les développeurs du jeu. Douze pour cent des joueurs de MMORPG auraient des problèmes d'excès de jeu, sans présenter toutefois tous les critères liés à la dépendance (Griffiths, 2012). Une majorité de joueurs de MMORPGs se pensent eux-mêmes comme étant « addicts » au jeu (Yee, 2007). Dans ce cadre de recherche, nous supputons que l'expérience de subjectivation et

d'intersubjectivité avec d'autres joueurs est ce qui pose problème chez le joueur excessif, et que les deux processus sont perturbés dans le sens d'un déficit, contrairement aux joueurs non excessifs de jeux vidéo de rôle en ligne.

En sus de nous intéresser aux joueurs excessifs et non excessifs de MMORPGs, cherchant à décrire ces variables discriminantes, nous aborderons la validité qualitative des concepts d'auto-empathie avec un avatar, d'intersubjectivité dans le virtuel, la pertinence des dimensions et sous-dimensions qui sont posées comme sous-jacentes à ces deux processus, *chez tous les joueurs de MMORPGs*. Cette recherche apparaît justifiée par l'actualité du virtuel, et par l'exploration des phénomènes psychiques mis en œuvre lors des jeux vidéo virtuels, contribuant éventuellement à une meilleure compréhension des phénomènes de jeu vidéo excessif chez les jeunes adultes et les adultes. Population mature qui tient à l'une des spécificités de ces mondes virtuels où 60% des joueurs ont plus de vingt ans (Griffiths, 2012).

Les premiers résultats n'apparaissent pas concluant avec cette hypothèse de départ puisque, dans l'ensemble, les variables d'auto-empathie avec un avatar et d'intersubjectivité dans le monde virtuel sont insuffisamment discriminantes. Cependant, nous reviendrons sur un certain nombre de résultats intéressants, notamment l'importance de l'activité du *farming* chez le joueur excessif – pratique qui consiste à répéter les mêmes actions pour récolter de l'argent, des objets ou de l'expérience, et que nous avons situé au sein de la dimension de l'intentionnalité réfléchissante appartenant au registre de l'auto-empathie avec un avatar -, les émotions (registre de l'auto-empathie avec un avatar) que le joueur excessif se procure au cours du jeu nettement plus présente que chez le joueur non excessif, l'empathie cognitive (registre des interactions sociales intersubjectives) moins présente chez le joueur excessif et enfin, le désir d'intersubjectivité – fantasme d'un autre joueur et rencontre dans le réel avec celui-ci – qui se satisfait essentiellement chez le joueur non excessif. Ces résultats ne doivent pas cependant nous faire oublier que cette recherche apparaît dans un objectif double, recherchant aussi la validité qualitative des concepts. Nous verrons que plusieurs sous-dimensions de l'auto-empathie se présentent chez les joueurs de MMORPGs (Intentionnalité réfléchissante, subjectivation par l'action et l'avatar pris comme objet subjectalisant) ainsi que des dimensions intersubjectives (désir d'intersubjectivité et spécificité de celle-ci dans le monde virtuel).

Pour satisfaire ces exigences de recherche, doubles en quelque sorte, nous nous proposons d'aborder dans une première partie théorique les conceptions que nous formons à partir de la relation subjective et intersubjective des joueurs avec leur jeu vidéo tandis que, dans un

second temps, nous en développerons certains aspects essentiels dans une étude expérimentale menée avec des joueurs de MMORPGs.

Première partie : Approche théorique

II De l'auto-empathie dans le jeu vidéo, un espace de subjectivation par l'action

Dans cette partie, nous aborderons la question du processus d'auto-empathie et du processus d'auto-empathie virtuelle, référés aux problématiques de la réflexivité, de la subjectivation, du fantasme et de la rêverie.

Cette partie se concluant par un résumé avec intégration des données, au décours duquel nous proposerons un ensemble de schémas qui décrivent l'ensemble du processus d'auto-empathie dans le jeu vidéo : l'auto-empathie proprement dite, médiatisée ensuite par un avatar dans un monde virtuel pris comme ob-jet subjectalisant par la projection de subjectivités et subjectalités du sujet-joueur.

1 De l'émergence d'une auto-empathie avec un avatar

Nous verrons dans cette partie que le joueur, en projetant une partie de sa subjectivité dans l'avatar et en étant en (auto-)empathie avec celle-ci, simule ce qu'il ferait lui-même dans le monde virtuel s'il était dans son avatar. Ainsi, le joueur serait en empathie avec sa propre subjectivité qu'il a projeté le temps du jeu dans un personnage de pixel, dans une visée auto-empathique. L'auto-empathie du sujet³, c'est-à-dire l'empathie avec une partie de soi, se

³ A notre connaissance, la seule occurrence scientifique de l'auto-empathie qui existe chez un autre auteur se trouve chez Paul-Henri Maucorps (P.H Maucorps, 1960. *Empathie et compréhension d'autrui. Revue Française de Sociologie, I*, p.426-444). Mais cet auteur n'aborde pas du tout cette notion comme nous l'entendons, mais davantage comme une allo-empathie : deviner les comportements d'autrui qui intéressent directement le Moi, autrement dit se représenter ce que pensent les autres sur soi. L'auto-empathie telle que nous la développerons ici ne concerne pas ce mouvement, mais un mouvement intrapsychique, réflexif, entre le monde subjectif du sujet, joueur notamment, et de l'autrui-en-soi, c'est-à-dire une partie du Moi du sujet. Sous cet angle de la réflexivité, des auteurs du développement personnel dans une orientation bouddhiste et de méditation transcendantale abordent la question de l'auto-empathie comme expérience (non comme processus) d'accueil de ce qui *est*, de liaison avec ses sentiments. Ces réflexions relèvent davantage de la spiritualité que de l'analyse scientifique que nous faisons de ce processus.

définit comme un processus par lequel un sujet se trouve dans la position de l'autrui-en-soi pour représenter son monde subjectif. L'autrui-en-soi se constituerait par un double retournement qui trouverait à se sourcer dans une boucle subjectivante : celui de l'autre virtuel qui ne porte plus son regard à l'extérieur de soi mais sur soi ; celui de l'objet subjectalisant qui est maintenant introjecté, offrant au sujet la possibilité d'explorer sa subjectalité dans une autoreprésentation. Médiatisée par l'avatar, cette auto-empathie nous apparaît en tant que le sujet se trouve dans la position de l'autrui-en-soi, se représentant par empathie son monde subjectif qu'il a projeté (en partie) sur la figure de l'avatar. Cette projection subjectivante serait facilitée, amorcée, par des mécanismes de résonance motrice entre le joueur et l'avatar, c'est-à-dire une forme de couplage entre le corps du joueur et le corps virtuel de son avatar ; il s'agit de l'intentionnalité réfléchissante, à savoir la projection de potentialités d'action du joueur dans un actant. Aussi, avons-nous soumis à discussion que le plaisir à jouer pouvait tenir à la décharge en représentation d'une action réelle de son avatar imaginée comme sienne, mais aussi et surtout en ce que le joueur joue à se représenter une action irréalisable en son propre corps, c'est-à-dire se représente l'absence d'une représentation de son propre corps. Il doit ainsi selon nous se former de nouvelles *représentations d'actions* à partir de ces données perceptives, et c'est dans ce mouvement en particulier qu'il nous faudra situer la nature *subjective* de l'auto-empathie médiatisée par un avatar.

1.1 De l'empathie à l'auto-empathie du joueur avec un avatar

Nous verrons dans cette partie que le joueur serait en auto-empathie, c'est-à-dire en empathie avec sa propre subjectivité qu'il a projeté le temps du jeu dans un personnage de pixel. Médiatisée par l'avatar, cette auto-empathie va nous apparaître en tant que le sujet se trouve dans la position de l'autrui-en-soi, se représentant par empathie son monde subjectif qu'il a projeté sur la figure de l'avatar. Cette projection subjectivante serait amorcée par des mécanismes de résonance motrice entre le joueur et l'avatar, grâce à un mécanisme d'intentionnalité réfléchissante, c'est-à-dire une projection de potentialités d'action du joueur dans un actant.

1.1.1 Le jeu vidéo, quelles empathies ? Une auto-empathie avec un avatar

L'empathie se définit comme la capacité à se mettre à la place d'une autre personne pour comprendre ses sentiments, soit la capacité à se représenter la représentation mentale d'une autre personne (Boulanger et Lançon, 2006). Il s'agirait ainsi de la possibilité, pour le sujet, d'épouser la perspective subjective d'autrui et ce par un processus d'identification. Dans cette perspective, l'empathie n'est pas un mécanisme, en soi, mais un processus de communication dont il s'agit de préciser le ou les mécanismes. Ainsi, pour entrer dans les sentiments de l'autre sans être impliqué émotionnellement (Greenson, 1960), il faut que l'individu s'imagine à la place de l'autre dans une identification partielle et temporaire, réalisée intentionnellement – mais non nécessairement consciente. D'après Buie (1981), cette construction imaginaire de l'expérience subjective d'autrui nécessite la mise en acte de phénomènes différentiels : c'est parce que l'individu peut se représenter l'univers contextuel dans lequel se développe la pensée d'autrui (consciente ou inconsciente) qu'il peut s'identifier à lui.

En ce sens, l'empathie doit être distinguée de la sympathie (Boulanger et Lançon, 2006). Il ne s'agit pas de partager un sentiment ou une croyance – par un phénomène de contagion affective – mais de se représenter la pensée, les sentiments et les croyances d'autrui. Autrement dit, l'empathie doit être considérée comme la reproduction intentionnelle des représentations d'autrui associée potentiellement à une reproduction partielle de ses émotions (Favre et *al.*, 2009).

Ainsi Husserl (1929) a fait de l'empathie le phénomène décisif sur le fondement duquel une intersubjectivité s'établit pour constituer un monde commun. Pratiquement, pour cet auteur, l'empathie est une médiation cognitive. Elle est profondément ancrée dans l'expérience du corps vécu et c'est cette expérience qui permet au sujet de reconnaître les autres, non pas comme des corps dotés d'esprit, mais comme des personnes semblables. Pour Husserl, il ne pourrait y avoir de perception sans conscience du corps ou d'un *corps agi*. L'empathie est alors ce qui fait reconnaître autrui non pas comme un seul objet, mais comme un *alter ego* qui, malgré sa différence persistante, vise le même monde que le sujet. Selon Boulanger et Lançon (2006), Husserl a renouvelé la compréhension de l'empathie, anticipant le développement de la notion moderne en psychologie, parce qu'il n'en fait pas le fondement de l'intersubjectivité, au contraire, il fait de l'intersubjectivité le point de départ d'une intelligence de l'empathie.

Cette dimension égotique ou égologique fait de l'*identification* une condition de l'empathie. Déjà Freud trouvait quelques liens avec l'identification dans son texte « Psychologie des foules et analyse du moi » (1921) où il écrit que « Partant de l'identification, une voie mène, par l'imitation, à l'empathie, c'est-à-dire à la compréhension du mécanisme qui nous rend possible toute prise de position à l'égard d'une autre vie d'âme. Même dans les manifestations d'une identification existante, il y en a encore beaucoup à élucider. Elle a entre autres comme conséquences, qu'on restreint l'agression contre la personne avec laquelle on s'est identifié, qu'on la ménage et qu'on lui apporte son aide » (Freud, 1921, p.123).

Cette dimension de l'identification trouve à se cristalliser dans une expérience canonique de Heinz Wimmer et Joseph Perner chez l'enfant (Jorland, 2004). Dans cette expérience, une histoire est racontée avec deux poupées, l'une d'un garçon et l'autre de sa mère, à deux groupes d'enfants, l'un d'âge moyen 3,5 ans, l'autre d'âge moyen 5 ans. Le garçon dépose une tablette de chocolat dans une boîte située à sa droite, puis quitte la scène ; sa mère entre et déplace le chocolat dans un placard à sa gauche ; le garçon entre de nouveau et manifeste qu'il veut reprendre du chocolat. Les expérimentateurs demandent alors aux enfants : « Où Maxi va-t-il chercher la tablette ? ». Les enfants les plus âgés donnent immédiatement la bonne réponse car ils ont compris que la question n'était pas « où est la tablette ? » mais « où Maxi pense-t-il que la tablette se trouve ? », c'est-à-dire une représentation de la représentation d'autrui distinct de sa propre représentation. Les enfants plus jeunes persistent à désigner le placard où la tablette se trouve et non la boîte où le garçon la situe de mémoire.

Ce modèle a donné lieu à deux interprétations théoriques : les uns expliquent cette disposition à se représenter les représentations d'un autre par la construction d'une théorie de l'esprit qui vaut pour tout le monde, pour les autres comme pour soi. Pour avoir le concept de croyance, l'enfant doit ainsi disposer d'une théorie psychologique qui rende compte des phénomènes de croyance. Pour passer un test de fausse croyance, un sujet doit avoir une représentation de la forme « il croit que p », où p désigne n'importe quel état de chose contrefactuel : « Maxi croit que la tablette est dans la boîte ». La seconde est la théorie de la simulation pour laquelle il ne s'agit là que de phénomènes d'empathie qui ne requièrent rien d'autre que des représentations de la forme « je crois que p » pourvu que le sujet s'identifie avec un autre pour lui attribuer une représentation contrefactuelle, qu'il sait être fausse : « Je [Maxi] crois que la tablette est dans la boîte ». Dans cette dernière théorie, le sujet n'a pas besoin du concept de croyance pour se représenter ce que croit l'autre, mais il lui suffit d'avoir des croyances de la forme p –

« la tablette est dans la boîte » - que par *empathie* il peut attribuer à l'autre. C'est donc *la simulation de ce que le sujet ferait lui-même qu'il attribue, après-coup et par empathie, à un autre.*

C'est dans cette forme de simulation que nous situons la nature empathique de la relation d'un joueur avec son avatar. Non simplement que le joueur simule ce qu'il ferait lui-même qu'il attribuerait « par empathie », et après-coup, à son avatar. Le joueur ne peut se représenter les états mentaux de son vis-à-vis pour pouvoir le contrôler, mais on peut penser qu'il en vient à se simuler à sa place pour commander ses actions, en *projetant une partie de sa subjectivité dans l'avatar*. Pour reprendre la formule de la théorie de la simulation, « Je crois que p », le « Je » de l'avatar n'est jamais que celui du joueur : « Je [avatar] crois que (action de l'avatar) ». Le joueur a encore moins besoin du concept de croyance pour se représenter ce que croit cet autre (avatar), la subjectivité de cet autre n'existant pas, *a priori*. Nous verrons d'ailleurs à transformer la formule précédente en ce qu'il s'agit d'une simulation de ce que le joueur (sujet) ferait lui-même – ou ne pourrait effectuer dans ses actions, comme nous le soulignerons – qu'il attribue, après-coup et par *auto-empathie*, à un avatar parce qu'il a pu projeter une partie de sa subjectivité en lui.

Nous reviendrons sur cette notion de simulation qui s'engage, nous semble-t-il, du fait de la modélisation et de la personnalisation de son personnage. En effet, avant d'entrer dans l'univers virtuel d'un MMORPG, le joueur doit, en premier lieu, se créer un avatar. Un personnage qu'il transforme au gré de ses envies. Le visage, le corps, la taille, la couleur de la peau, le nom, autant de caractéristiques personnalisées qui sont choisies par le joueur et qui font de son avatar un objet virtuel unique qui ne ressemble à nul autre dans le jeu. Cette création peut être investie pendant un temps plus ou moins long, mais vient bientôt le passage de la création à l'entrée proprement dite dans l'univers virtuel. C'est un moment d'intense découverte tant l'univers virtuel brille par sa richesse, et le joueur comprend rapidement que l'avatar en sera l'instrument : à travers les gestes virtuels de son avatar, en manipulant son personnage, le joueur se trouve en position d' « être avec lui » dans une communion virtuelle où il voit ses propres actions figurées. Il devient *spectateur de ses propres actions* (Tisseron, 2009b) *en mouvements* et l'avatar s'impose comme « une sorte de version technologique de l'image donnée par le miroir » (Tisseron, 2006a).

Pour autant, il ne peut s'agir d'une forme complète d'empathie au sens d'une intuition de ce qui se passe dans l'autre sans toutefois oublier qu'on est soi-même (Doron, Parot, 1991), l'avatar n'étant qu'un objet virtuel non doué de conscience – même si le joueur peut lui en attribuer une. Aussi, il ne peut s'agir de la simulation mentale de la subjectivité d'autrui (Decety, 2004) mais nous supposons de la *simulation mentale de sa propre subjectivité dans une visée auto-empathique*, exposant à un éventuel retour sur soi. L'avatar est assurément au départ un personnage différencié de soi, c'est-à-dire un objet extérieur virtuel qui appartient au monde des images, comme quand le spectateur d'un film d'animation en images de synthèse regarde des personnages tridimensionnels qui prennent vie. Par-là, il rend compte d'une dimension essentielle de la définition même de l'empathie qui réside dans la distinction entre soi et autrui (Decety, 2004), c'est-à-dire la capacité du sujet à reconnaître qu'autrui est semblable sans confusion entre soi-même et lui.

Cependant, parce qu'il vient incessamment représenter les propres actions et pensées du joueur, parce que ce dernier s'efface et parle de son avatar à la première personne, l'avatar ne nous semble pas uniquement apparaître au sujet comme un objet extérieur mais venir participer de sa réalité psychique interne. Le personnage virtuel, sous le commandement du joueur, devient dans le même mouvement une sorte de prolongement de soi à tel point que le joueur est désormais, dans l'espace du jeu de rôle en ligne pour les autres joueurs présents, un personnage joueur. Terme qui conjoint le sujet-joueur et sa création virtuelle, par opposition aux personnages non-joueurs pilotés par ordinateur. Parce qu'il se voit incarné à la première personne (« je cours, je saute, je tue »), l'avatar qui apparaît d'abord au joueur comme un objet qu'il convoite dans son extériorité au moment de sa création, en vient en effet bientôt à participer de sa réalité psychique interne.

Il existerait ainsi un contact auto-empathique du joueur avec son avatar, du fait de la caractéristique même de l'avatar qui est d'être un objet qui vient refléter les actions du joueur. Le joueur ne peut évidemment confondre son personnage avec un autre semblable pourvu d'une intentionnalité subjective. Il ne peut s'agir d'une empathie complète et réciproque, comme pourra venir le souligner Serge Tisseron (2010), en ce que celle-ci implique une co-construction, une « pensée réflexive à deux » (Georgieff, 2008). Il serait en effet difficile de parler d'empathie réciproque et extimisante avec l'avatar en tant que manquent à la fois les processus inférentiels et intentionnels de partage avec autrui d'une même position subjective.

Définissons maintenant plus précisément ce que nous entendons par auto-empathie avec un avatar, en précisant d'emblée le concept même d'*auto-empathie*. Nous reviendrons tout au long ce travail sur l'approfondissement des aspects de cette définition à venir (autrui-en-soi, monde subjectif, etc.), ce que nous pouvons dire maintenant est que l'auto-empathie ne nous semble pas se déterminer seulement au contact du virtuel, mais s'éprouver comme tel au sein du virtuel, au contact de l'avatar. C'est un processus par lequel un sujet se trouve dans la position de l'*autrui-en-soi* pour représenter son monde subjectif⁴. Cette relation auto-empathique est donc la réalisation de l'autrui-en-soi qui va permettre au sujet de se sentir, de s'entendre, de se penser. Auto-affection et auto-représentation faisant intervenir contenus conscients et inconscients.

Revenons pour plus de clarté sur la position d'*autrui-en-soi*. Ce dernier concept pourra être défini en suivant quatre auteurs. Damasio (2010) et le protagoniste en soi, Georgieff (2008) avec la notion d'empathie réflexive, Bråten (1988) et le concept d'autre virtuel, enfin Cahn (2002a) avec l'objet subjectalisant. Ces auteurs nous permettent d'approcher le concept de l'auto-empathie référé à l'autrui-en-soi à partir du modèle de l'autre virtuel, représentation innée d'autrui, et de celui de l'empathie, à savoir se représenter soi (auto-empathie) par analogie avec la représentation que l'on se fait de l'autre (empathie). Il nous reviendra bien distinguer cette dernière notion d'autre virtuel de l'*autrui-en-soi*, dont l'une est tournée vers l'autre du monde extérieur, l'autre tournée vers une part subjective de soi, vers soi.

⁴ Nous verrons à clarifier tout au long de ce travail les notions de sujet, de subjectivation, de subjectalisation ou encore de monde subjectif. Ce qu'il faut préciser maintenant, c'est que nous employons le terme de « monde subjectif » comme équivalent du terme de « subjectif » quand il se rapporte au sujet : tout ce qui se rapporte au sujet, qui dépend de lui-même, à son organisation psychique – ou à la personnalité du sujet parlant, consciente et inconsciente –, à ses impressions, à ses états de conscience, à ses états d'être. Le « monde subjectif » du sujet est ainsi abordé par les auteurs traitant de la question de l'empathie, Rogers notamment (1947. *Psychothérapie et relation d'aide*. Paris, ESF, p.67) : « l'empathie ou la compréhension empathique consiste en la perception correcte du cadre de référence d'autrui avec les harmoniques subjectives et les valeurs personnelles qui s'y rattachent. Percevoir de manière empathique, c'est percevoir le monde subjectif d'autrui comme si on était cette personne – sans toutefois jamais perdre de vue qu'il s'agit d'une situation analogue, comme si. La capacité empathique implique donc que, par exemple, on éprouve la peine ou le plaisir d'autrui comme il l'éprouve, et qu'on en perçoit la cause comme il la perçoit (c'est-à-dire qu'on explique ses sentiments ou ses perceptions comme il se les explique), sans jamais oublier qu'il s'agit des expériences et des perceptions de l'autre. Si cette dernière condition est absente, ou cesse de jouer, il ne s'agit plus d'empathie mais d'identification ». Le « monde subjectif » découlerait nécessairement des procès de la subjectalisation, plus largement de la subjectivation, c'est-à-dire d'un processus d'appropriation psychique, non pas seulement au sens d'une levée du refoulement mais plus largement d'une réappropriation de ce qui était resté isolé ou clivé, ainsi que l'idée d'un processus indéfini, inachevé par essence (Cahn, 1991). La subjectivation veut alors dire rendre *subjectif* quelque chose, c'est-à-dire lui *donner un sens et le constituer en relation à son propre point de vue* (Wainrib, 2006). Le *monde subjectif*, c'est ainsi le monde interne duquel le sujet émerge quand il se « reconnaît » adopter son propre point de vue sur les choses en tant que lui-même.

Damasio (2010) parle de protagoniste en soi pour désigner quelque chose de proche de ce que l'on entend par autrui-en-soi. Cet auteur nous explique qu'à l'état de veille, en présence de contenus mentaux, la conscience est le résultat de l'adjonction à l'esprit d'une fonction du soi, en vertu de laquelle les contenus mentaux deviennent orientés sur les besoins de l'organisme, acquérant ainsi de la subjectivité. Cette fonction du soi serait une émergence d'un élément virtuel, un protagoniste en image de nos événements mentaux, un *autre moi-même*. C'est l'existence de ce protagoniste en soi et du soi, qui expliquerait, selon l'auteur, l'émergence de la subjectivité ; ce qui signifie qu'il existerait un protagoniste en soi qui serait le moi matériel. C'est en quelque sorte la problématique du protagoniste en soi que nous retrouvons dans l'auto-empathie. Restera à déterminer plus avant où situer, quand l'auto-empathie avec un avatar se déroule, le protagoniste : du côté du joueur ou de son avatar ? Nous verrons qu'à partir du moment où nous considérons ce protagoniste comme autrui-en-soi, cette problématique apparaîtra de part et d'autre de l'écran (de télévision ou d'ordinateur) : le joueur observe de sa place d'autrui-en-soi un personnage à qui il arrive des événements et dans lequel il a projeté une part de son monde subjectif ; l'avatar peut aussi se voir chargé de contenir une partie de l'autrui-en-soi, et le joueur d'en prendre conscience si son imaginaire l'y conduit : l'avatar « regarde » alors le joueur, c'est-à-dire regarde son monde subjectif mais aussi le regard subjectivant sur ce dernier qui vient donc faire miroir. Mais, en réalité, c'est le joueur qui sera toujours à la fois celui qui observe (autrui-en-soi) et celui qui est observé dans l'avatar (monde subjectif), joueur et avatar.

De même, Georgieff (2008) aborde la question de l'*empathie réflexive* qui vient selon lui fonder l'accès au soi sur le modèle de l'accès à autrui, donc de l'autre en soi. Cette dernière notion souligne la complexité d'une relation à autrui par laquelle le bébé est au contact de lui-même, tributaire de l'agentivité – c'est-à-dire le fait de se savoir auteur de ses propres actions. Dans le même sens, l'auteur souligne la place réservée de manière innée à autrui dans le psychisme individuel. Tout se passe comme si dès la naissance la présence d'autrui était anticipée, comme si l'organisation psychique contenait un creux d'autrui. C'est alors l'autre virtuel (Bräten, 1988) qui permet au bébé de disposer de manière innée d'une représentation d'autrui, d'une anticipation du semblable. Cet autre virtuel, inhérent au fonctionnement mental individuel, serait la condition de l'aptitude du bébé à interagir avec autrui. Représentation d'autrui qui assurerait dès la naissance la régulation de l'intersubjectivité et des comportements d'interaction, par l'anticipation permanente des réponses de l'autre aux comportements du sujet. Et l'autre, virtuel ou réel, serait représenté par les mêmes systèmes qui sont sous-jacents à la représentation de soi. L'autre virtuel serait ainsi un double de soi,

ou, en partie au moins selon Georgieff, ce soi lui-même. D'un point de vue représentationnel maintenant, on peut dire que le soi est représenté comme autrui, soi est également un autre de soi-même, où *Je est un autre* précise l'auteur. En effet, comme ils rendent possibles la connaissance d'autrui sur le modèle de soi, par identification de soi à autrui, les systèmes de l'empathie rendent également possible une connaissance de soi comme un autre et comme vu par autrui, c'est-à-dire de manière réflexive. L'empathie serait alors condition de la conscience de soi, consistant à se saisir soi-même comme du point de vue de l'autre, grâce à la place en nous de l'autre virtuel. La saisie de l'esprit par l'esprit procède donc, sur les mêmes bases, ajoute Georgieff (2008), soit par empathie lorsqu'il s'agit d'autrui, soit de manière réflexive, ou *auto-empathique*, lorsqu'il s'agit de soi.

Cependant, ce dernier auteur n'explique pas comment s'opère ce renversement de l'autre virtuel, qui regarde l'autre, à un regard en soi sur soi, ni même s'il s'opère un tel retournement. Nous proposons cette notion d'*autrui-en-soi* dans l'auto-empathie, comme le résultat du retournement de cet autre virtuel, c'est-à-dire le retournement du regard de cet autre en soi, non plus porté vers un autre du monde extérieur mais sur soi. Autant dire un regard subjectivant.

Un autre retournement s'opère pour poser l'*autrui-en-soi* dans toute sa complétude, cette fois en rapport avec l'objet subjectalisant. Rappelons que c'est Raymond Cahn (2002) qui a opéré la distinction entre la subjectivation et la subjectalisation, proposée comme un temps préalable de l'instauration d'une continuité de soi par la rencontre d'un objet subjectalisant. Si l'objet subjectalisant est un « objet subjectif », il est précisément celui du regard d'une mère sur soi, permettant la constitution du noyau de l'être du sujet par ce regard même. Ce regard qui renvoie le sujet à lui-même, à son monde subjectif par un processus d'aperception que Winnicott (1971) formulait en ces termes : « Que voit le bébé quand il tourne son regard vers le visage de la mère ? Généralement, ce qu'il voit, c'est lui-même. En d'autres termes, la mère regarde le bébé et ce que son visage exprime est en relation directe avec ce qu'elle voit ». Ce que le regard de l'enfant prend à celui de la mère à ce moment-là, nous dit Cahn, c'est lui-même tout entier, comme c'est lui-même tout entier que la mère lui renvoie. Autrement dit, la mère est ici en empathie avec son bébé et, en lui renvoyant sa propre image, l'image de son monde subjectif, elle lui permet de développer sa propre empathie de lui-même, son *auto-empathie*. Nous proposons l'*autrui-en-soi* en tant que résultant également de l'introjection⁵ en

⁵ Nous employons le terme d'introjection le plus souvent dans notre travail en référence aux travaux de Nicolas Abraham et Maria Torok (1978) en tant qu'il s'agit d'une intériorisation dont le bénéfice est toujours de lier les éléments des expériences nouvelles aux traces laissées par les expériences précédentes, rendant ainsi la

soi de cet objet subjectalisant. Si l'objet subjectalisant permet de se voir soi-même au travers du regard de l'autre, son introjection permet de se voir soi-même au travers de son propre regard, *un regard intériorisé qui prend la forme de l'autrui-en-soi*. Cette introjection permet ainsi que le sujet se constitue en tant que double, entre un pôle subjectif qui est regardé – aussi appelé monde subjectif ou subjectivité - et un pôle subjectivant et subjectalisant qui regarde - l'autrui-en-soi.

Ainsi, l'*autrui-en-soi* de l'auto-empathie serait à la fois le résultat du retournement réflexif du regard constitutif de l'autre sur soi, l'objet subjectalisant externe devenant grâce à une introjection un objet-interne-subjectalisant, et du regard de l'autre virtuel en soi sur soi, et non plus simplement porté sur un autre extérieur. Autrement dit l'autrui-en-soi nous apparaît comme le *renversement du regard de l'autre virtuel* qui se porte normalement sur un autre du monde extérieur, en un regard qui se porte dorénavant sur soi, c'est-à-dire sur son monde subjectif. Mais d'autre part, il provient de l'*introjection de l'objet subjectalisant*, qui normalement renvoie au bébé l'image de son monde subjectif. En tant qu'objet interne maintenant, cet autre objet en moi va assurer au sujet sa subjectivité, à savoir la possibilité d'explorer son soi, de s'autoreprésenter et de s'autoréférencer. De l'autre virtuel, l'autrui-en-soi tire ainsi la possibilité de se faire regard pour soi, de l'objet subjectalisant la possibilité de développer sa subjectivité, faculté de la psyché de s'informer sur elle-même. En bref, l'autrui-en-soi est un regard subjectivant pour soi et en soi.

Ce mouvement de *renversement de l'autre en moi sur soi* pourrait trouver sa source autour de ce que Guy Lavallée (2003) nomme la boucle contenante et subjectivante de la vision. L'auteur pointe en effet l'absence de réflexivité naturelle de la vision. Pour se « voir voyant », il faut disposer d'un miroir ; la vision jette alors le Moi au dehors pour se voir. L'œil, nous dit l'auteur, n'est pas une zone érogène, ici nul plaisir d'organe. Voir conduit nécessairement à privilégier le plaisir représentatif sur le plaisir d'organe.

« En projetant ainsi le moi au dehors, en lui imposant un impitoyable éloignement du corps et des sensations corporelles, la décorporation fait de la vision le sens le plus proche de la *sublimation* nécessaire à la pensée. Dans la mesure où toutes les

personnalité accessible aux modifications pouvant survenir à la suite d'expériences ultérieures dans un enrichissement permanent. Nicolas Rand a précisé ses étapes successives, que rappelle Serge Tisseron (Maria Torok, les fantômes de l'inconscient. *Le Coq Héron*, n°186, p.23-33) : se familiariser avec l'idée nouvelle, puis l'envisager sous ses différents aspects et se la reformuler, enfin établir des liens avec d'autres pensées.

représentations sont issues des perceptions, on conçoit que la vision – dont les capacités de figuration sont remarquables – alimente la pensée en représentation » (Lavallée, 2003, p.91).

La sublimation est aussi abordée comme renversement, retournement du sujet sur lui-même par Philippe Gutton (2008). Sublimation qui ferait dériver le pulsionnel vers l'ambiguïté imaginaire du *moi-je*, du sujet. Et l'auteur de rappeler que, plus poétiquement, Paul Klee pouvait écrire ce retournement comme : « Ce n'est pas moi qui regardais la forêt. J'ai senti certains jours que c'était les arbres qui me regardaient, qui me parlaient ». Et Lavallée encore de dire que ce n'est que lorsque l'objet primaire contient et renvoie réflexivement les projections de l'*infans* – le visage de la mère comme miroir pour l'enfant – que se réalise une relation réflexive du *Je* avec lui-même, qui sera progressivement intériorisée. La question est alors de savoir quelle structure psychique entre la perception visuelle à l'état brut et la pensée proprement dite, permet de voir le non-moi, en ressentant l'image perçue comme réelle, tout en lui permettant de « se voir » dans le monde ? Pour Lavallée, c'est la *boucle projective – introjective qui assure cette possibilité d'une fonction subjectivante et contenant dans l'activité perceptive visuelle, une structure, au propre, réflexive*. L'existence de cette boucle contenant suppose ainsi l'intériorisation de l'objet maternel. Quand la mère est intériorisée, à la place de la mère en « vraie », le sujet peut voir le monde en tant qu'il est dedans (autoreprésentation) comme il se voyait dans le visage maternel qui est, dès lors, halluciné négativement. C'est l'hallucination négative du visage de la mère, qui va former un écran psychique semi-transparent, support de la boucle réflexive. Nicolas Abraham (1978) voyait déjà la fonction d'autoperception sensorielle comme processus introjectif. Une auto-perception métaphorique en tant que cette boucle permet au moi de se voir en voyant le monde, permettant la réflexivité psychique. C'est encore le visage maternel activement négativé qui constituerait en permanence cet écran semi-transparent de la boucle, sur lequel les représentations projetées pourraient rencontrer les perceptions qui le traversent, se surimpressionner à elles pour les rendre lisibles ou pour les négativer. Si la mère a pu accueillir les projections de l'*infans* par sa capacité de rêverie et les restituer réflexivement à l'*infans*, alors va se produire un dédoublement réflexif du moi de l'enfant. Dédoublement spéculaire du moi qui va ouvrir un espace vide disponible pour le fantasme. Le dédoublement et la réflexivité psychique permettent ainsi, selon Lavallée, d'installer dans le moi un *interlocuteur interne*, un vivant miroir interne, clef de la relation à soi-même en pensée. On retrouve ici l'autrui-en-soi sous la forme de cet interlocuteur interne. Cette hallucination négative de la mère, mise *hors-Je*, constitue une présence dans l'absence, sous la forme d'une

structure encadrante du Moi et d'un miroir interne du self à l'égard de lui-même. Ainsi, le dédoublement réflexif va devenir constitutif d'un « Je (me) pense », lui-même redoublé par une réduplication du dedans au dehors, d'un « Je (me) vois », grâce à l'écran psychique visuel comme produit de l'hallucination négative du visage maternel. Dans l'espace externe, c'est alors cet écran psychique qui permet au sujet de se voir métaphoriquement dans le monde en symbolisant les perceptions. Ce qui, par projection, se passe au dehors est bien entendu traité au-dedans, dans une structure réflexive isomorphique, nous dit l'auteur.

L'autrui-en-soi pourrait ainsi se constituer autour de ce retournement, de ce renversement, de cette boucle subjectivante qui permet au sujet de se retourner sur lui-même, de se « voir voyant » le monde et soi, en tant qu'il est une trace laissée par l'hallucination négative de la mère après qu'elle ait pu faire miroir comme objet subjectalisant ; en tant que, aussi, d'une certaine façon, il est jeté au dehors de soi pour représenter le monde subjectif du sujet.

L'*auto-empathie médiatisée par un avatar*, maintenant, nous apparaît en tant que le sujet se trouve dans la position de l'autrui-en-soi, se représentant par empathie son monde subjectif qu'il a projeté (en partie) sur la figure de l'avatar. Dans ce processus, *la projection du « je » dans un « je virtuel » ne peut se faire que dans un personnage* (de forme humaine ou humanoïde en particulier).

Avant d'aller plus loin sur cette définition de l'auto-empathie avec un avatar, soulignons en premier lieu avec Serge Tisseron (2010) ce qui fait *empathie* avec un avatar. L'auteur rappelle que l'empathie « riche » associe quatre dimensions complémentaires : la capacité de ressentir les émotions d'autrui ; la possibilité d'avoir une représentation de ses contenus mentaux ; la tendance à se transposer en imagination dans différents personnages réels ou fictifs ; enfin, la préoccupation de l'autre qui mobilise des comportements d'entraide. La troisième composante de l'empathie serait alors la plus à même de rendre compte, au-delà de la dimension auto-empathique avec un avatar, de l'interaction du joueur avec l'ensemble des objets du monde virtuel : il s'agit ici d'un mécanisme d'identification, ou plutôt d'une projection de ses propres émotions sur un autre (sujets, objets inanimés, animaux, etc.). Ainsi, selon l'auteur, nous déposons une partie de nous-même à la surface des objets ou dans le corps même d'un objet. Nous habitons notre environnement exactement comme nous habitons notre corps et nous accordons à l'un et à l'autre une partie de l'empathie que nous nous attribuons à nous-mêmes. Autrement dit, nous appréhendons le monde en projetant sans cesse sur lui nos pensées, nos

émotions et nos états d'âme. C'est une manière de se l'approprier en y reconnaissant quelque chose de familier, puisque c'est une partie de nous-même que nous y avons déposé. Il existe donc une sorte de *réflexivité* avec les objets de l'environnement.

C'est pourquoi Serge Tisseron aborde la relation empathique du joueur avec son avatar : dans la mesure où l'internaute fabrique son avatar, il entretient évidemment avec lui, nous dit l'auteur, une forme particulière d'empathie. Il éprouve des émotions pour lui et avec lui. Cependant, ce n'est pas parce que l'avatar représente le joueur (ou le corps « virtuel » du joueur) que celui-ci ressent toujours tout ce qui arrive à celui-là comme s'il le vivait lui-même. Pour Serge Tisseron (2010), l'avatar chargé de représenter le sujet dans l'espace virtuel peut avoir une double polarité : lorsque le joueur le dirige et agit à travers lui, il l'incarne, quand il est en situation d'éprouver des sensations, il devient son enfant. L'auteur rapporte l'exemple d'une jeune femme adepte de *Second Life*, un univers virtuel, qui sentait le picotement des bulles sur sa peau quand elle plongeait son avatar dans un jacuzzi virtuel. Nous comprenons par cet exemple que les picotements qu'elle ressentait étaient bien de l'ordre d'une sensation physique, mais cette sensation, nous dit Serge Tisseron (2010), n'était pas directe comme lorsque l'on se retrouve soi-même dans la même situation. Elle était indirecte et comparable à ce que peut éprouver une mère quand elle met son bébé dans son bain et s'émerveille de le voir heureux par exemple. Cette sensation était donc de l'ordre de l'empathie, précisément de cette forme primaire d'empathie dans laquelle un sujet s' imagine éprouver la même chose que ce qu'il voit de l'autre ressentir.

L'*auto-empathie avec un avatar* (Tordo, 2012) est différente de cette forme particulière d'empathie. Comme pour l'empathie avec un avatar, les sensations physiques que le joueur ressent sont indirectes, elles le sont par *empathie*. Toutefois, si même les sensations physiques sont ressenties par empathie, *ce n'est plus une empathie avec un autre mais avec une partie de soi*, à la faveur de la projection d'une partie de la subjectivité du joueur sur la figure de l'avatar. Les sensations physiques sont ainsi éprouvées par *auto-empathie*. L'avatar continue à être un autre, c'est-à-dire un objet extérieur à soi, mais il est aussi une partie de soi dans la mesure où le joueur y dépose une part, conséquente, subjective intime de soi. Autrement dit, le joueur ressent des sensations physiques par empathie avec une partie subjective de soi qui *se trouve à la place de l'avatar du joueur*. L'auto-empathie avec un avatar est ainsi un processus où le joueur ressent des sensations, des émotions ou des pensées par empathie⁶

⁶ C'est pour plus de clarté dans la définition de la notion d'auto-empathie virtuelle que nous nous sommes permis ce découpage entre l'empathie pour un avatar et l'auto-empathie pour ce dernier : l'empathie avec un avatar pourrait signifier pour le joueur ressentir imaginativement et par empathie des sensations *comme il en*

comme il les éprouverait pour lui-même s'il se trouvait dans la même situation que son avatar. Le jeu vidéo reprendrait ainsi le problème d'une boucle subjectivante, en tant qu'il est appréhendé par la vision, ainsi que l'avatar du joueur, ce qui ne veut pas dire que d'autres modalités perceptives ne soient engagées. Simplement, la vision est le mode privilégié par lequel le joueur vient au monde virtuel. Cependant, en projetant maintenant son monde subjectif en l'avatar, et en restant du côté de l'autrui-en-soi, le sujet-joueur peut faire l'économie du retournement de se « voir voyant », en ce qu'il peut maintenant « se voir » au dehors, c'est-à-dire représenter son monde subjectif que l'avatar contient. Nous verrons que cette contenance soutient également l'avatar dans sa fonction, lui-même, d'objet subjectalisant. Par ailleurs, il sera important de rappeler au cours de ce travail que, à la manière de cet écran psychique de la boucle subjectivante de la vision conçu dans son rapport à l'hallucination négative, l'avatar nous apparaîtra comme négativé, comme une « place vide » (Triclot, 2011) en attente d'être remplie de la subjectivité (projetée) du sujet-joueur. D'une certaine façon, dans le jeu vidéo, c'est d'abord le « Je (me) vois » en tant que la vision serait privilégiée, proposée au joueur comme réflexivité, pour ensuite se proposer, à la faveur de la projection d'une partie de sa subjectivité sur son avatar, comme un « Je (me) pense », c'est-à-dire « Je vois ma propre subjectivité ». Deux mouvements qui interviennent par empathie avec ce que contient l'avatar comme subjectivité du joueur.

Il est intéressant de noter que Serge Tisseron propose bien une distinction entre l'empathie et l'auto-empathie, sans la nommer telle. Entre le sujet qui incarne un avatar dans l'identification empathique ou auto-empathique, et ce même joueur en empathie avec son avatar. Distinction opérante entre deux formes de relation empathique à un avatar, entre deux polarités : le sujet incarne dans l'auto-empathie son avatar quand il est en *action* avec lui, le

*ressentirait pour une autre personne si cette dernière se trouvait dans la même situation que son avatar ; au contraire, l'auto-empathie virtuelle est le fait pour un joueur de ressentir des sensations par empathie avec la part de soi qui pourrait se trouver dans la même situation que son avatar. Reste que ce découpage est artificiel. En effet, l'auto-empathie virtuelle dans cette définition implique nécessairement l'empathie, puisque c'est par empathie que le joueur va ressentir ce qu'il a projeté de soi dans son avatar (si cette situation n'impliquait pas une forme d'empathie, le mouvement identificatoire dans l'auto-empathie virtuelle serait porté vers le joueur et non plus vers l'avatar. La spécularisation serait alors directe - et non plus indirecte comme nous le verrons -, c'est-à-dire le fait pour un joueur de ressentir des sensations avec la part de soi - localisé dans l'avatar - qui pourrait se trouver dans la même situation que soi. Dans cette dernière configuration, le jeu vidéo comme espace externe n'intervient plus, l'auto-empathie virtuelle fait place à l'auto-empathie du sujet avec lui-même sans que surviennent une projection et une identification empathique avec l'avatar). Pour reprendre l'exemple de Serge Tisseron, cette femme dans *Second Life* projette également une partie d'elle-même dans son avatar, comme elle projetterait une partie d'elle-même dans son bébé. Ainsi, nous verrons tout au long de ce travail comment l'auto-empathie virtuelle fait travailler chez le joueur la représentation subjectale de son avatar comme un *autre* soi-même : c'est-à-dire à la fois comme un même, un double de soi, mais aussi comme un autre (objet) vers lequel va pouvoir se porter un mouvement empathique.*

distancie dans l'empathie quand il s'agit d'*émotions* éprouvées. On retrouvera ce rapport à l'action plus loin, à la présentation et à la représentation d'action, comme forment de la relation d' « incarnation » à un avatar, comme forment de la relation d'auto-empathie avec lui. Ainsi, précisément, l'auto-empathie nous apparaîtra comme une auto-empathie d'action, dans tous les cas se formant autour de son rapport à l'action, perceptive, c'est-à-dire matérielle (image virtuelle), mais aussi psychique et représentative (représentation d'actions dans le fantasme et la rêverie). Dans l'auto-empathie ainsi, ce qui est projeté est une partie du sujet lui-même, une partie de son monde subjectif ; en dernier lieu une partie de ce qui permet une empathie avec ce monde subjectif, l'autrui-en-soi, comme nous le verrons encore. C'est-à-dire qu'il ne s'agit pas seulement pour le joueur d'éprouver une chose qu'il s'imagine que l'avatar ressent comme un autre, mais aussi comme soi, comme son monde subjectif (projeté), laissant le joueur avec une partie de lui-même qui s'est constituée dans la réflexion de sa propre image. « Je est un autre » : c'est de cet autre, c'est-à-dire de sa place, que nous ressentons les éprouvés à travers notre avatar : un autre comme nous-même, à l'intérieur de nous-même, puisqu'il est cette partie de nous-même qui nous regarde, l'autrui-en-soi. En projetant une partie de son monde subjectif dans l'avatar, le joueur s'en trouve esseulé pour le temps du jeu, mis à la place de l'autrui-en-soi, nous y reviendrons. Avec cette paradoxalité même : c'est le monde subjectif que contient maintenant le corps de l'avatar, auparavant place vide a-subjective, qui devient un autre (même ou moi-même) pour le sujet-joueur, et l'autrui-en-soi ce soi regardant, subjectivant.

Serge Tisseron ajoute que l'empathie pour son avatar est réelle mais tronquée. Réelle parce que le sujet éprouve bien ce que l'autre éprouve, en guidant le sujet sur le souvenir de choses semblables déjà vécues. Mais tronquée parce que l'empathie, dans sa forme complète - intersubjective, n'est pas uniquement altruiste, mais aussi réciproque et extimisante : accepter que l'autre se mette à sa place et puisse informer le sujet d'aspect sur lui-même qu'il ignore. On ne peut guère imaginer que l'avatar ressente ce que le sujet ressent, nous dit l'auteur. Ce pourquoi d'ailleurs le concept d'auto-empathie avec un avatar nous paraît efficient, forme d'empathie de soi à soi qui, s'il fait intervenir un autre en soi – l'autrui en soi -, ne fait pas intervenir pour l'autre en dehors de soi, duquel on attendrait un retour, une réciprocité.

C'est pourquoi certains auteurs vont jusqu'à dire que l'empathie « naturelle » serait menacée dans les mondes virtuels :

« En effet, dans un monde virtuel, l'avatar, le personnage artificiel, peut être traité hors de toutes les règles éthiques qui régissent normalement les relations entre les humains

vivants. L'empathie pourrait être réduite à ce que les philosophes analytiques appellent une théorie de l'esprit car les conséquences des actions dans le monde virtuel n'ont aucun impact sur la vie réelle. Les jeux de rôle ont servi de précurseur à cette situation nouvelle. [...] Ainsi, ce jeune garçon qui assassina une de ses voisines et raconta qu'il n'avait fait que transposer dans le monde réel son rôle dans le jeu. Il avait perdu toute empathie vis-à-vis de cette jeune fille » (Alain Berthoz, 2004).

De même, Patricia Greenfield en 2009, que Serge Tisseron commente (2010), parle de la réduction de l'empathie par le jeu vidéo, en s'appuyant sur sa différence avec le livre. Dans un roman, le lecteur peut être invité à réfléchir à ce qui arrive au héros en s'identifiant à lui ; au contraire, selon Greenfield, le joueur n'aurait pas d'autre souci que d'aligner les actions nécessaires aux animations du héros. Serge Tisseron rappelle que cette idée date un peu, en tant qu'un grand nombre de jeux vidéo propose aux joueurs d'éprouver des émotions avec les personnages qui y sont représentés, voire pour eux.

En effet, là contre, ne peut-on pas soutenir que le joueur peut penser cet objet comme un autre soi-même, c'est-à-dire un support extérieur virtuel sur lequel s'appuyer pour développer une pensée réflexive, une empathie réflexive (Georgieff, 2008) et auto-empathique, parce que l'avatar viendrait révéler au joueur cette expérience commune d'une action qui est caractéristique du processus empathique ? Et même, s'agissant de la dimension affective d'avec son avatar, ne pourrait-il exister une sorte de sentiment de compassion avec lui ? Un tel sentiment de compassion a pourtant été découvert lors d'une expérience effectuée par Slater, Anthey, Davison, Swapp, Guger, Barker, Pistrang et Sanchez-Vives (2006), reprise de l'expérience de Milgram avec un personnage virtuel. Les participants savaient que leur partenaire était irréel. Cependant, un premier groupe communiquait avec lui *via* une interface texte. Les membres du second étaient immergés dans un environnement graphique et voyaient de leur interlocuteur une représentation tridimensionnelle. Dans le premier groupe, tous les participants administrèrent les vingt chocs demandés. Dans le second, trois personnes donnèrent dix-neuf décharges, tandis que trois autres en provoquaient respectivement dix-huit, seize et neuf. On demanda ensuite aux participants s'ils avaient envisagé de stopper l'expérience. La moitié du second groupe répondit avoir été tenté de le faire, et l'analyse de leurs réactions physiologiques, tel leur rythme cardiaque, a montré qu'effectivement ils réagissaient comme en situation réelle. Et Slater et *al.* (2006, p. 36) de commenter : « bien entendu, chacun sait qu'il ne produit en fait rien de grave. Mais certaines parties du *système*

de perceptions considère néanmoins les événements comme authentiques. Il y a des parties du cerveau qui ignorent ce qu'est la réalité virtuelle».

En résumé, nous avons tenté de montrer que l'auto-empathie était la réalisation de l'autrui-en-soi qui permet au sujet de représenter son monde subjectif. L'auto-empathie avec un avatar maintenant pourrait être décrite comme une représentation par *empathie* de la part subjective du sujet-joueur que contient ce personnage. Dit autrement, l'avatar est un objet extérieur dans lequel sont projetées des parties subjectives du joueur. Cette projection d'une partie du monde subjectif du joueur dans l'avatar va être représentée (grâce à l'empathie), avec d'autant plus d'acuité que *le sujet-joueur se trouve dorénavant à la place de l'autrui-en-soi*, en partie ainsi esseulé de son monde subjectif, le préservant le temps du jeu vidéo de sa duplicité intrapsychique qui le fonde en tant que sujet. Le sujet joueur est alors moins double à l'intérieur de lui-même qu'il ne l'est de part et d'autre d'un écran (de télévision ou d'ordinateur), où l'autrui-en-soi reste du côté du sujet-joueur mais où une partie du monde subjectif se trouve du côté de l'avatar qu'il incarne. L'espace du jeu vidéo, comprenant le joueur, le dispositif de jeu vidéo et le jeu vidéo proprement dit, se propose au propre comme un espace de subjectivation, autant dire de rencontre du sujet joueur avec sa subjectivité (consciente – inconsciente), qui vient faire retour dans une « boucle subjectivante ». La réflexivité intrapsychique se trouverait ainsi, le temps du jeu vidéo, « extra-territorialisée », « extra-psychisée » dans un entre-deux « potentiel » entre le joueur et son avatar. En faisant parler le sujet, on pourrait dire que l'empathie répond à la formule suivante : « Je suis à la place de l'*autre* pour me représenter *son* monde subjectif », l'auto-empathie à celle-ci : « Je suis à place de l'*autrui-en-soi* pour me représenter *mon* monde subjectif », enfin l'auto-empathie avec un avatar : « Je suis à la place de l'*autrui-en-soi* pour me représenter *par empathie mon monde subjectif que j'ai projeté dans mon avatar* ».

1.1.2 De l'auto-empathie avec un avatar dans son rapport à l'action dans le jeu vidéo

Mais avant même que de se représenter son avatar et le monde virtuel dans lequel il se déplace, le joueur doit les percevoir. Or, on sait que la perception n'est pas seulement une interprétation des messages sensoriels, elle est aussi une contrainte par l'action (Decety,

2004), ou encore, selon l'expression d'Alain Berthoz (1997), elle est une *simulation interne de l'action*. Nous reconnaissons cette simulation de l'action comme une caractéristique fondamentale de la relation du joueur à son avatar.

De même, Decety (2004) rappelle que la raison fondamentale de ce lien entre perception et action tient à l'organisation du système nerveux chez les vertébrés, conçu pour gouverner l'activité motrice dont la fonction de base est de transformer les dispositifs sensoriels en dispositifs de coordination motrice. Shepard (1984) avait proposé l'idée que les organismes sont accordés pour entrer en résonance avec les configurations sensorielles qui sont invariantes pour eux, suggérant ainsi que les contraintes les plus régulières ont été graduellement internalisées au cours de l'évolution. Ainsi, même en l'absence d'information externes, ce système de résonance motrice peut être déclenché de manière endogène ou par imagination, ce qui conduit au développement de capacités d'anticipations cognitives. Par-là même, l'organisme possédant ce système est un être prospectif, non plus seulement réactif puisqu'il élabore les représentations des actions. Dans ce modèle, la perception des conséquences d'une action exécutée par une personne active dans le cerveau d'un observateur une représentation similaire à celle qu'il aurait lui-même formée s'il avait eu l'intention de l'exécuter. Ces « représentations partagées » (Decety, 2004) sont donc des candidates privilégiées aux processus qui sous-tendent l'empathie. En effet, les neuroscientifiques ont cherché à comprendre ce mécanisme de résonance motrice sous-tendant l'empathie. La première démonstration a été apportée par la découverte de neurones dans le cortex pré-moteur du singe, région impliquée dans la programmation des mouvements volontaires, qui s'activent lorsqu'il exécute une action orientée vers un objet et lorsqu'il observe l'expérimentateur faire la même action (Jorland, 2004). Chez l'homme, une série d'études (Decety, 2004) a montré que ce sont les régions cérébrales du cortex pré-moteur et du cortex pariétal qui s'activent, régions spécialisées dans la génération des actions intentionnelles. Résonance motrice qui s'organise de façon somatotopique car les zones du cortex pré-moteur qui s'activent à la vue d'une action réalisée par autrui sont précisément celles qui sont responsables de l'action réelle. Cette résonance motrice semble exister pour les gestes qu'un sujet est capable de réaliser, c'est-à-dire qui appartiennent à notre répertoire biomécanique. Grâce à cette capacité de représentation interne du monde extérieur et du sujet lui-même, il n'est pas nécessaire de réaliser une action pour en connaître les conséquences car il est possible de l'anticiper et de la simuler mentalement. C'est en quelque sorte émettre l'hypothèse selon laquelle penser à une action, c'est se préparer à l'exécuter parce que les

représentations mentales qui l'organisent seraient mises en jeu de la même manière que pour l'exécution proprement dite.

Stein (cité par Gallese, 2003) précise ainsi que ce concept d'empathie n'est pas simplement limité aux émotions des autres. Il existerait une connotation plus élémentaire de l'empathie : l'autre est vécu en tant qu'autre comme en tant que soi-même à travers la reconnaissance de la similarité. Une part importante de celle-ci réside dans l'*expérience commune de l'action* qui s'avère être l'ossature de l'identité partagée. Cette caractéristique de lien par l'action était déjà présente chez Theodor Lipps (1903). En effet, cet auteur proposait une *définition motrice* de l'empathie, en tant qu'elle est un mécanisme d'imitation inconsciente et automatique d'autrui, de sa posture et de sa mimique qui permet de réactiver en soi le souvenir d'une émotion analogue à celle ressentie par autrui.

N'est-il pas une certaine résonance motrice, au sens d'une contrainte par l'action à percevoir, dans le jeu vidéo ? Si percevoir, c'est anticiper virtuellement l'action de préhension (Virole, Radillo, 2010), se pose alors la question de ce qui résonne dans l'action entre le joueur et son avatar.

Nous pensons qu'une forme de résonance motrice se trouve de nouveau engagée lorsqu'un joueur possède un avatar qu'il contrôle à l'aide d'un périphérique de jeu. C'est ce qui lui permettrait d'anticiper les actions de son personnage dans un environnement virtuel mouvant. Cependant, nous pensons que cette forme de résonance motrice avec l'avatar ne pourrait avoir lieu qu'à partir du moment où le joueur pense que les gestes de son personnage peuvent être reproduits dans le réel. Plus exactement, il serait nécessaire qu'une telle analogie existe entre les gestes de l'avatar et ce que le joueur peut reproduire de ces gestes dans le réel, pour une connexion facilitée entre perception des actions de son avatar et transformation de celles-ci en représentations d'actions chez le joueur. Le joueur pourrait ainsi facilement projeter son potentiel moteur sur son avatar qui devient une sorte d'organe de résonance motrice. Nous développerons ce dernier aspect plus avant en rapport avec ce qui est engagé du corps du joueur.

Tisseron (2003a) évoque ce rapport à l'action dans le jeu vidéo, rappelant que la technologie du jeu vidéo développe la possibilité d'intervenir dans l'image de telle façon qu'une action réelle (comme déplacer un curseur) produise un changement réel dans l'image, voire même qu'elle produise la mise en scène d'une autre action. Cette technologie crée ainsi une situation

nouvelle : la transformation dans l'image est non seulement possible en temps réel, mais la machine crée aussi des équivalents d'actions complètes (comme ouvrir, fermer, combattre, etc.). Le fantasme de cette transformation habite la relation de désir du sujet avec l'image selon l'auteur. Cependant, l'image seulement regardée comme au cinéma doit multiplier les repères pour que son spectateur puisse restituer aux mouvements des personnages la continuité d'un corps vécu qu'il puise dans ses propres perceptions.

« Au contraire, l'introduction de *la possibilité d'intervenir dans l'image permet au spectateur-acteur d'établir cette continuité à travers les repères d'une motricité-action*, et cela même si cette motricité est réduite à une simple pression sur un bouton. De ce point de vue, l'introduction de la souris a représenté un saut considérable en permettant à la motricité générale de trouver un équivalent analogique et non plus digital : les déplacements dans l'espace sont guidés par des déplacements dans le même sens et d'amplitudes équivalentes de la souris, alors que l'utilisateur du clavier doit se contenter de pressions sur quatre boutons porteurs de flèches unidirectionnelles » (Tisseron, 2003a, p.107).

La continuité subjective du spectateur n'est donc pas assurée par la succession des images selon l'auteur, mais par « l'exercice d'une action sur cette succession de telle façon qu'il y introduise sa propre loi de durée ».

Ce même effort dans l'action est évoqué par Benoit Virole avec son concept d'intentionnalité réfléchissante (Virole, 2003, 2005 ; Radillo et Virole, 2010). L'auteur parle en effet d'apprentissage dans les jeux vidéo par l'action.

« Le joueur est plongé dans un univers déterminé où il doit agir en interaction avec lui. Cette caractéristique implique une forme de pensée où la perception, la mémoire, le jugement, le raisonnement sont associés dans une intentionnalité d'action à l'intérieur d'un contexte virtuel simulant des conditions réelles » (Virole, 2003, p. 42).

L'auteur parle alors des sources inconscientes du plaisir de jouer qu'ils lui paraissent se situer dans l'anticipation virtuelle de l'action de préhension. Il prend l'exemple d'un jeu vidéo qu'il imagine ne comportant qu'un seul objet mobile dans un monde virtuel à peu près quasi statique.

« Ensuite, les cibles placées dans le monde virtuel évoquent des activations de représentations de mouvements. Elles sont en grande partie déclenchées à partir du caractère formel de ces objets (un trou évoque la pénétration d'un objet, une forme longue évoque une saisie possible, etc.). De façon générale, la simple perception de formes déclenche des programmes de planification d'action ; elle est couplée avec l'extraction anticipant la prise manuelle de l'objet. En quelque sorte, percevoir, c'est anticiper virtuellement l'action de préhension » Virole, 2003, p.58).

Or, comme le précise Virole (2003 ; 2005), dans le jeu vidéo, la réalisation des actes virtuels s'effectue par une action limitée sur le plan moteur, sans aucun rapport quantitatif avec les actions réelles. Le retour sensitif à la réalisation de l'acte est ainsi très faible, mais le plaisir est éprouvé néanmoins. C'est cette « économie d'énergie » qui devient source de plaisir. Radillo et Virole (2010) rappellent que cette économie de mouvement avait été décrite par Freud (1905a) dans le *Mot d'esprit*, concernant le comique de mouvements.

« Ici, c'est la physiologie qui nous montre la voie, en ceci qu'elle nous enseigne que durant l'acte de se représenter lui aussi des innervations influant vers les muscles se produisent, innervations qui, il est vrai, ne correspondent qu'à une dépense modeste. Mais maintenant, nous ne sommes pas loin de supposer que cette dépense d'innervation qui accompagne l'acte de se représenter est utilisée pour figurer le facteur quantitatif de la représentation du geste perçu, qu'elle est plus grande quand c'est un grand geste qui est représenté que lorsqu'il s'agit d'un petit. Ici, la représentation du plus grand des deux gestes serait donc réellement la plus grande des deux, c'est-à-dire celle qui accompagne de la dépense la plus grande [...]. Pour en revenir maintenant au comique de gestes, je répèterai qu'avec la perception d'un geste déterminé est donnée l'impulsion de le représenter par une certaine dépense. Ainsi donc, en accomplissant l'acte de vouloir comprendre ce geste, d'en avoir l'aperception, je fais une certaine dépense, je me comporte, dans cette partie du processus psychique, tout à fait *comme si je me mettais à la place de la personne observée*. Mais il se trouve que, probablement en même temps, j'envisage le but de ce geste et que je peux estimer, grâce à mon expérience antérieure, la dose de dépense qui est exigible pour que ce but soit atteint. Ce faisant, je ne tiens pas compte de la personne observée et je me conduis comme si je voulais moi-même atteindre le but du geste. Ces deux possibilités de représentation reviennent à une comparaison entre le geste observé et le mien propre. Lorsque autrui fait un geste démesuré et inapproprié à sa fin, le surplus de dépense que j'effectue pour

le comprendre se trouve inhibé *in statu nascendi*, c'est-à-dire en quelque sorte lors de sa mobilisation, il est déclaré superflu et il est libre pour une autre utilisation, éventuellement pour la décharge par le rire. Telle serait [...] la naissance du plaisir pris au geste comique, une dépense d'innervation qui, lorsqu'on a comparé celui-ci à son propre geste, est devenue, en tant qu'excédent, inutilisable » (Freud, 1905a, p.341-344).

Il n'est de meilleure formulation de ce que nous supposons comme résonance motrice avec son avatar – ne pas tenir compte (de la subjectivité) du personnage que l'on observe mais simuler en soi cette action comme si l'on voulait effectuer cette action dans le réel, dans une « auto-empathie d'action » - et que Virole tente d'explicitier par le recours au modèle explicatif de la croissance de la pensée proposé par Bion (1963). En effet, Bion décrit la croissance de la pensée sous la forme d'un modèle dynamique contrôlé par deux facteurs : le premier est la tolérance à la frustration et correspond à l'attente de l'objet désiré ; le second est la conscience de l'absence de l'objet. Ces deux facteurs contrôlent la génération de la pensée, des processus de pensée au travers d'une rétroaction fondamentale entre la tolérance à la frustration et l'élaboration de la pensée. Modèle qui suppose que l'enfant vient au monde avec un ensemble de programmes moteurs préformés pour la réalisation de comportements vitaux. Dès la naissance se constitue un écart entre la programmation préconçue de ces comportements innés et leur réalisation effective, écart retrouvé dans la distance qui sépare l'action réelle de l'acte virtuel.

« Cet écart est dû au fait que l'état d'activation du programme moteur est entretenu par la pulsion qui présente un caractère continu alors que l'objet visé par le programme moteur est, lui, discontinu. Il peut en effet être absent ou présent. La réalisation du programme moteur est donc toujours défectueuse par rapport au projet » (Virole, 2003, p.69)

Entre cette préconception et sa réalisation s'interposent des sensations d'efforts liées à la résistance musculaire et à la résistance des objets extérieurs, du fait de leurs propriétés physiques. Cet écart génère un sentiment d'existence par différenciation entre le soi⁷ et le

⁷ Nous considérons la plupart du temps la notion de Soi ou de *Self* dans notre travail dans une définition large, telle que celle que Bologini (2006) peut donner de cette notion, en tant que réalité interne qui se révèle durable, caractéristique et constitutive du monde interne de la personnalité et qui peut être l'objet de sa propre expérience subjective, ou encore telle que Pontalis, comme état évanescent, d'une non structure qui ne se rapporte à une instance, un phénomène émergent : « Le self ne se présente pas comme une instance topique aux frontières bien délimitées. Il ne vise pas forcément l'homogénéité de ses composantes. Plutôt qu'à un lieu ou à une structure, il serait à assimiler à une manière d'être, ou plus simplement à l'être. Le Self est ce que l'individu est psychiquement, un être humain, vivant avec sa subjectivité propre et singulière. Ainsi, par la référence au self, je suppose un état, un étant, un mouvement, un processus, un devenir, un advenir, mais pas forcément une structure

non-soi. Cet écart entre le soi et le non-soi, rappelle Virole (2003 ; 2005), source de déplaisir. En vertu du principe de plaisir, l'enfant va chercher à réduire cet éprouvé de déplaisir en développant une hallucination de l'expérience de satisfaction puis, sur cette base, une activité de pensée. Cependant, l'hallucination de la satisfaction reste toujours décevante, et ne permet pas de contrecarrer le déplaisir. Elle est donc inhibée et l'enfant doit trouver d'autres moyens pour réduire l'écart. Il s'ensuit *une orientation vers l'action* et une volonté de transformation du monde extérieur. La satisfaction par l'action n'est jamais non plus totale, l'objet trouvé n'étant pas l'équivalent de l'objet préconçu, son appropriation est encore source d'efforts et de déplaisir. L'enfant inhibe alors la sensation de désir en refoulant la pulsion. C'est ce processus qui aboutit aux multiples déplacements de la pulsion, et peut s'ensuivre une inhibition de la motricité, un détournement de la réalité mais aussi un investissement de la pensée comme source spécifique de plaisir.

« L'enfant découvre que, dans l'écart entre préconception et réalisation, il existe une activité plaisante qui consiste à se représenter le but à atteindre. L'écart, source de déplaisir, devient source de plaisir. *Ce processus de réduction entre préconception et réalisation de l'action est systématiquement mis en œuvre dans les jeux vidéo.* La réalisation des buts à atteindre n'implique pas la motricité effective de l'ensemble du corps et de l'appareil musculaire mais une très faible dépense motrice (le clic). Les interfaces informatiques sont précisément conçues dans ce but. Elles réduisent l'écart entre préconception et réalisation et sont ainsi la source d'un impact considérable sur le plaisir à l'exercice de la pensée » (Virole, 2003, p.62).

Virole (2003 ; 2005) et Radillo (2010) pensent alors que cette réalisation d'une action motrice virtuelle passe par une intentionnalité réfléchissante avec un actant. L'identification à cet objet virtuel serait triviale, s'apparentant aux processus de personnification. Elle serait d'autant plus forte que l'actant correspond aux héros de l'imaginaire du joueur. Mais, selon les auteurs, on ne peut réduire cette participation du sujet à l'actant en parlant d'identification, parce que l'objet peut être une simple balle. Il ne peut s'agir d'une simple identification où des attributs propres au joueur seraient projetés sur l'actant et où, inversement, des qualités de l'actant lui seraient dévolues. Au contraire, il s'agirait, selon les auteurs, d'une projection dans l'actant du potentiel d'action du joueur. Cette projection est préparée, facilitée par le caractère mobile de l'actant, caractère qui actualise ainsi la possibilité de l'action et déclenche un processus attractif où le joueur désire agir dans le monde virtuel qui lui est proposé.

immuable et répétitive » (Pontalis, 1977, p.14-15).

Autrement dit, les interactions présentes dans le jeu vidéo se résument au fond à des captures virtuelles d'objets à partir d'une intentionnalité d'action.

Ainsi, le caractère spontané de cette « auto-imitation inconsciente » exposerait le joueur à sa propre corporéité, en ce qu'il voit son personnage agir dans le virtuel en résonance immédiate avec les mouvements qu'il désire lui donner. C'est le système d'une forme de « représentation-action » (Georgieff, 2008) qui nous semble simulé ici, où l'avatar est l'interprète d'une potentialité d'action chez le sujet, aussi bien lorsque cette action est préparée dans la psyché du joueur qu'exécutée par l'entremise d'un clic sur une souris :

« De même que se représenter l'action c'est agir, observer l'action c'est également agir. L'action n'est pas ici seulement le comportement moteur exécuté, mais le processus représentationnel, cérébral ou mental, dont l'acte exécuté est seulement l'expression, d'ailleurs facultative » (Georgieff, 2008, p.363)

Tout un jeu représentationnel d'action virtuelle se ferait alors jour, tant dans la représentation en puissance d'un acte moteur que le sujet-joueur se représente (intentionnalité réfléchissante) que dans le comportement moteur virtuel de l'avatar à proprement parler. Comme pour les « systèmes miroirs », il s'agirait d'une forme de la résonance entre la perception d'action chez l'avatar, et la reproduction en soi de ce même état :

« Dans les environnements numériques interactifs, l'ordre de l'action et des agencements d'événements est celui de la symbiose. Chaque action du sujet engage une rétroaction numérique qui fait émerger, en même temps que de nouveaux comportements, un milieu codéterminé par les organismes en présence » (Morignat, 2009, p.641).

Les émotions de ce personnage virtuel pourraient ainsi valoir pour celles qu'éprouve le soi propre, tout comme un système miroir existe dans la reconnaissance des émotions en soi chez autrui. Georgieff (2008) parle de « système du même » pour caractériser l'ensemble du processus qui assure la réplique des activités mentales d'un individu par celles d'un autre individu. Il assure une identification à autrui en rendant deux individus identiques du point de vue de l'activité mentale. C'est en quelque sorte le même système que nous retrouvons chez le joueur au début de sa familiarisation avec le dispositif informatique qui commande la

progression de son avatar : grâce à cette propriété mimétique, l'avatar devient, en partie, semblable à soi, dans son *système d'actions*.

En conclusion d'une part, nous avons vu que chez Bion, entre la préconception et sa réalisation s'interposent des sensations d'efforts liées à la résistance musculaire et à la résistance des objets extérieurs, du fait de leurs propriétés physiques. Un écart qui génère un sentiment d'existence par la différenciation entre le soi et le non-soi. C'est aussi là que nous situerons plus avant de notre travail, et le fondement de l'introjection du joueur dans un jeu vidéo, et la différenciation qu'il est contraint de faire entre être dans l'image, dans une « hallucination » et être devant l'image, c'est-à-dire dans un fantasme. Nous verrons que l'effort fait pour transformer l'action réelle en représentation d'action se trouve conforté et facilité par la figure anthropomorphique de l'avatar – les mouvements virtuels qui simulent les mouvements du corps –, peut-être aussi par l'univers tridimensionnel, à savoir par le fait que cet avatar se déplace dans un environnement qui simule la profondeur de l'espace. D'autre part, nous savons que deux composantes fondamentales (Decety, 2004) doivent interagir pour créer l'empathie : d'une part, une composante de résonance motrice dont le déclenchement est plus souvent automatique, non contrôlé et non intentionnel qui nous semble exister dans la relation entre le joueur et son avatar ; d'autre part, la prise de perspective subjective de l'autre, intentionnelle et plus contrôlée, qui ne nous semble pas exister dans la relation qui nous occupe. Aussi, au sens strict de cette définition, on ne devrait pouvoir parler d'empathie avec son avatar dans la mesure où l'on assiste à une relation de résonance motrice sans prise en compte d'une perspective subjective d'autrui. De là la proposition du concept d'auto-empathie avec son avatar, c'est-à-dire d'une résonance motrice avec son avatar en tant que les actions sont simulées en même temps que la prise en compte non pas de la subjectivité d'un autre mais de la sienne propre. Rappelons également que nous avons insisté sur le fait que, si la projection dans l'avatar passerait par cette résonance motrice dans une intentionnalité réfléchissante, en tant que présentation de soi-même dans une action imaginaire, elle passerait aussi par la reconnaissance de ce même avatar comme autre ; l'auto-empathie avec un avatar mêlant, dans un même lieu psychique, les mouvements d'identification (auto)empathique et de différenciation entre le joueur et cet avatar. A côté donc de la simulation de sa propre subjectivité et de ses potentialités d'actions pourrait se développer une authentique empathie avec un avatar pris cette fois comme autre (mais non sujet).

1.2 La question du corps du joueur dans l'auto-empathie médiatisée par un avatar

Nous verrons dans cette partie que le plaisir à jouer pourrait tenir à la décharge en représentation d'une action réelle imaginée comme sienne, mais aussi et surtout parce que le joueur joue à se représenter une action impossible de son propre corps. Le corps du joueur est engagé autrement, par la reprise en représentations corporelles d'actions des perceptions agissantes de son avatar. Autrement dit, le joueur se voit dans le personnage virtuel en tant que double, c'est-à-dire en tant que lui-même, mais aussi en tant qu'autre que soi, c'est-à-dire qu'il voit aussi représenter un objet. Ce personnage devient donc, au propre, un autre moi-même.

1.2.1 Quand le joueur se représente des actions impossibles à réalisées dans son propre corps

Il nous apparait tout à fait remarquable que Virole (2005) prenne l'exemple du comique de mouvement pour mieux décrire l'intentionnalité réfléchissante dans son rapport à l'action dans le jeu vidéo, quand, dans ce même texte du *Mot d'esprit*, Freud (1905a) mentionne, et c'est assez rare dans son œuvre pour être souligné, l'*empathie*. A propos du comique, celui-ci est bien le résultat d'une comparaison entre l'autre et soi, dit Freud. Il est comique que l'autre, par exemple, en faisant un geste disproportionné se soit imposé plus de dépense que celle dont le sujet aurait besoin dans pareil cas ; en revanche, dans la production psychique, le comique survient quand l'autre s'est épargné la dépense que le sujet tient pour indispensable, car le non-sens est une production de valeur inférieure. Dans le premier des deux cas, le sujet rit parce que l'autre s'est rendu la besogne trop difficile, dans le second parce qu'il se l'est rendu trop facile. Ainsi donc ce qui importe pour l'effet comique, ce n'est, en apparence, que la différence quantitative entre les deux dépenses d'investissement, celle de l'empathie et celle du moi, et non pas le fait de savoir en faveur de qui cette différence quantitative joue. Freud propose ainsi sa réflexion du comique en référence à la notion d'empathie, souligne Louise De Urtubey (2004) : il provient de la comparaison entre l'autre personne et soi, c'est-à-dire de la différence quantitative entre la dépense d'empathie et la dépense propre. L'effet comique

chez le spectateur tient ainsi au fait qu'il se met à l'intérieur du processus psychique qui a lieu chez la personne productive. L'effet comique résulte alors d'une comparaison entre une certaine *représentation* et la manière dont cette représentation est accomplie par le sujet source du comique (Widlöcher, 2004). C'est donc par un mécanisme empathique qui sera perçu ce qui est de fait accompli chez celui qui est la source de l'effet comique. Cet effet résultant de la comparaison entre l'accomplissement de l'acte dans le moi et la saisie empathique de l'acte accompli par l'autre. Et Widlöcher (2004) de souligner que le but de l'empathie n'est pas de donner du sens à l'acte mais d'en comparer l'économie à celle, nécessaire à l'accomplissement du même acte par celui qui tirera de cette comparaison le plaisir comique. L'empathie portera bien ainsi sur des actes isolés. Fondamentalement, l'empathie telle que définie par Widlöcher, en reprenant les mots mêmes de Freud, fait intervenir l'acte psychique, le domaine de l'action psychique et de la représentation. Et Freud (1905a) parle bien de l'empathie en rapport avec la *représentation d'action* :

« Si maintenant, je perçois chez une autre personne un geste similaire [...], le moyen le plus sûr d'accéder à sa compréhension – à son aperception – va être pour moi de l'accomplir en l'imitant [...]. Une telle poussée à l'imitation apparaît à coup sûr lorsqu'on perçoit des gestes. Mais, en réalité, je n'effectue pas l'imitation [...]. A l'imitation du geste par mes muscles, je substitue l'acte de me le représenter par le moyen des traces mnésiques que j'ai des dépenses faites lors de gestes similaires » (Freud, 1905a, p.340).

Freud parle ici de l'*indispensable représentation d'action dans l'empathie*. Il est donc permis de penser que, à côté de la représentation d'action comme fondement et organisateur du fantasme (Perron-Borelli, 2001, 2006) dont nous verrons l'importance dans le domaine du jeu vidéo, *la représentation d'action sous-tend également l'empathie*, donc l'auto-empathie médiatisée par un avatar. Ce rapport à l'action et à la représentation d'action dans un jeu vidéo se retrouverait ainsi selon nous dans le problème de l'implication du corps propre du joueur, même si sa motricité est limitée par le périphérique de jeu. Pour Sami Ali (1998), le corps propre vient justement médiatiser et rendre dynamique le passage de l'activité perceptive, fondée sur un fonctionnement sensori-moteur et physiologique, à l'activité imaginaire⁸, fondée d'emblée sur les identifications et les relations nouées par la motricité. On

⁸ Précisons ce que nous entendons par la notion d'« imaginaire » la plupart du temps dans ce travail : l'*imaginaire* n'est pas réduit à la représentation par images parce que, nous dit Sami Ali (2004), *il est la subjectivité même*. C'est pourquoi, l'imaginaire est synonyme de projection, par quoi il faut entendre un mode de pensée caractéristique du rêve ou de ses équivalents vigiles, comme la rêverie. Nous verrons justement à identifier plus loin cet imaginaire, cet espace imaginaire dans la *rêverie*, plus loin à travailler l'imaginaire dans la

retrouve ici le substrat de notre hypothèse, des représentations d'actions chez le joueur où l'action effective du corps propre du joueur se médiatise progressivement en pensée imaginaire, du fait de l'impossibilité d'engager complètement ce corps propre vers l'action. Le sentiment d'immersion et le plaisir à jouer pourraient trouver leur ressort dans ce rapport au corps du joueur et la mise en jeu de l'empathie représentative d'une action ; nous verrons aussi à situer cette problématique dans une dynamique d'intériorisation *en fantasme*.

De nombreuses actions des personnages dans les jeux vidéo sont en effet impossibles à expérimenter pour le joueur dans la réalité. C'est par exemple le cas quand un joueur contrôle Mario dans le jeu *Super Mario Galaxy* sur la console Wii de Nintendo qui vole de planète en planète à la recherche de fragments d'Etoile ! Le joueur se rend bien vite compte que cette action n'est pas reproductible par une action motrice dans le réel ; un « saut psychique » de plus est nécessaire, il doit se représenter qu'il représente une action imaginaire impossible à effectuer dans la réalité, et *agir cette même représentation* pour contrôler au mieux son personnage. Autrement dit, il se retrouve en quelque sorte dans la même position que le spectateur du comique de geste, et le joueur en vient à comparer l'acte de son avatar avec le sien propre.

Exactement, deux actions du personnage virtuel sont à envisager. D'une part, l'avatar du joueur s'anime d'une action que le joueur pourrait effectuer dans la réalité (marcher, courir, etc.). Le joueur projette alors son potentiel moteur dans ce personnage (intentionnalité réfléchissante), et se forme une représentation d'actions simple. D'autre part, l'avatar fait une action que le joueur ne pourrait reproduire dans la réalité. Il existe alors un espacement entre la représentation que le joueur a de son propre corps et la représentation d'actions qu'il doit former en regardant cette action. Le joueur ne peut faire intervenir un processus hallucinatoire pour réduire cet écart, c'est-à-dire vivre au propre l'action, puisqu'il doit continuer à intervenir dans le réel pour contrôler son personnage. Pour reprendre l'image du comique de mouvement, le sujet devient le spectateur d'un acte disproportionné qu'il ne peut reproduire dans la réalité ; l'écart entre la dépense d'empathie (ce que l'avatar fait, ici voler) et la dépense propre (ce que le joueur devrait dépenser comme énergie pour voler) devient

rêverie en lien avec la subjectivation et la notion de sujet. Or, comme le montre bien Sami Ali (1998), c'est le monde de l'imaginaire qui permet le mieux de différencier le rêve de la rêverie : dans le rêve nocturne, il y a une relation d'exclusion réciproque entre la pensée du rêve et la pensée vigile consciente : on ne sait qu'on rêve que lorsque l'on ne rêve plus ; dans la rêverie par contre, il y a une relation d'inclusion réciproque entre la conscience et l'imaginaire : on passe facilement d'une position de la conscience à l'autre (du jeu à l'environnement réel qui l'entoure, par exemple).

« phénoménale », nécessitant de situer ce que le joueur perçoit (ce qu'il devrait dépenser dans pareille situation réelle) sur un plan imaginaire, représentationnelle (ce qu'il pourrait faire s'il n'était pas lui, mais l'avatar).

Le plaisir du joueur apparaît selon nous en particulier ici : *le joueur joue à se représenter une action impossible de son propre corps*. Il ne serait donc pas uniquement une dynamique projective mais aussi *introjective* dans le jeu vidéo, puisqu'il faut bien que le joueur intériorise d'abord cette action pour ensuite la projeter sur son personnage et finalement pouvoir le contrôler. En vertu de cette logique, le jeu vidéo est toujours expérimenté par le joueur conformément au principe de réalité en tant que les actions à l'écran sont évaluées en fonction de ce qu'il est possible d'agir en réalité. Dans cette perspective, le risque de confusion réel – virtuel n'a pas de raison d'être.

Revenons brièvement sur cette notion de l'introjection, que Ferenczi (1909) a défini en tant que capacité à faire entrer dans son moi la plus grande partie possible du monde extérieur. Cette « inclusion » à l'intérieur du moi des objets extérieurs résulte de l'extension au monde extérieur de l'intérêt, à l'origine auto-érotique. Plus que l'objet, c'est le lien à l'objet qui est introjecté. Freud a repris cette notion d'introjection en symétrie avec celle de projection comme expulsion de tendances devenue déplaisantes hors de soi. Piera Aulagnier, nous disent Ciconne et Lhopital (2001), décrit aussi l'importance de ces deux processus de construction dans la construction de la psyché et leur parenté avec les mécanismes sensoriels. L'activité de l'originaire, l'activité psychique naissante, repose sur un emprunt fait au modèle sensoriel lequel se caractérise par une oscillation entre le prendre en soi et le rejeter hors de soi. D'une certaine façon, on peut dire avec ces auteurs, que l'introjection consiste, suite à une expérience de rencontre et de lien avec un objet externe, à établir cet objet dans le psychisme. L'intériorisation des objets par le processus d'introjection a des effets identificatoires, on parle d'*identification introjective* où le Moi se saisit des objets par introjection et se développe grâce à ses identifications.

Nous ne saurions aborder une meilleure compréhension de ces mouvements d'introjection chez les joueurs sans mieux situer encore ce qui relève de l'introjection et ce qui relève d'autres mécanismes, comme l'incorporation par exemple. Nicolas Abraham et Maria Torok (1978) ont apporté une contribution précieuse quant à cette dernière différenciation. Maria Torok (1968) est amenée à différencier l'introjection de l'incorporation en étudiant le processus de deuil. L'auteur explique comment une perte objectale conduit à l'incorporation dans le moi de l'objet auquel le moi s'identifie partiellement, permettant une temporisation

pour le réaménagement libidinal. L'introjection concerne non pas l'objet mais les pulsions dont l'objet est l'à-propos et le médiateur. L'introjection transforme les incitations pulsionnelles en désirs et fantasmes de désirs et, par-là, les rend aptes à recevoir un nom et droit de cité pour se déployer dans le jeu objectal. L'introjection ne suppose donc pas la perte, c'est la perte qui constitue un obstacle pour elle ; alors l'installation de l'objet à l'intérieur de soi prend la place de l'introjection manquée, c'est l'incorporation proprement dite. L'introjection conduit ainsi à un élargissement du moi, tandis que l'incorporation renforce un lien imaginal. L'introjection et l'incorporation opèrent donc à contre-courant l'un de l'autre. Si l'introjection peut produire un objet interne, l'incorporation ne produit que des imagos qui figure tout ce qui a résisté à l'introjection et que le moi s'approprie par incorporation. Ce qui est plus éclairant encore, dans l'introjection la présence de cet objet cède la place à une *auto-appréhension* de son absence, alors que dans l'incorporation, l'objet-chose est pris pour lui-même, la chose est innomée et incorporée. Ciccone et Lhopital (2001) avancent ainsi une hypothèse féconde, où *l'introjection produit une représentation*, l'incorporation une perception. Avec l'incorporation, on est dans un monde quasi hallucinatoire, en tant que l'objet incorporé est vécu comme un objet perçu plutôt que représenté ; avec l'introjection, au contraire, on est dans un monde représentatif, l'objet introjecté est une présentation, une représentation-chose (de l'objet).

Nous supposons que le joueur introjecte son avatar, c'est-à-dire se forme une représentation de lui, non plus simplement une perception, l'objet virtuel externe devenant alors un objet interne support d'identification, dans la réalité (se faire appeler par le « pseudo » que l'on a donné à celui-ci, se mouvoir dans certaines attitudes comme son avatar, etc.) et en représentation (rêver de son avatar, construire des plans d'action stratégique avec lui en dehors du jeu, etc.). Par exemple le *Cosplay* – ou jeu de costume – est une pratique qui consiste à s'habiller comme son avatar dans la réalité, et pourrait rendre compte de ce jeu d'*identification introjective* avec l'avatar, de prise en soi des actions de l'avatar en représentation d'action, auxquelles, plus loin, on va s'identifier imaginativement. Le lien introjectif identificatoire du joueur avec son avatar suppose alors un lien représentationnel (voir son avatar à l'intérieur du réseau psychique de ses propres représentations), et non plus seulement perceptif (voir son avatar à l'écran), autrement dit le constituer en tant qu'objet (total) interne. Autrement dit, un joueur, au tout départ de son jeu vidéo, doit se familiariser avec l'interface et la technique du jeu. Il subit les actions qu'on lui offre de contrôler. Pour autant, comme nous l'avons déjà souligné, il devient très rapidement cette action dans une intentionnalité réfléchissante. Si le joueur par exemple doit contrôler le geste de son avatar de

pour fendre un objet avec une épée, il devient ce geste même, c'est-à-dire l'action telle que la perception en rend compte. Cette action est ensuite assimilée par le sujet-joueur, par identification empathique et introjection – « ce que le joueur pourrait faire dans ses actions à la place de son avatar » -, pour enfin pouvoir *anticiper* ces mêmes actions, non plus simplement perçues, mais représentées (« je ne suis plus l'action telle qu'elle se déroule devant mes yeux, mais l'action telle qu'elle se situe dans une imagerie mentale, me permettant d'anticiper l'action qui se déroule devant mes yeux, autrement dit de me situer *avant même l'action* perçue »). L'anticipation fait appel à la représentation d'une action, où le joueur se situe dorénavant avant même l'action, dans un ailleurs imaginaire où se dessinent certains aspects dans un jeu vidéo avant même qu'ils ne se produisent. Un imaginaire qui se conçoit comme une partie du monde subjectif du joueur, comme nous le verrons plus avant : là où était l'action dans le jeu vidéo, le *Je* pourra advenir.

Le joueur, pour jouer, doit donc accepter une posture inconfortable au premier abord : il doit pouvoir se projeter dans le corps d'un objet qu'il reconnaît en partie comme sien, mais dans le même temps dans le « corps d'un autre » qui effectue des actions qu'il n'engendre pas – ou qu'il ne peut engendrer - dans son propre corps. Finalement, le jeu vidéo soutient le joueur dans ce qu'il est en tant que sujet : fondamentalement deux dans une image spéculaire de lui-même. On retrouve ici notre hypothèse selon laquelle la relation à l'avatar au joueur mettrait en jeu une forme d'auto-empathie médiatisée dans l'antagonisme complémentaire de l'identification (empathique) et de la différenciation soi-autrui. Et Georgieff (2010) de distinguer dans ce droit fil deux systèmes cognitifs jetant les bases de l'empathie : le premier en tant que système du même qui permet au cerveau de reproduire les configurations d'activité du cerveau d'autrui, avec lequel il est en situation de communication. Système pouvant permettre l'identification empathique à autrui, ainsi la connaissance d'autrui ; le second en tant que système de l'autre qui détecte et introduit des différences entre configurations d'activité de soi et d'autrui et pourrait participer à la discrimination soi-autrui. Deux composantes fonctionnelles qui nous semblent proches de ce que l'on retrouve dans la relation du joueur à son avatar : système du même lorsque le joueur parvient à convoquer des traces mnésiques d'actions identiques à celles de l'avatar, et système de l'autre quand il s'agit de devoir introjecter ces actions dans une sorte d'apprentissage de soi.

En résumé, nous avons vu que le joueur, comme le spectateur dans le comique de mouvement, n'a pas besoin d'imiter les actions de son avatar, puisqu'il se les représente en fonction des traces mnésiques qu'il a gardé de mouvements similaires qu'il a pu effectuer dans le monde réel. Il se forme ainsi tout un ensemble de représentation d'action en rapport avec ces actions, d'abord perçues. Nous savons qu'il existe cependant tout un pan d'actions de l'avatar que le sujet ne pourrait même imiter dans le monde réel, c'est-à-dire soumettre à sa pensée des traces mnésiques qui pourraient y être lié. Dans le premier cas, le sujet peut, partant de l'identification de ses propres gestes à ceux de l'avatar, « simuler » une telle imitation, et projeter ses potentialités d'actions. On est ici, au propre, dans de l'empathie selon la définition qu'une donne Freud. Dans un autre, le sujet ne peut convoquer de traces mnésiques où seraient inscrites les traces de ses propres mouvements, il ne peut imiter en pensée les gestes de son avatar. Ainsi, il ne peut projeter ses potentialités d'actions, il est contraint à prendre au dehors ce qui n'existe pas encore au-dedans, dans un acte d'introjection de ces nouvelles données perceptives d'actions. Il doit ainsi selon nous se former de nouvelles *représentations d'actions* à partir de ces données perceptives. C'est dans ce mouvement où l'on situe exactement la nature *subjective* de l'auto-empathie médiatisée par avatar, et nous y reviendrons bien entendu plus loin : comme le soutient Nicolas Abraham et Maria Torok (1978), le soubassement de l'introjection est bien de se sentir « deux dès l'origine ». En introjectant ces données inédites de l'expérience perceptive de son avatar, et en se formant de nouvelles représentations d'actions, le joueur ne peut que concevoir celui-là comme un autre, un autre doué d'actions à jamais non-reproductibles dans la réalité. Il ne peut que se départir provisoirement de l'unité spéculaire permise par l'identification imaginaire avec l'avatar, comme nous le verrons. On ne projette plus alors le soi (sujet) dans l'autre (avatar), mais l'autre (avatar) en soi (sujet). Nous avons donc deux mouvements distincts dans la relation de « corps à corps » avec un avatar : dans un premier mouvement, l'identification aux gestes de son avatar est possible, le joueur peut projeter son potentiel moteur dans celui-là (intentionnalité réfléchissante et empathie d'action) ; dans un second mouvement, une telle projection est impossible à réaliser, le joueur doit maintenant introjecter une partie du monde virtuel et s'en former une *représentation*, réduisant la dissonance entre ce qui est perçu et ce qui est représenté en action. L'auto-empathie virtuelle contient ainsi ces deux mouvements, entre projection et introjection, entre identification imaginaire empathique et différenciation entre soi et l'avatar, deux mouvements qui appartiennent à la définition même de l'empathie.

1.2.2 D'une héautoscopie chez le joueur : l'avatar, une extension du corps virtuel

Cette bipolarité dans la relation à son avatar est aussi pour ainsi dire la traduction psychique du travail de dédoublement postulé par le physiologiste Alain Berthoz (2003). Cet auteur rappelle en effet que nous sommes fondamentalement deux, ce que les neurologues ont avancé en proposant le concept de schéma corporel, les psychologues celui d'image spéculaire. Le fait de vivre avec un « autre soi-même » est dramatiquement exprimé, selon l'auteur, par les illusions de sortie du corps. Mieux, l'étude et la modélisation des mécanismes neuronaux de contrôle du mouvement et des trajectoires des gestes a conduit à l'idée que les mouvements d'un individu ne sont possibles que grâce à des modèles internes des propriétés mécaniques et dynamiques des membres et des lois de la physique, modèles qui permettent au cerveau d'émuler intérieurement un « corps fantôme » doté de toutes les propriétés dynamiques du corps physique, pour anticiper les conséquences de la commande motrice avant même que celle-ci soit produit.

Ce travail de dédoublement, Berthoz (2003) le reprend dans la description d'une hallucination particulière, l'héautoscopie, qui consiste en une apparition soudaine et irréprouvable d'un double de soi-même. Soudainement, sans que rien ne puisse en faire pressentir l'imminence, un sujet paraissant bien éveillé voit apparaître sa propre image. Le double de sa personnalité physique est là, devant lui. Le phénomène se présente ainsi d'une façon très analogue à la vision qu'offre l'image telle que reflétée dans un miroir. L'héautoscopie marque bien qu'il s'agit de la vision de soi-même par soi-même, elle apparaît comme l'image de soi-même projetée en dehors de soi. L'auteur rappelle ainsi que, la cénesthésie, c'est-à-dire la conscience du corps, de l'enveloppe matérielle, revêt une importance capitale en ce que le sentiment de la corporalité d'un individu peut se dilater, déborder les limites de son propre corps, s'étendre aux objets utilisés comme par exemple le bistouri qui transporte la sensibilité du chirurgien dans la chair du malade. La conscience annexerait de la même façon l'image du corps dans le miroir. Berthoz (2003) suppose alors l'existence permanente et normale d'un double, il fait l'hypothèse d'un *corps virtuel*, en tant que modèle interne primitif. L'auteur fait ainsi l'hypothèse, comme d'autres auteurs, que le sujet a deux corps, celui constitué de chair sensible et celui qui est stimulé ou plutôt émulé en tant que corps virtuel.

Cette question du double a d'ailleurs été expérimentée par des chercheurs, non pas dans les jeux vidéo mais en situation de réalité virtuelle. Henrik Ehrsson (2007) a filmé deux personnes de dos à l'aide d'une caméra pour simuler le relief, et transmettre les images aux écrans insérés dans un casque de réalité virtuelle, du type de ceux utilisés par exemple dans des jeux vidéo. Ainsi, la personne regarde son corps de dos comme s'il était situé à une certaine distance devant ses yeux. Ce chercheur a alors imaginé une série de tests pour observer les effets de ce décalage entre vision et sensation corporelle. Le sujet voit s'approcher de sa poitrine un objet qui, en fait, est présenté devant la caméra. Pour parfaire l'illusion, un opérateur, avec un objet similaire, vient toucher réellement la poitrine. En interrogeant les sujets sur ce qu'ils ressentent, les expérimentateurs mettent en évidence que la sensation dominante est l'approche de l'objet présent dans le champ visuel. La vision l'emporterait donc sur le sens proprioceptif et le corps filmé de loin devient alors celui d'*un autre*.

Olaf Blanke (cité par Sussan 2009) parvient aux mêmes conclusions avec une autre mise en scène. Une main caresse le dos d'un sujet, qui observe donc ce geste de loin. Pour lui, l'être qu'il voit sur l'écran est bien son corps mais « lui », son esprit en quelque sorte, se situe en dehors, là où sont ses yeux. Un test permet de mesurer le trouble dans lequel se trouve le sujet : l'expérimentateur éteint l'écran, plongeant la personne dans l'obscurité, et la recule de quelques pas puis lui demande de revenir à sa position initiale. A chaque fois, le cobaye se trompe et avance trop loin, jusqu'à une position intermédiaire entre l'endroit où il se trouvait et celui où il voyait son double. L'erreur est d'autant plus remarquable que dans des circonstances normales, au contraire, les distances parcourues dans l'obscurité sont surestimées et les sujets devraient se positionner avant la position initiale. Si la caméra filme un mannequin, caressé lui aussi, cet effet de « décorporation » est atténué et disparaît avec une vulgaire planche. Ces deux expériences montrent que ces participants ont l'impression de se voir du dehors, comme lorsqu'un joueur commande un avatar, tout en tendant à réagir comme si le corps en face d'eux n'était pas le leur, comme *un autre*.

L'avatar est un peu comme ce corps fantôme, en permettant d'« émuler » le corps du joueur pour qu'il puisse anticiper les commandes motrices d'un personnage en action. Le système perception-conscience viendrait annexer l'image du corps de l'avatar comme s'il était un double de soi, un double de la personnalité physique, comme dans cette hallucination d'une image de soi-même projetée par devant soi. L'hypothèse d'un corps virtuel se

rapprocherait ici de celui du corps virtuel de l'avatar pour le joueur, un avatar comme double, comme présentification d'un corps virtuel. Tout comme le bistouri pour le chirurgien, l'avatar serait comme l'outil, l'extension du corps propre du joueur, en premier lieu de la main. Lorsque l'homme manipule un outil, il perçoit un prolongement de son corps à l'extrémité de l'outil en ce qu'il s'approprie l'objet comme « forme fondamentale de décision perceptive » (Berthoz, 2003). Sans aller jusqu'à considérer que le cerveau du joueur intègre le corps de son avatar dans son corps propre, on peut parler d'une même extension du corps virtuel, à l'origine ainsi d'un mouvement d'identification imaginaire à l'avatar. Le terme d'émulation dans le jeu vidéo, qui consiste à « imiter » le comportement physique d'un matériel par un logiciel pour jouer à des jeux « retro » par exemple, n'est peut-être employé de manière si innocente.

Michael Stora (2002) parvient aux mêmes hypothèses. En effet, il pose que le nourrisson a des similitudes avec l'adulte joueur de jeu vidéo, notamment de la place du corps et de ses actions dans son interactivité avec le monde. Un nourrisson de quelques mois ne peut encore se mouvoir mais il a à sa portée une qualité essentielle dans la découverte du monde, sa main. La première compétence sensori-motrice du nourrisson est la coordination visuo-haptique, la coordination de la main et de l'œil. Prendre un objet, nous dit l'auteur, avec la main et l'approcher de son visage va permettre de se rendre compte de son unité corporelle, en faisant l'expérience qu'un objet vu, entendu, touché, senti et goûté est réellement le même objet. Cette position active d'une transmodalité face au monde va faire que la main devient la métaphore du moi. Ainsi, la main est la prolongation naturelle du corps dans sa découverte du monde. Stora pose alors que, tel un nourrisson qui prend le risque de découvrir le monde avec sa main, le jeu vidéo met le joueur dans cette même position où seul compte la main et l'œil. Découverte des images et de ses interactions grâce à la jouabilité ou *gameplay* – cette capacité à utiliser les touches du clavier ou de la manette du jeu de manière coordonnée pour faire avancer son personnage à l'écran. L'apprentissage de ce *gameplay* remet en scène selon l'auteur cette capacité transmodale ; l'illusion d'immersion que tente de proposer le jeu vidéo par un effet de réalisme permet d'oublier le *gameplay* au cours de la pratique. L'avatar répond au doigt et à l'œil, l'assimilation de la jouabilité en fait ainsi un acte automatique. La jouabilité, sa maîtrise est étayée par l'organe main. Cela confirme d'après Stora que le jeu vidéo, et davantage encore son interface, devient une forme de *retrouvaille d'un schème sensori-moteur archaïque*. Cette retrouvaille, nous avons choisi de l'aborder sous l'angle de l'extension de ce schème au corps de l'avatar, plus loin de l'extension du corps virtuel du joueur à celui-ci, ce qui fait de l'avatar un double (physique) du corps du joueur. Ce, comme

Stora le souligne, dans une optique de maîtrise d'une interface, d'une jouabilité, pour pouvoir anticiper les actions de son personnage virtuel, par convocation d'un corps virtuel qui anticipe d'habitude les propres actions du sujet.

« La main est la prolongation naturelle du désir. Ce désir prend racines dans des expériences d'apprentissage que sont, entre autres, la transmodalité, et la proprioception. L'échec de ces deux expériences sera à la source de risques pathologiques tels que l'autisme et la psychose. La main a aussi pour vocation de maîtriser l'objet lorsque ce dernier s'échappe ou disparaît. La prise en main de la souris ou du joystick est justement du côté de la maîtrise qui flirte avec les limites de la toute puissance et de l'agressivité. Prendre un objet entraîne le risque qu'il tombe. Avec le jeu vidéo, le joueur utilise sa main pour qu'une représentation incarnée puisse marcher, courir, sauter. Jouer à être ou histoire d'être un autre. Cette illusion est curative car l'inconscient est aussi un espace virtuel » (Stora, 2002).

Le véhicule du corps du joueur est l'avatar qui apparaît donc bien comme un corps virtuel (Craipeau et Seys, 2005). Si l'avatar en effet est là pour permettre d'exprimer à l'internaute son identité, il est aussi là pour lui procurer un corps dans le monde virtuel. Un avatar, précisent Craipeau et Seys (2005), joue ainsi deux rôles complémentaires et distincts : il sert simultanément à incarner la personne dans le monde virtuel et à différencier la personnalité numérique de celle des autres et de son environnement immédiat. L'avatar peut même tendre vers la représentation du corps physique réel du joueur, devenant extension du corps physique du joueur dans l'espace virtuel.

« Il rend effective la participation de l'internaute en lui permettant d'être à la fois ici, devant son écran d'ordinateur, et là, dans un monde en puissance tissé par le réseau. Il lui procure le don d'ubiquité » (Craipeau et Seys, 2005, p.123).

Ainsi, selon les auteurs, l'expérience que le joueur fait de son corps dans un MMORPG par exemple est plus corporelle que celle de l'internaute.

« Les nouvelles technologies sont à l'origine d'une modification de la représentation du corps. L'expérience que nous faisons de notre corps dans l'espace virtuel de l'ordinateur ou du jeu vidéo est beaucoup plus cognitive que corporelle [...]. L'espace virtuel entraîne un dédoublement virtuel de notre corps : la souris est l'extension de notre main

et le curseur est la projection de cette main dans l'espace virtuel. Ce n'est plus le corps physique qui fait l'expérience de ce déplacement, mais notre corps mental. Tout ce que nous ressentons, percevons, accomplissons par le biais du corps projeté dans l'espace virtuel est intellectualisé » (Craipeau et Seys, 2005, p. 124).

C'est rappeler, bien entendu, que le corps virtuel de l'avatar que le joueur contrôle ne saurait être confondu avec un individu ayant un corps réel. Mais s'il ne s'impose du réel, reste que le sujet peut ressentir à l'intérieur de lui des éprouvés corporels qui anticipent les déplacements du corps virtuel de son avatar. La figure de l'avatar se voit ainsi chargée d'éprouvés corporels réels. On se souvient de l'exemple de Serge Tisseron (2008b) évoquant cette jeune femme qui, en jouant sur Second Life, un simulateur virtuel de vie, raconte que les bulles la chatouillaient quand elle plongeait son avatar dans un jacuzzi virtuel. Qu'il me soit permis ici d'évoquer ma propre expérience du jeu *World of Warcraft (Wow)*. Voilà saisie toute ma corporéité à un moment où je ne m'y attends pas. En faisant voyager mon chasseur sur ma monture rapide, un très beau tigre blanc tacheté, et alors que je pointe le curseur de ma souris sur le dos de mon *Main* (avatar principal), je ressens bientôt de légers picotements qui parcourent mon propre dos, exactement au même endroit que la flèche pointée sur mon avatar. Voilà qui est amusant ! Continuons, me dis-je. Pointons ce curseur sur toute la surface du corps de mon avatar. A chaque fois, des sensations motrices localisées « virtuellement » mais éprouvées dans mon corps réel.

Ces expériences corporelles de joueurs détermineraient alors l'hypothèse suivante : le corps du sujet dans les jeux vidéo ne serait pas absent, mais se trouverait engagé autrement. Il n'est pas dit ici que le corps réel du joueur serait toujours présent : un adolescent, par exemple, peut très bien investir le virtuel comme refus du corporel, évoquant le refoulement provisoire de certains aspects angoissants de sa sexualité (Tisseron, 2007). Pour autant, considérer l'immobilité intérieure, psychique, (du corps virtuel) du joueur au regard de sa quasi immobilité physique, c'est-à-dire de la position assise du joueur, ne sera bientôt plus possible étant données les transformations (sans manettes) en cours de l'interface matérielle qui engagera le corps dans l'action telle qu'accessible à l'image. Cette transformation est déjà effective pour les consoles de jeux vidéo (par exemple le Kinect de Microsoft pour sa console Xbox 360 ou encore le PlayStation Move de Sony pour sa console PlayStation 3) avec des dispositifs qui consistent en des caméras capables de détecter les mouvements du joueur. Il est permis de croire que cette nouvelle façon de jouer s'étendra à tous les types de support de jeu

et à tous les genres de jeu vidéo, notamment pour jouer aux univers persistants (sur ordinateur ou sur consoles de jeu) car ces nouvelles possibilités techniques ne sont que l'aboutissement d'une réalité corporelle, déjà virtuellement expérimentée par l'ensemble des *gamers*. On parle alors d'*embodiment* dans le monde réel via le virtuel (Nova et Labrune, 2009), où les interactions deviennent physiques et le panel des mouvements disponibles pour interagir s'étend de la main au corps entier. C'est Nintendo qui a lancé cette stratégie avec le pad de la console Wii qui détecte les mouvements, permettant notamment d'initier les gestes réels ou de contrôler les caméras du jeu. Et de ce que la réalité virtuelle et le dispositif de casque de réalité virtuelle auront à poser comme réflexion de cette problématique dans un avenir proche.

Nous avons souligné que l'action était une donnée fondamentale à prendre en compte pour comprendre la psychologie du joueur. Nous avons établi que le plaisir à jouer pouvait tenir à la décharge en représentation d'une action réelle imaginée comme sienne, mais aussi et surtout parce que le joueur joue à se représenter une action impossible de son propre corps. Autrement dit, le joueur se voit dans le personnage virtuel en tant que double, c'est-à-dire en tant que lui-même, mais aussi en tant qu'autre que soi, c'est-à-dire qu'il voit aussi représenter un objet. Ce personnage devient donc, au propre, un autre moi-même. Nous subodorons dans une partie sur le jeu pathologique que c'est en perdant cette représentation d'objet que se dessinerait le risque de l'excès du jeu dans une pathologie de l'action - peut-être davantage que dans une addiction.

Pour autant, rappelons qu'une partie des actions de son avatar ne peuvent engager cette projection d'un corps virtuel, ces actions ne correspondant pas à des déplacements moteurs réels. Là, c'est probablement une représentation d'une absence émergente, représentation de l'absence d'une représentation de son propre corps. Autrement dit, le joueur se représente une action dont il sait qu'elle ne s'est jamais représentée pour *lui-même*, dans son propre corps, exigeant de lui un travail d'élaboration psychique supplémentaire. Nous reviendrons sur cet aspect quand nous aborderons le problème de l'*hallucination négative* avec un avatar.

2 Le jeu vidéo, une mise en jeu de représentations d'action, entre fantasme et rêverie

Nous tenterons de voir dans cette partie que, parce que le joueur aurait projeté une partie de sa subjectivité dans son personnage, le jeu vidéo pourrait valoir pour lui d'une mise en scène imaginaire, l'impliquant comme acteur d'une rêverie dont il est le principal protagoniste. Ce serait essentiellement la mise en jeu des représentations d'actions qui rapprocherait le jeu vidéo du monde des fantasmes dans la psyché du joueur. Dans l'auto-empathie médiatisée par avatar, s'il existe certes une dimension de projection de son potentiel moteur – intentionnalité réfléchissante-, ce même potentiel moteur se trouverait repris sous une forme représentationnelle en action, en tant que les perceptions d'actions viennent à étayer ces mêmes représentations d'action, par un travail de lien dans une opération de symbolisation imageante, révélant au joueur ses processus psychiques en action. Le monde des fantasmes serait alors potentiellement actualisé par une décentration des actions réelles du joueur, une déprise de l'action réelle du joueur, pour se diriger vers des actions plus intériorisées – qui peuvent par exemple être impossibles à effectuer pour soi dans le monde réel mais que le joueur se trouve obligé d'intérioriser pour commander son avatar, en d'autres termes des actions fictionnelles qui sont reprises dans l'imaginaire du joueur en fantasmes. Ainsi, de même que la représentation d'action dans le monde du fantasme s'étaye sur une action motrice, la représentation d'action avec son avatar s'étayerait sur un acte virtuel, c'est-à-dire un acte effectué à l'intérieur d'un monde numérique par un actant commandé par l'intention d'un sujet réel. Ainsi aussi, le monde virtuel du jeu vidéo se rapprocherait de la rêverie en tant que l'avatar apparaît au joueur en première personne comme figure de la subjectivation en venant simuler la subjectivité du joueur et, de la même manière que le sujet prend conscience de sa rêverie en l'interrompant, le joueur constituerait pour la première fois son jeu vidéo en une telle rêverie en pensée en se déconnectant de son jeu vidéo. En se retirant ainsi de son jeu vidéo, le joueur pourrait intérioriser les scènes virtuelles en scènes imaginaires dans une rêverie en dehors du jeu. Ces rêveries « hors-jeu » devraient encore faire retour lorsque le joueur se reconnecte à son jeu vidéo et se poursuivre dans des rêveries en-jeu, singulièrement parce que le jeu vidéo se proposerait dans son organisation comme de structure narrative primaire analogue à celle qui commande à la formation de rêveries intrapsychiques.

2.1 Travail de fantasme dans le jeu vidéo, et non travail de rêve

C'est dans une dimension ludique de l'action que le rapprochement du fantasme avec le jeu vidéo nous semble possible. Pas de n'importe quelle forme de fantasme, mais du fantasme conscient-préconscient ou de la *rêverie* (éveillée). Comme le rappellent Laplanche et Pontalis (1985), Freud soutient que, dans le « travail du rêve », le fantasme est présent aux deux extrémités du processus : d'une part, il est lié au désir inconscient dernier, c'est-à-dire au capitalisme du rêve, mais le fantasme est aussi présent à l'autre extrémité du rêve, dans l'élaboration secondaire dont les auteurs soulignent bien qu'elle ne fait pas partie du travail inconscient du rêve, mais qu'elle doit être identifiée au travail de notre pensée vigile. L'élaboration est alors un remaniement *a posteriori* qui se poursuit dans les transformations que le sujet fait subir, une fois éveillé, au récit du rêve. C'est à cette extrémité, dans l'élaboration secondaire, que nous pourrions trouver le travail du fantasme dans un monde virtuel. En effet, nous savons que la parenté des rêves et des fantasmes est souvent affirmée par Freud. Pourtant, le caractère « réellement hallucinatoire » du rêve introduit un écart entre celui-ci et le fantasme, en particulier vigile (Perron-Borelli, 2001) : si le rêveur peut croire qu'il vit réellement les situations que met en scène son rêve, les fantasmes conscients de la rêverie éveillée sont généralement appréhendés par leur statut d'imaginaire. Le jeu vidéo se rapprocherait ainsi davantage de la *rêverie* que du rêve, par le caractère imaginaire de l'expérience ludique – le joueur appréhende dans son imaginaire le monde virtuel perçu, il ne croit pas vivre réellement ces situations-, mais aussi par son caractère sensori-moteur.

En effet, les pensées latentes du rêve expriment le plus souvent un désir refoulé, et le rêve est créé justement pour pallier cette insatisfaction. Par-là, le rêve est satisfaction hallucinatoire de désir, mais surtout se présente au rêveur comme l'équivalent d'un accomplissement réel, les actions engagées dans le rêve prenant le caractère d'évidence qu'aurait une réalité perçue (Perron-Borelli, 2001). Cette réalisation hallucinatoire n'est possible que par l'inhibition de la motricité qu'entraîne le sommeil. Dans le jeu vidéo, au contraire, la motricité n'est pas inhibée puisque le joueur doit effectuer des contrôles à l'aide d'une manette par exemple, voire avec son corps tout entier, ce qui empêche fondamentalement l'expérience hallucinatoire ; bien plutôt, cette motricité se voit transformée comme nous le verrons maintenant, engagée autrement, dans une représentation⁹ d'action. Et si le caractère

⁹ Nous employons le terme de représentation le plus souvent dans le sens que Widlöcher (2008) lui donne : la représentation en psychanalyse représente, nous dit l'auteur, certes, la pulsion, la représentant au sens de se tenir

hallucinatoire du rêve fait apparaître celui-ci comme l'équivalent d'une réalité perçue, le fantasme conscient comme le jeu vidéo se donneraient alors à connaître au sujet comme clairement distinct de la réalité. De ce fait, l'action de jouer à un jeu vidéo se trouverait soumise davantage au principe de réalité, ce qui limiterait les processus primaires qui règnent au contraire en maîtres dans le rêve.

Perron-Borelli (1997) rappelle justement que Freud (1908) dans le texte « La création poétique et le rêve éveillé » affirme l'idée essentielle que le fantasme est, comme le rêve, réalisation de désir. Le fantasme est ainsi rapproché du jeu des enfants, dont il serait le prolongement. Jeu et fantasme y sont l'un et l'autre opposés à l'emprise de la réalité.

« Le poète fait comme l'enfant qui joue ; il se crée un monde imaginaire [...], de cette irréalité du monde poétique résultent des conséquences très importantes pour la technique artistiques, car bien des choses qui, si elles étaient réelles ne sauraient provoquer de plaisir, y parviennent cependant dans le jeu de la fantaisie » (Freud, 1908, cité par Perron-Borelli, 1997, p.12).

Cependant, le fantasme se différencie du jeu par un plus grand dégagement de la réalité (Perron, Borelli, 2001).

« [L'adolescent ne saurait renoncer au plaisir qu'il tirait autrefois du jeu, mais en élabore une formation substitutive. Il ne renonce] à rien d'autre qu'à chercher un point d'appui dans les *objets réels* ; au lieu de jouer, il s'adonne maintenant à sa fantaisie. Il édifie des châteaux en Espagne, poursuit ce qu'on appelle des rêves éveillés. Je crois que la plupart des hommes [...] se créent ainsi des fantasmes » (Freud, 1908, cité par Perron-Borelli, 1997, p.12).

Perron-Borelli (1997) précise encore que le fantasme s'articule électivement avec la notion plus complexe de désir. On sait que la satisfaction hallucinatoire du désir devient le modèle théorique central de la première topique freudienne. Dès lors, le statut du fantasme ne cesse de se découvrir dans ses analogies avec le rêve. Et c'est également à partir de ce modèle de la satisfaction hallucinatoire que Freud rend compte de la constitution de l'objet. C'est l'échec

présente dans la vie psychique à la place de l'excitation pulsionnelle somatique. Mais elle est aussi connaissance d'un sens, c'est-à-dire que la représentation est représentative de quelque chose, évocation consciente, préconsciente ou inconsciente d'un objet, d'une personne, voire d'un événement ; *elle est signe d'un objet ou d'une action*. Son sens est dans cette fonction de figurer une autre réalité qu'elle-même.

de la satisfaction hallucinatoire qui conduirait à ce que l'objet soit investi *in absentia* comme objet perdu et par là même comme objet du désir.

« Ce qui était pensé (désiré), était simplement posé de façon hallucinatoire, comme il arrive encore chaque nuit avec nos pensées de rêve. C'est seulement le défaut persistant de la satisfaction attendue, la déception, qui a entraîné l'abandon de cette tentative de satisfaction par le moyen de l'hallucination. Cet abandon conduira à l'instauration du principe de réalité » (Freud, 1911, cité par Perron-Borelli, 1997, p.33).

L'investissement de l'objet implique ainsi selon Perron-Borelli (1997) une articulation entre principe de plaisir et principe de réalité, entre intérieur et extérieur, entre dedans et dehors. L'auteur en fait même la spécificité du fantasme :

« D'une part, il participe d'un processus hallucinatoire qui lui confère, à l'instar du rêve, une fonction spécifique au service du principe de plaisir. D'autre part, à la différence du rêve, il prend une fonction anticipatrice qui le met en prise directe avec le principe de réalité. Il contribue donc à inscrire la représentation de l'objet à l'articulation d'un double statut : objet du désir créé *in absentia* par le sujet lui-même, d'une part, et objet réel d'autre part, défini par le principe de réalité et devant être trouvé-retrouvé au dehors. L'une de ses fonctions est dès lors de construire et d'élaborer la relation à l'objet dans toute sa complexité intrapsychique. Fonction médiatrice par excellence, articulant la réalité psychique et la réalité du monde extérieur » (Perron-Borelli, 1997, p.33).

Dégagement de la réalité dans une opération mentale de suspension consentie d'incrédulité – faculté d'accepter de mettre de côté son scepticisme lorsque l'on regarde une œuvre de fiction - et une mise en œuvre d'une nouvelle scène imaginaire comme dans le fantasme, c'est ce qui pourrait caractériser la relation du joueur à son jeu vidéo. Or, une scène de rêverie implique une action dont le sujet est le protagoniste, ce qui ne serait pas loin de ce que nous retrouvons dans le jeu vidéo. Ces objets réels dont le sujet perd le privilège, et qui servaient auparavant d'appuis à une action imaginaire, pourraient devenir virtuels au point où le jeu vidéo apparaîtrait au joueur comme « formation substitutive » dans un fantasme. Pour deux raisons principales : d'une part, la réalité matérielle de l'objet est peu déterminante dans le jeu vidéo, à la différence d'autres jeux qui font intervenir la main. Ainsi, par l'image, offre-t-il déjà un plus grand dégagement de la réalité que le jeu ordinaire ; d'autre part, le jeu vidéo

pourrait offrir une « prime » de plaisir parce qu'il viendrait en contrepoint d'une réalité qui ne donne jamais entièrement satisfaction. Par exemple, un joueur devient un chevalier méritant dans un MMORPG, en contrepoint d'une réalité quotidienne plus banale, insatisfaisante.

Se dégager de la réalité sans pouvoir se dégager de son principe serait ainsi le tour de force du jeu vidéo. Le joueur d'un jeu vidéo ne pourrait se dégager complètement du principe de la réalité, tout comme dans le fantasme, non chevillée uniquement au principe de plaisir. C'est donc dans un double mouvement que nous trouvons à articuler le fantasme au jeu vidéo, tel que vécu par le joueur : entre satisfaction quasi-hallucinatoire (le sentiment d'immersion par exemple) et prise directe avec la réalité (la nécessaire prise en compte de la dimension technique du dispositif, de son extériorité, par exemple). Comme le rêve, le jeu vidéo pourrait faire intervenir une sorte de satisfaction hallucinatoire, tout en s'en dégageant dans la représentation d'un objet virtuel. C'est par exemple le cas quand un joueur joue à *Resident Evil*, jeu vidéo de genre *survival horror* où il s'agit pour le joueur de rester en vie au milieu d'hordes de zombies. Le joueur éprouve alors de la peur, comme dans une réalité (perçue). Pour autant, à la différence du rêve, le joueur sait que ce jeu qui lui fait peur est virtuel, et peut s'en abstraire immédiatement en éteignant la console de jeu ou l'ordinateur. Autrement dit, le joueur a peur de la situation comme si elle était réelle, mais il ne croit pas à la réalité de la situation.

Ajoutons simplement que ce caractère hallucinatoire ou quasi-hallucinatoire ne saurait mettre le joueur dans une position passive. L'hallucination dans le jeu vidéo est paradoxale dans la mesure où « elle ne repose pas sur le laisser-aller et le retrait dans la perception, mais sur une *incitation à l'action* dans des univers de jeu qui ne laissent que peu de place à la décontraction. Une forme de surinvestissement dans une perception destinée à l'incessant décodage d'un monde tissé de signes opérables » (Tricot, 2011, p.101). Nous parlons ici d'incitations sensori-motrices que le joueur vit comme une expérience réelle (quasi-hallucinatoire), en aucun cas d'une perception qui serait d'ordre hallucinatoire visuel. La perception d'un visuel dans une image serait même ce qui différencie le rêve du monde du jeu vidéo : le joueur a besoin de voir ce qui se déroule dans une image matérielle réelle pour pouvoir commander réellement un personnage le représentant, par exemple. Qu'il hallucine visuellement, et le joueur est obligé de sortir de l'expérience du jeu vidéo.

2.2 Des représentations d'action, du fantasme au jeu vidéo

Ce serait également la mise en jeu des représentations d'actions qui rapprocherait le jeu vidéo du monde des fantasmes dans la psyché du joueur. Nous n'aurions donc pas uniquement une affordance projetée, c'est-à-dire une projection de ses potentialités d'action dans l'actant, mais une mise en jeu d'un phénomène de représentation de ces actions. D'où découlerait la nécessité de travailler le concept d'auto-empathie médiatisée par un avatar, en contrepoint notamment de l'intentionnalité réfléchissante qui n'est pas une reprise intériorisée en représentation (auto-subjective) de ces actions, mais un mécanisme de projection de son potentiel moteur dans des affordances. L'intentionnalité réfléchissante serait un des mécanismes à partir duquel l'auto-empathie médiatisée par un avatar est rendue possible. En effet, dans l'auto-empathie médiatisée par avatar, comme nous allons maintenant plus précisément le faire valoir, s'il existe certes cette dimension de projection de son potentiel moteur, ce même potentiel moteur se trouverait repris sous une forme représentationnelle en action, en tant que les perceptions d'actions viennent à étayer ces mêmes représentations d'action, par un travail de lien dans une opération de symbolisation imageante, révélant au joueur ses processus psychiques en action. Le monde des fantasmes serait alors potentiellement actualisé par une décentration des actions réelles du joueur, une déprise de l'action réelle du joueur, des affordances, pour se diriger vers des actions plus intériorisées – qui peuvent par exemple être impossibles à effectuer pour soi dans le monde réel mais que le joueur se trouve obligé d'intérioriser pour commander son avatar, en d'autres termes des actions fictionnelles qui sont reprises dans l'imaginaire du joueur en fantasmes.

2.2.1 De l'affordance dans son travail du lien avec les représentations d'actions avec un avatar

Cette semblance avec la mise en acte de ses propres actions rapprocherait l'action du joueur dans le jeu vidéo du concept d'*affordance* en psychologie. Le concept heuristique d'affordance (du verbe anglais *to afford*, offrir) a été introduit par Gibson en 1966, en tant que la faculté de l'homme, et de l'animal en général, à guider ses comportements en percevant ce que l'environnement lui offre en termes de potentialités d'actions (Luyat, Regia-Corte, 2009).

L'affordance est toujours là pour être perçue, l'environnement constituant une vaste collection d'opportunités pour l'action, ces mêmes affordances, que l'animal doit détecter. Par exemple, une chaise offre la possibilité de s'asseoir ; mais le fait qu'une chaise offre la possibilité de s'asseoir ne constitue pas l'innovation résidant dans la proposition de ces affordances selon laquelle c'est l'affordance qui est perçue selon un mécanisme de *perception directe*. Autrement dit, un sujet ne perçoit pas une chaise mais directement un lieu pour s'asseoir. Ces affordances, nous les considérons comme substrat de l'*intentionnalité réfléchissante* de Benoit Virole (2003, 2005), qui parle bien de potentialité d'actions, d'opportunités d'actions dans le jeu vidéo. Le joueur ajusterait ses comportements, ses commandes, en explorant ce que le monde virtuel offre à son avatar, soit ce qu'il lui offre pour son avatar en termes d'opportunités d'actions et d'actions proprement dites. Ce que le joueur projette dans l'actant de potentialités d'action, il les projetterait ainsi dans des affordances. Ce qui justement nous permettra, plus avant, de mieux différencier cette notion développée par l'auteur de l'auto-empathie avec un avatar, la première étant arrimée aux perceptions directes de ces affordances en mouvement, la seconde selon notre hypothèse s'arrimant indirectement – c'est-à-dire par *empathie* - aux représentations d'actions qui, si elles s'étaient sur ces mêmes perceptions d'actions, feraient l'objet d'un processus de transformation en représentation et en fantasme, comme nous le verrons.

Chaque chose ainsi nous informe sur ce que l'on va faire avec elle. Par exemple, une boîte aux lettres invite un passant à poster une lettre ; de même, une plateforme dans un jeu vidéo invite le joueur à sauter dessus avec son personnage. Le jeu vidéo offrirait constamment au joueur de telles opportunités d'actions, la dimension ludique ne pouvant se déployer sans celles-ci. Thierry Morineau (2010) nous dit ainsi que ce concept d'affordance est à la base même du *gameplay* et de la conception d'environnement virtuel, appréhendé comme un moyen pour développer un espace virtuel directement signifiant pour le sujet. Il est d'ailleurs intéressant de noter que l'affordance a été étudiée expérimentalement pour la première fois chez l'homme en utilisant un *dispositif d'images*. En effet Warreux (1984, cité par Luyat et Regia-Corte, 2009) a étudié deux groupes d'hommes : un groupe de petite taille (163,7 cm) et un groupe de grande taille (189,8 cm). Différents escaliers dont la hauteur de contremarche variait à chaque présentation (de 50,8 cm à 101 cm) étaient projetés sur un grand écran. La tâche était de juger, *sans faire l'action réelle*, si l'escalier présenté pouvait être monté en posture bipède sans s'aider des mains. Comme attendu, le seuil critique – la hauteur de

contremarche limite au-delà de laquelle l'escalier n'est plus accepté comme étant montable – est plus petit pour les hommes de petite taille (67,13 cm) que pour le groupe de grande taille (81,32 cm). Cependant, lorsqu'on rapporte la hauteur de contremarche à la longueur de jambe des observateurs dans chacun des groupes, les courbes se confondent et le seuil critique obtenu est proche de 0,88. Ce ratio est conforme à celui donné par le modèle biomécanique décrivant *a priori* cette activité motrice particulière. En d'autres termes, un escalier est jugé « montable » sans s'aider des mains jusqu'à ce que la hauteur de contremarche n'excède 0,88 de la longueur totale de la jambe de l'observateur – acteur.

Cette théorie écologique de Gibson des affordances, postule par ailleurs l'*indissociabilité entre la perception et l'action*. C'est ce qui permettrait la perception, en tant que la réalisation d'un acte moteur volontaire dans le but d'atteindre un objectif, comme se déplacer dans l'environnement vers un lieu précis, est sous la dépendance de la perception. Cette indissociabilité entre la perception et l'action met le « corps agissant », en tout cas capable de mouvements dans l'environnement, au centre du phénomène, sinon à son origine. Cette indivisibilité, rappelle Luyat et Regia-Corte (2009), entre la perception et l'action peut être rapprochée de l'inhérence de la conscience et du corps chez Merleau-Ponty pour qui le primat de la perception signifie un primat de l'expérience dans la mesure où la perception revêt une dimension active et constitutive.

Ainsi, la perception n'est pas un processus purement passif, remarquait déjà Freud (1925). Le moi prend les choses en main, il exerce sa fonction d'attention, il tente d'inverser une situation où il subit passivement l'assaut perceptif visuel (Lavallée, 2003). Freud en effet, après avoir affirmé que les représentations sont des représentations de perceptions, admet que la reproduction de la perception dans la représentation n'en est pas toujours la répétition fidèle, elle peut être altérée par des fusions entre divers éléments, et l'épreuve de la réalité de contrôler ensuite jusqu'où vont ces déformations. Or, cette même épreuve de réalité consiste selon Freud à chercher à savoir si quelque chose de présent dans le Moi comme représentation peut aussi être retrouvé dans la perception. On voit ainsi l'idée chez Freud d'une activité de comparaison entre perceptions et représentations, qui sont soit très similaires (répétition), soit très éloignées les unes des autres (déformation). Le Moi va donc voir au dehors, fantasmatiquement, ce qu'il en est de cette image perçue, de cet assaut perceptif. En projetant, il va donc emmener avec lui sa grille de lecture, constituée des *représentations* éveillées par le stimulus (Lavallée, 2003). Nous pensons justement que les affordances dans le jeu vidéo vont venir éveiller un groupement de représentations en lien avec elles ; représentations qui

devraient faire lien avec le type de stimulus visuel qui crée ces affordances, et la projection dans l'action de celles-ci. Selon nous ainsi, les groupements de représentations suivant les formes de la perception des actions d'un avatar, devraient faire lien avec ces mêmes actions, en somme des représentations d'action. Dans le jeu vidéo en effet, la perception se dirige en particulier comme perception d'une action, nous l'avons souligné. Or, la représentation éveillée par le stimulus visuel l'est d'abord par *analogie formelle* (Lavallée, 2003). Les représentations que le joueur va faire à partir des perceptions du jeu vidéo, pourraient ainsi prendre racine dans ces affordances pour s'en délivrer plus tard, ce qui déterminerait la qualité et la nature des représentations principales mises en jeu chez le joueur par ailleurs ;

« Les représentations, éveillées par le stimulus visuel, le sont évidemment d'abord par analogie formelle. La psyché dispose d'un système d'inscription des traces mnésiques, qui permet une re-connaissance des formes visuelles par comparaison des représentations avec les perceptions. On ne peut identifier visuellement que ce que l'on a déjà représenté ; par exemple, tout personne confrontée pour la première fois à une échographie prénatale peut s'en persuader aisément : la confusion visuelle n'est levée que par le geste du praticien qui trace des contours connus sur l'image vidéo et par sa parole qui nomme, en même temps, les parties du corps du fœtus désigné. Ainsi un mode de figuration énigmatique du corps devient-il en un instant du familier » (Lavallée, 2003, p.100).

Le Moi va donc opérer une projection au dehors fantasmatiquement, dynamiquement, pour inverser une situation passive de perception en une représentation active de l'environnement. Cette *représentation dynamique d'une action* pourrait être facilitée dans le jeu vidéo en tant que l'affordance comme processus perceptif est déjà un mouvement d'activité, l'intentionnalité réfléchissante étant déjà une forme de projection ; de sorte qu'il s'agirait presque moins d'une perception que d'une pré-représentation d'action. En résumé, on pourrait dire que la projection du potentiel d'action du joueur dans l'action serait selon nos hypothèses projection d'affordances, un processus actif, ce qui va conduire le Moi à lire ces images perçues en transformant les traces perceptivo-motrices en représentations visuelles. Ces représentations éveillées par un stimulus visuel (les actions de l'avatar en particulier), lequel donne lieu à une projection d'affordances, sont selon nous des *représentations d'action*. L'affordance dans le jeu vidéo serait une disposition qui, à la faveur d'une intention (intentionnalité réfléchissante), engendrera un comportement ou non (le déplacement de son

avatar dans le monde virtuel, par exemple). Cependant, ce comportement ne sera pas (directement) celui du sujet, *mais de l'actant* – de l'avatar –, en tant que l'affordance est projetée dans le monde virtuel et que l'avatar est chargé de l'exécuter. Cette orientation de la perception vers l'action dans le jeu vidéo se doublerait selon nous d'une transformation ou d'une déformation de ces affordances en représentations d'action, dans la mesure où ce que le joueur a projeté fait retour ; c'est-à-dire qu'il y a reprise dans une représentation de l'action perçue – selon un mécanisme très proche, comme nous l'avons souligné, de ce que Lavallée (2003) proposait comme boucle subjectivante de la vision, mais cette fois par empathie (« Par auto-empathie, je suis à la place de mon avatar et me représente ce que j'y ai projeté en termes de potentialités d'action. Autrement dit, *je me représente indirectement que ces actions sont* – aussi - *de moi*, et non simplement de l'actant »). Ainsi, la forme de représentation principalement engagée dans le jeu vidéo chez le joueur serait une représentation d'action à raison d'une analogie formelle avec la perception (affordance et intentionnalité réfléchissante).

Si la transformation des perceptions d'actions, des affordances, en représentations dynamiques, travaille déjà le fantasme en tant que le Moi cherche au dehors fantasmatiquement les produits de sa perception, cette transformation travaillerait de la même manière, selon nos hypothèses, la dynamique du fantasme dans le domaine du jeu vidéo. En effet, Le fantasme est *le scénario d'une action* mettant en relation un objet et un sujet (Brusset, 2005). Le monde du fantasme semble se situer tout entier dans le cadre de l'opposition entre le subjectif et l'objectif, entre un monde intérieur qui tend à la satisfaction par l'illusion et un monde extérieur imposant progressivement au sujet, par la médiation du système perceptif, le principe de réalité (Laplanche et Pontalis, 1985). L'univers persistant virtuel serait monde du fantasme en se situant entre l'illusion d'une présence dans l'absence, et le monde perceptif qui soutient le sujet dans un monde qu'il voit comme artificiel et qui, s'il prend des éléments du réel, ne s'y superpose pour ne pas s'y confondre. En d'autres termes, on pourrait dire qu'un sujet qui serait trop dans l'illusion serait un joueur potentiellement dans l'excès de jeu, alors qu'un joueur uniquement chevillé au monde perceptif aurait simplement arrêté de jouer. Nous supputons ainsi que le monde du virtuel dans un jeu vidéo est aussi monde qui s'offre au joueur dans une narrativité fantasmatique autour de l'action, précisément une forme d'action intériorisée, représentée. Cette forme de représentation ne se réduirait cependant pas à l'« image motrice » (Rizzolatti et Sinigaglia,

2008) bien qu'elle en contienne quelques aspects. On sait en effet que pour reproduire les actions d'un autre, l'observateur doit pouvoir s'en former une image motrice. Selon Jeannerod (1994), les neurones responsables de la production de ces images motrices seraient les mêmes que ceux s'activant durant la planification et la préparation par l'observateur de sa propre exécution. En d'autres termes, l'activation des neurones miroirs engendrerait une « représentation motrice interne » de l'acte observé, dont dépendrait la possibilité d'apprendre par imitation. La simple observation de l'action accomplie par un tiers évoque la présence, dans le cerveau de l'observateur, d'un acte moteur potentiel analogue à celui spontanément activé durant l'organisation et l'exécution effective d'une action (Rizzolatti et Sinigaglia, 2008). Toutefois, dans le premier cas, celui-ci demeure un acte potentiel, ou ce que l'on pourrait appeler une « représentation motrice interne virtuelle », tandis que dans le second, il se traduit par une série concrète de mouvements. Ce caractère potentiel ou virtuel de l'acte pourrait se retrouver dans la commande de l'avatar, que cependant *ce que le joueur observe de son avatar n'est pas seulement l'acte moteur d'un autre mais aussi sa propre action réfléchie dans le virtuel.*

2.2.2 Des représentations d'actions dans le jeu vidéo

Michèle Perron-Borelli (2006) a justement introduit en psychanalyse la notion de *représentations d'actions* : *ce sont des actions imaginaires qui seraient omniprésentes dans tous les contextes impliquant une activité de représentation organisée, en particulier le fantasme dont elles constitueraient la structure fondamentale.* Pour l'auteur, cette représentation d'action se trouve même aux sources de la représentation en ce qu'elle serait, dans le champ global des activités psychiques de représentation, celle qui exprimerait le plus directement la charge pulsionnelle en l'associant à une présentation-but. Rappelons que pour l'auteur, l'acte en psychanalyse s'articule autour de deux notions : l'action spécifique (Freud, 1895) d'une part, définie comme l'action adéquate permettant la décharge d'un excès d'excitation. On sait que Freud montre ainsi que l'obtention de la satisfaction sexuelle suppose, outre l'action propre du sujet, une action adéquate du partenaire, et que l'enfant n'est pas en mesure de provoquer lui-même cette action spécifique qui pourrait décharger de manière adéquate son excitation psychique et se voit alors contraint de compter sur l'intervention d'une personne secourable. *L'agieren* d'autre part, c'est-à-dire le transfert

comme représentation agie. Cette représentation d'action serait une troisième forme de l'action, processus susceptible de fonder l'organisation même du fantasme. C'est toujours une représentation d'action qui fait lien entre les protagonistes du fantasme, nous dit l'auteur. De fait, il existerait une complémentarité fonctionnelle entre le fantasme et l'action :

« L'action réelle, comportementale ou verbale, intervient nécessairement comme médiation de toute réalisation de désir dès lors que celle-ci vise l'obtention d'une satisfaction. Au-delà de la satisfaction hallucinatoire permise par le fantasme, il faut que puissent être mise en œuvre les moyens nécessaires à l'obtention d'une satisfaction effective. L'action permettant cette satisfaction doit être suffisamment adéquate pour que le fantasme puisse aboutir à une telle satisfaction. Une satisfaction qui ne peut être [...] que très relative, mais qui n'en est pas moins nécessaire pour permettre une certaine décharge de l'excitation pulsionnelle activée par le désir. Cette action adéquate se situe dans la continuité de l'action spécifique que Freud a très tôt définie. Certes le fantasme a son propre destin psychique et se développe au marge de l'action. Mais nous avons rappelé que, dans une perspective ontogénétique, il est lui-même ancré sur l'action en même temps que sur la pulsion dont il dérive » (Perron-Borelli, 2006, p.30).

C'est alors l'action réelle ou adéquate qui permet la réalisation d'une satisfaction effective. Si donc le fantasme peut se substituer à l'action comme palliatif du manque d'une action spécifique, cela suppose qu'il puisse représenter cette action en même temps que l'objet visée par elle. Pour Freud (1908), le fantasme est en effet un « acte psychique complet » qui équivaut à une action accomplie. L'analyse du fantasme « l'enfant battu » de Freud permet à Perron-Borelli (1997) de montrer comment les représentations de « battre » constituent le pivot autour duquel s'articulent les diverses substitutions du sujet et de l'objet du fantasme.

« Il faut ajouter que cette action de battre représenté dans le fantasme n'est elle-même qu'un contenu manifeste [...] qui n'a d'autre fonction que de renvoyer à la dynamique inconsciente des motions pulsionnelles qu'elle représente. Elle peut condenser des significations multiples (faire mal et/ou faire jouir, caresser, éventuellement châtrer, etc.), chacune de ces significations pouvant prédominer dans telle ou telle phase d'élaboration du fantasme ou dans l'actualité de son évocation » (Perron-Borelli, 1997, p.54-55).

Alors que les affordances nous apparaissent comme le substrat perceptif du concept de l'intentionnalité réfléchissante, *les représentations d'actions nous apparaissent comme le substrat, le forment matériel, de l'auto-empathie avec un avatar comme processus*. Nous subodorons que les représentations d'actions dans le jeu vidéo sont d'emblée multiples : jouer, déplacer, promener, se battre, se protéger, courir, dévorer, etc. Ainsi, comme dans le fantasme, l'action réelle n'est pas possible dans le jeu vidéo, à tout le moins est-elle réduite à sa plus simple expression d'une main qui déplace une souris, d'une autre qui pianote sur un clavier d'ordinateur. Le joueur devrait transformer mentalement l'action réelle en représentation d'action, transformation qui serait permise par la réflexion de l'action réelle du joueur par l'avatar. Aussi, nous pensons dans le jeu vidéo qu'il existerait une forme de transformation en représentation d'action portant sur l'action du joueur réfléchi dans le virtuel (par l'avatar) : l'action réelle, « inhibée quant au but » du fait de la quasi immobilité physique du joueur, trouverait à se métaboliser en action psychique, à se métaphoriser dans la représentation d'action du joueur. Ceci ne serait possible qu'à partir du moment où le joueur voit représenter les actions virtuelles de son personnage. Ainsi, le jeu vidéo favoriserait le passage, la transformation, de la décharge en acte (ce que le joueur pourrait faire dans la vie réelle : combattre, etc.) en représentation d'action (ce que l'avatar fait à sa place : « combattre pour lui »). On comprend aussi, nous y reviendrons, que le jeu vidéo favoriserait la rencontre et l'investissement de l'objet par la mise en jeu de formes de représentations d'objets virtuels (avatar, PNJ, autres joueurs, etc.). De même il favoriserait, comme dans le fantasme, un « saut mutatif » du somatique au psychique, de l'ordre du besoin à celui du désir, de l'action à la pensée. Par-là, à un extrême, le risque que le corps ne soit oublié, nié comme évidence.

En s'engageant dans la voie de la représentation d'action, on peut penser que le joueur transformerait psychiquement l'univers persistant en une image dans laquelle il se trouve, l'image le contenant comme dans un fantasme : l'action qu'il voit engendrée par l'avatar devient l'action qu'il engendre lui-même en représentation – le joueur se représente (par empathie) son action réfléchi (« je suis à la place de mon avatar, je ferai telle ou telle action si j'étais lui. Je me représente ensuite cette action à l'intérieur de moi ») - et en action (contrôle du dispositif technique). Il est d'une certaine façon dans l'image, son désir est en tout cas probablement tel, et trouve à représenter une action spécifique à défaut de pouvoir la décharger, étape obligée pour commander son avatar. L'immersion dans le jeu est alors importante, le joueur ne faisant plus la différence entre le dedans, les images intérieures qu'il se crée et le dehors, les images motrices de son avatar. Le sentiment d'immersion du joueur est complet, et le joueur se trouverait en quelque sorte dans la position du bébé qui découvre

les images sous la forme de sensations visuelles associés à des états du corps qui les accompagnent (notamment l'apaisement avec l'hallucination de la satisfaction) : à ce moment-là, il ne se perçoit pas comme sujet regardant une image intérieure mais, comme le soutient Serge Tisseron (2008a), sa posture est davantage celle du rêveur qui fait partie du rêve qu'il produit lui-même. Il est dans l'image, éprouvant des sensations, des émotions et des états du corps mêlés indissociablement à des représentations visuelles. Le joueur pourrait privilégier ce type de jeu car il viendrait se confondre avec ses scénarios d'actions. La raison pour laquelle il ne pourrait plus faire cette différence, tient à l'impossibilité dans laquelle il se trouve, à l'acmé de son sentiment d'immersion, de distinguer entre l'action de son avatar et une action motrice réelle qu'il aurait lui-même effectué s'il n'était obligé, par la configuration même du jeu et de son dispositif, de se la représenter.

L'action musculaire réduite à une expression minimale, le joueur se trouverait alors dans une position analogue à celle du nourrisson. En effet, on se souvient que Freud (1915) s'attache à distinguer l'excitation pulsionnelle des autres sortes d'excitations qui agissent sur le psychisme. L'excitation pulsionnelle ne provient pas du monde extérieur mais de l'intérieur de l'organisme lui-même. « C'est pourquoi elle agit aussi de manière différente sur le psychisme et exige, pour être éliminée, d'autres actions ». Par ailleurs, Freud nous dit que l'excitation (physiologique) agit comme un impact unique, et peut être également supprimée par une unique action appropriée, dont il faut voir le type dans la fuite motrice devant la source d'excitation. La pulsion, tout au contraire, n'agit jamais comme une force d'impact momentanée mais toujours comme une force constante. Et comme elle n'attaque pas de l'extérieur mais de l'intérieur du corps, il n'y a pas de fuite qui puisse servir contre elle.

« [Aussi Freud nous convie à nous placer dans] la situation d'un être vivant qui se trouve dans une détresse presque totale, qui n'est pas encore orienté dans le monde et qui reçoit des excitations sans substance nerveuse. Cet être sera très rapidement en mesure d'effectuer une première distinction et de parvenir à une première orientation. D'une part, il sentira des excitations auxquelles il peut se soustraire par une action musculaire (fuite) : ces excitations, il les met au compte d'un monde extérieur ; mais, d'autre part, il sentira aussi des excitations contre lesquelles une telle action demeure vaine et qui conserve, malgré cette action, leur caractère de poussée constante ; ces excitations sont l'indice d'un monde intérieur, la preuve des besoins pulsionnels. La substance perceptive de l'être vivant aura ainsi acquis, dans l'*efficacité de son activité*

musculaire, un point d'appui pour séparer un dehors d'un dedans » (Freud, 1915, p.14-15).

Dans un premier temps de l'analyse de l'immersion dans le jeu vidéo, nous supposons donc que le joueur, par le relâchement de son activité musculaire du fait des caractéristiques du dispositif technique d'images, se trouverait incapable de séparer les stimulations qu'il reçoit de l'écran de ses propres excitations. L'avatar apparaîtrait ainsi en représentation où s'expérimenteraient des représentations possibles de son propre corps (Tisseron, 2008a). L'avatar se dévoilerait comme l'interprète d'une potentialité d'action virtuelle chez le sujet, aussi bien lorsque l'action est préparée en pensée que lorsqu'elle est exécutée grâce à l'interface technique. L'observation de l'action de son avatar deviendrait un agir, et pourrait se nouer un jeu représentationnel avec lui dans la représentation en puissance d'un acte moteur autant que dans le comportement moteur de l'avatar tel qu'il apparaît à l'image. On sait en effet que les espaces virtuels confrontent le joueur à des excitations multiformes que ce dernier est invité à traduire en *représentations signifiantes* pour son avatar (Tisseron, 2006a). Les nouvelles possibilités techniques (sans manettes ni clavier) ne seraient que l'aboutissement d'une réalité corporelle où les dispositifs techniques permettent de faire se reproduire instantanément les mouvements du joueur dans l'avatar. Autrement dit, on se dirigerait vers des interfaces de jeu de plus en plus intuitives, en lien immédiat avec les représentations corporelles d'actions du joueur.

Mais, dans un second temps, le joueur normalise probablement sa présence au monde virtuel, et en (re)vient à différencier soi du monde virtuel dans lequel il était pris. Cette double présence vient rappeler que le bébé, lui aussi, dans un second temps, « constitue ses représentations visuelles sous son regard intérieur » (Tisseron, 2008a), acquérant ainsi la possibilité de se former une image de sa mère en son absence : Il est passé d'une image qui est un espace à la fois visuel, sensoriel et moteur à l'intérieur duquel il est pris, à une représentation visuelle devant laquelle il se trouve. Le joueur passerait ainsi d'une image dans laquelle il se trouve, où il ressent des états du corps associés à ses actions motrices (bouger la manette, jouer avec une souris), à une (re)présentation visuelle devant laquelle il se voit, c'est-à-dire dans un avatar, c'est-à-dire encore dans une représentation d'action où il est le principal protagoniste d'une scène virtuelle. Pour Serge Tisseron (2008b), l'homme a en effet l'envie de renouer avec cette première expérience en fabriquant des images matérielles qui lui permettent de la revivre.

« Ces images, il les crée donc de telle façon qu'elles alimentent l'illusion de le contenir, et qu'il puisse en même temps à tout moment *s'en dégager* et se placer devant. L'être humain fait alors constamment alterner les positions devant l'image et dans l'image » (Tisseron, 2008b, p.52).

Ces deux premiers niveaux relationnels nous semblent découler des opérations de fusion et de transformation-séparation présentes dans la relation que l'individu noue avec l'image. L'être humain est en effet « partagé entre le désir de se confondre avec l'objet de son attachement et celui de se séparer de lui » (Tisseron, 2006b). Dans le premier cas, le sujet s'introduit dans l'image de son avatar au point de s'y confondre, à travers ce qu'il est possible de définir comme son avatar principal ou personnage principal - en langage de *gamers* dans un MMORPG, son Main. A ce stade, il devient véritablement spectateur de ses propres actions ; dans le second cas, au contraire, le joueur transforme virtuellement son avatar tout en pouvant librement se séparer de son image, encore différenciée de lui. C'est le groupe de joueurs dans un MMORPG, ou plus spécifiquement la guilde, qui concourt à ce que le sujet s'identifie préférentiellement à son premier avatar ou à celui qu'il considère comme principal. Lorsque le joueur en vient à créer un second avatar, celui-ci n'est admis dans une guilde que comme le *Reroll* de l'avatar principal, ce qui maintient l'ensemble des avatars en une unité intègre dans la pensée du joueur. Ceci lui rappelle que le morceau fait partie d'un tout, c'est-à-dire que l'avatar secondaire n'est que prolongement de l'avatar principal, s'opposant ainsi au morcellement de l'identité, fut-elle virtuelle. Au contraire de cet avatar principal comme identifié imaginativement à un double de soi, littéralement un autre moi-même, les joueurs peuvent investir l'avatar secondaire – un personnage créé ultérieurement souvent pour jouer avec des capacités différentes de son personnage original - comme un sac ou encore, selon le jargon en usage dans un jeu tel que *World of Warcraft*, comme une « mule » (un autre personnage du compte personnel du joueur, créé par lui, dans le seul but de porter des objets pour libérer des emplacements dans son coffre). Cette mule est chargée de porter les objets que ne peuvent contenir les sacs de l'avatar principal, dans une fonction de conservation de ces objets mais aussi d'élimination de ces mêmes objets : il suffit au joueur d'envoyer, *via* une boîte aux lettres virtuelles, l'ensemble des objets dont il veut se débarrasser. Dans cette configuration, l'avatar secondaire (ou *Reroll* dans le langage des joueurs) est littéralement une poubelle sous l'emprise de l'avatar principal. Le mécanisme sous-jacent à la création de ce type d'avatar pourrait ainsi se rapprocher dans la pensée du joueur, dans ses fonctions, de l'identification projective : si les parties clivées du *self* ne peuvent être contenues par le joueur identifié à l'avatar principal, elles le sont par cet « avatar-sac ». Bien entendu, ce mécanisme

ne peut avoir cours qu'à partir du moment où le joueur dépose quelque chose de lui-même dans ces objets. Cette création d'avatars multiples pourrait se voir adjacente à la relation que le sujet entretient avec un groupe de personnes réelles. On sait en effet que les situations de groupes réactivent plus particulièrement les conflits en rapport avec l'identité. Comme Freud (1921) l'a bien montré, son développement s'effectue par identification : chaque individu fait partie de plusieurs groupes et construit par identification son idéal du Moi d'après de nombreux modèles. Ainsi, comme en situation groupale, la création d'avatars avec leurs deux pôles, principal et secondaire, confronterait chaque joueur à des représentations différentes de lui-même ou de différentes parties de lui-même. Selon les moments et les situations, une cohérence peut être cherchée entre celles-ci, dans un effort d'unification de la personne, à d'autres moments les parties clivées du Moi fonctionnent comme en parallèle, indépendamment les unes des autres (Rouchy, 1998). C'est qu'aucune de ces identités n'incarnent, en totalité, le joueur, bien qu'il puisse investir davantage son *Main* comme repère principale de son identité.

« L'apparence comme repère de l'identité a cédé la place aux identités multiples qui sont chacune une partie de soi. D'ailleurs, la preuve de cette multiplicité est qu'un adolescent qui joue à des jeux en réseau possède toujours plusieurs avatars [...]. Aucune de ces identités ne l'incarne dans sa totalité, mais chacune figure une partie de ce qu'il est » (Tisseron, 2008b, p.35).

Ce rapprochement avec le fantasme et la représentation d'action nous semble également permis par le caractère fondateur de la représentation d'action qui est de *s'étayer directement sur l'action motrice*, la capacité de satisfaction pulsionnelle impliquant bien la motricité. Ainsi, cette représentation d'action avec son avatar nécessite d'abord selon nous que le joueur soit capable de se mettre en acte dans le monde virtuel. Qu'il soit capable de produire un *acte virtuel*. Autrement dit, de même que la représentation d'action s'étaye sur une action motrice, *la représentation d'action avec son avatar s'étaye sur un acte virtuel*. Virole (2010) définit l'acte virtuel comme un acte effectué à l'intérieur d'un monde numérique par un actant commandé par l'intention d'un sujet réel. Pour l'auteur ainsi, lorsqu'un sujet est immergé dans un monde virtuel, une grande part de ce processus de pensée est orientée vers l'analyse de sa situation et le choix des bonnes décisions à prendre dans des contextes mouvants. Il en résulte alors une forme nouvelle de cognition selon l'auteur, rapide, intuitive, impliquant le sujet en première personne. Dans les mondes virtuels, la cognition est ainsi directement mise

en acte et n'est plus médiatisée par une représentation externe intermédiaire entre la pensée et l'action. L'acte virtuel apparaît ainsi comme différent de l'action réelle réfléchie où une analyse préalable d'une situation précède la réalisation de l'acte. L'acte virtuel procéderait donc selon l'auteur d'une métapsychologie, en tant qu'il aurait sa propre économie – l'acte virtuel court-circuite l'effort physique et fournit un gain de plaisir, son propre dynamisme – l'acte virtuel est motivé par un compromis entre la réalisation de désir et les contraintes de la réalité virtuelle proposée – et, enfin, sa propre topique – l'acte virtuel concrétise un fantasme dans un espace transitionnel entre inconscient et réalité. L'acte virtuel procéderait également d'une logique différente de l'action réelle par délégation de son intention à un avatar numérique, par la prise d'indices contextuels dans un environnement virtuel contrôlé et reproductible, par un acte virtuel intuitif, par la perception des conséquences de l'acte, enfin par un retour en arrière et le test d'une autre solution. L'acte virtuel engagerait ce que nous avons déjà souligné comme une intentionnalité réfléchissante, où le sujet réel (humain) décide d'agir et en contemplant le résultat de son acte, il se voit amené à assumer sa conséquence (virtuelle). L'acte virtuel, du fait de la virtualité de cette conséquence, renvoie au sujet la concrétisation volatile de son intention.

En résumé, cette « mise en acte du fantasme » implique un travail d'élaboration psychique, le fantasme se substituant à l'action comme palliatif du manque d'une action spécifique en venant représenter l'action elle-même. Le sujet s'imagine en train de réaliser une action au lieu de l'exécuter dans la réalité. C'est, pour nous, le même saut psychique que le joueur accomplit dans le jeu vidéo, quand il s'agit pour lui de contrôler son personnage. Il transforme en représentation d'actions ce qu'il voit à l'écran des actions « réelles » (ou animations) de son avatar. La satisfaction et le plaisir à jouer sont en ce sens tirés de cette *décharge en représentation d'une action réelle imaginée comme sienne*. Cette mentalisation est permise par la réflexion des actions de son avatar, et possède ainsi quelques rapports avec le processus d'auto-empathie médiatisé par un avatar. C'est donc cette transformation de l'action perçue en imagerie mentale qui pourrait faire émerger le « sentiment d'immersion ludique » que le joueur décrit fréquemment. Le sujet prend donc appui selon nous sur une action effective, adéquate, sur cet acte virtuel décrit par Virole, pour produire plus tard une représentation d'action de cette même action effective en fantasme. Cela est congruent avec la définition même de la représentation d'action donnée par Perron-Borrelli qui trouve son origine dans l'action motrice. Ici, l'action motrice est déjà transformée, ce n'est plus tout à fait l'action

réelle du joueur, en tant qu'il délègue cette action à son avatar. Il est donc ainsi fait que, avant même que le joueur ne soit porté à représenter cet acte virtuel, ce dernier a déjà subi une première élaboration psychique, première transformation qui trouvera une élaboration secondaire dans sa reprise représentationnelle en fantasme.

2.3 Le jeu vidéo, un scénario d'action en rêverie

Ainsi, le jeu vidéo nous apparaît comme une scène d'action où le joueur est le principal protagoniste, tout comme dans un fantasme conscient ou préconscient, ou encore dans une *rêverie*. Laplanche et Pontalis (1985) font d'ailleurs une distinction éclairante pour notre propos entre le fantasme originaire et la rêverie. Pour ces auteurs, ce n'est pas seulement, ni même essentiellement, la proportion variable et inversée entre l'ingrédient imaginaire et le liant structural qui permettrait de classer et de différencier les modalités du fantasme entre les deux pôles extrêmes du fantasme originaire et de la rêverie. La structure elle-même varie. Ainsi, au pôle de la rêverie diurne, le scénario est essentiellement en première personne, la place du sujet marquée et invariable. L'organisation est stabilisée par le processus secondaire, lestée par le Moi : *le sujet vit sa rêverie*. A l'inverse, le pôle du fantasme originaire, se caractériserait par une absence de subjectivation allant de pair avec la présence du sujet dans la scène ; l'enfant, par exemple, est un des personnages parmi les autres du fantasme « Un enfant est battu ». Par exemple encore, dans le fantasme originaire de séduction, où « Un père séduit une fille », la marque du processus primaire n'est pas l'absence d'organisation mais le caractère particulier de la structure : elle est un scénario à entrées multiples dans lequel rien ne dit que le sujet trouvera d'emblée sa place dans le terme « fille » ; on peut le voir se fixer aussi bien en « père » ou même en « séduit ».

Nous reconnaissons que le monde virtuel du jeu vidéo, en particulier des mondes persistants, se rapprocherait de la rêverie en tant que l'avatar apparaît au joueur *en première personne*, comme figure de la subjectivation, en venant simuler la subjectivité du joueur. Ce qui, par là même, conduit à penser que le jeu vidéo met en scène le joueur dans un « auto-érotisme avec un objet », auto-érotisme objectal. En effet, Laplanche et Pontalis (1985) rappellent que le fantasme émerge bien de l'auto-érotisme, moment où ces fonctions d'importances vitales se détachent du monde des besoins. Cette notion est alors souvent critiquée, parce que mal comprise, comme un premier stade fermé sur lui-même à partir

duquel le sujet aurait à rejoindre le monde des objets. Au contraire, on observe bien les variétés et la complexité des liens qui unissent d'emblée le nourrisson à l'objet extérieur, en premier lieu la mère. Selon ces auteurs, quand Freud parle d'auto-érotisme dans les « Trois essais » (1905b), il n'a pas l'intention de nier l'existence d'une relation primaire à l'objet, il indique au contraire que la pulsion ne devient auto-érotique qu'après avoir perdu son objet.

« Si on peut dire de l'auto-érotisme qu'il est sans objet, ce n'est nullement parce qu'il apparaît antérieurement à toute relation à un objet, ni même parce qu'avec son avènement tout objet cesserait d'être présent dans la recherche de la satisfaction, mais seulement parce que le mode naturel d'appréhension de l'objet se trouve clivé : la pulsion sexuelle se sépare des fonctions non sexuelles (alimentaires, par exemple), sur lesquelles elle s'étaye et que lui indiquaient son but et son objet. L'origine de l'auto-érotisme, ce serait donc ce moment [...] où la sexualité se détache de tout objet naturel, se voit livrée au fantasme et par là même se crée comme sexualité. Mais on peut dire aussi, à l'inverse, que c'est l'irruption du fantasme qui provoque cette disjonction de la sexualité et du besoin » (Laplanche et Pontalis, 1985, p.92-93)

L'idéal du fantasme par l'auto-érotisme, ce sont alors des lèvres qui se baisent elles-mêmes. *Dans le fantasme, le sujet ne vise pas l'objet ou son signe, il le figure lui-même pris dans la séquence d'images.* Il ne représente pas l'objet désiré mais il est représenté participant à la scène en tant qu'objet. Dans le jeu vidéo, le joueur s'embrasse, il désire un objet qui est en partie lui, il se figure lui-même dans une séquence d'images en tant que corps virtuel représenté. Le joueur se « voit voyant » dans l'avatar, comme nous avons tenté de l'expliquer. L'avatar « voit » un monde devant lui, monde que par empathie (fantasmatique) le sujet va voir en se mettant à la place de son vis-à-vis. Et tant qu'il reste du côté de l'autrui-en-soi, le sujet-joueur peut se voir (« Je regarde mon avatar ») en train de voir (« Mon avatar qui est en partie moi regarde le monde virtuel dans lequel il se trouve »). On peut bien penser que le sujet est dans un rapport auto-érotique avec cet objet en tant qu'il lui apparaît dans une boucle réflexive de retour sur soi.

Poursuivons plus précisément sur la rêverie avec Serge Tisseron (2012b). L'auteur revient sur la définition du fantasme telle que Maria Torok en 1959 pouvait le définir, en tant qu'il relève toujours de l'imaginaire, intervenant de manière irruptive, et le sujet vivant le fantasme comme une expérience étrangère qui surgit en dehors de ses préoccupations concrètes

présentes. Serge Tisseron de rappeler que Maria Torok reviendra sur cette définition pour opposer maintenant le *fantasme d'anticipation* et celui de l'accomplissement magique. Le premier est une forme d'appel à une élaboration en devenir : un affect est provisoirement associé à une représentation qui ne lui convient pas, le fait de pouvoir évoquer cet affect lui donne cependant une première forme communicable et permet d'envisager de l'associer ultérieurement à la représentation adéquate. Le fantasme d'anticipation peut être interprété de ce point de vue comme une sorte de « petit rêve éveillé », une *rêverie*, nous dit l'auteur. Le fantasme d'accomplissement magique signe au contraire un non accomplissement, il fait écran à un traumatisme que non seulement le sujet n'approche pas à travers son fantasme, mais qu'il fuit dans une activité de fantasmatisation compulsive. Ce ne sont pas des rêveries car elles n'entretiennent aucun rapport avec le monde concret, ni avec celui du traumatisme par rapport auquel elles tentent de faire diversion. On définit par rêvasserie ce mode spécifique de fantasmatisation. La rêverie et la rêvasserie ont ainsi un point commun, nous dit encore l'auteur, celui d'accorder de l'importance au visionnage de « vidéos mentales », mais il existe cependant entre elles une différence majeure. Dans la rêvasserie, le vagabondage des idées, des pensées n'a aucun lien avec le passé, ni avec le présent, ni avec l'avenir du sujet. Il n'est qu'une façon de s'évader d'une réalité présente, ou du souvenir douloureux d'une réalité passée, au risque de se complaire dans des rêvasseries compulsives qui consomment l'énergie psychique du sujet en pure perte. La rêverie, au contraire, est une construction mentale à l'édification de laquelle le sujet participe activement.

« Il met en scène des scénarios qui impliquent différentes personnes qui constituent son entourage, derrière lesquelles se cachent les figures psychiques intériorisées constituées au cours de son histoire infantile. Comme dans le rêve, le désir y a une place motrice : il organise les représentations de manière à permettre une satisfaction de désir. Le rêve crée toujours du nouveau à partir des désirs mobilisés la journée, et la rêverie aussi. Elle a d'autant plus de chances de se trouver liée à la réalité que l'on est capable de l'interrompre et d'en prendre conscience » (p.16).

Nous supposons cette rêverie comme matrice qui organise la relation du joueur avec son jeu vidéo, et nous verrons plus avant que cette création active du sujet dans la rêverie se rapproche de la participation (inter-)active du joueur au jeu vidéo. Nous verrons également à considérer ces mises en scènes de figures psychiques intériorisées lorsque nous aborderons les exemples d'auto-empathie du sujet-joueur en retour de l'auto-empathie avec son avatar. Disons maintenant que le fantasme permet au Moi de se représenter, donc au sujet de se

reconnaitre en tant qu'il se voit dans des « vidéos mentales » ; dans ces vidéos mentales, le sujet qui est dans une rêverie, est à la fois un acteur puisqu'il produit lui-même ces scènes imaginaires et qu'il peut s'y trouver figuré (en première ou en troisième personne), mais aussi un spectateur dans la mesure où ces scènes restent, peu ou prou, du champ de l'imaginaire et qu'il les observe depuis ce champ même. De la même façon, le jeu vidéo pourrait se constituer dans la pensée du joueur en une sorte de rêverie, en étant à la fois spectateur de ses actions, figurées dans des vidéos virtuelles d'un avatar en mouvement, et acteur dans le même temps de ces actions qui sont en partie les siennes propres par la commande de celui-ci. Mais surtout, nous pensons que, *de la même manière que le sujet prend conscience de sa rêverie en l'interrompant*, en en sortant, *le joueur constituerait pour la première fois son jeu vidéo en une telle rêverie en pensée en se déconnectant de son jeu vidéo*. En se retirant ainsi de son jeu vidéo, le joueur peut intérioriser les scènes virtuelles en scènes imaginaires dans une rêverie en dehors du jeu. Ainsi cette fois, perçoit-il dans une rêverie cette bipolarité acteur-spectateur des actions de son avatar, mais cette fois à l'intérieur de lui-même, en représentation.

Deux types de rêveries peuvent alors sourdre de cette déconnection du jeu vidéo : dans la première, le sujet se représente son avatar qui agit dans le monde virtuel, mais dans cette rêverie le sujet reste spectateur de cette situation, comme il l'est par ailleurs *concrètement* quand il est face à son écran de jeu vidéo et qu'il perçoit les actions de son avatar ; dans la seconde, le joueur peut se représenter à la place de son avatar, shuntant cet objet virtuel du champ de ses représentations, et constituant une rêverie où le sujet est dans le monde virtuel en train d'effectuer des actions. Ici, le sujet-joueur est à la fois producteur de sa rêverie, donc spectateur de cette scène et du double de lui-même, mais aussi acteur agissant (à la place d'un avatar) dans la situation qu'il se représente, comme il l'est *imaginativement* quand il est en train de jouer. Dans cette deuxième forme de rêverie ainsi, *le sujet peut se représenter* - en tant qu'il est spectateur de cette scène imaginaire qu'il voit défiler dans des « vidéos mentales » - *ses propres représentations*, c'est-à-dire les représentations qu'il pourrait se former s'il était à la place de son avatar dans le monde virtuel, nous y reviendrons. Dans ces formes de rêverie hors-jeu, ce serait également la représentation d'action¹⁰ qui lierait les deux pôles que sont le sujet et l'objet. Cependant, la représentation d'action interviendrait à des niveaux différents selon le type de rêverie envisagé. Quand le sujet se représente un avatar en

¹⁰ Chez l'enfant lorsqu'il est exposé aux images violentes, c'est le même rapport aux représentations d'actions, ainsi qu'une même bipolarité de rêveries, que Tisseron et Wawrzyniak (2002, p.296) nous semblent trouver : « Un second moyen pour élaborer la charge émotionnelle des images violentes consiste dans les scénarios intérieurs et les représentations d'action qu'ils mettent en scène. De la même façon que les images violentes poussent plus souvent les enfants à parler que les images neutres, elles les poussent plus souvent à imaginer des représentations d'acte (soit qu'ils s'imaginent eux-mêmes les accomplir, soit qu'ils imaginent les héros du film les accomplir) ».

train d'effectuer des actions, l'avatar est le *sujet* de la rêverie, le monde virtuel l'*objet* dans lequel il se meut, et l'*action* décrit la scène de la rêverie : l'avatar (sujet) – fait une action (représentation d'action) – dans un monde virtuel (objet). Le sujet-joueur n'intervient donc à aucun moment de cette rêverie, il en reste le spectateur. Au contraire, dans la deuxième forme de rêverie où le sujet-joueur prend la place de son avatar dans la scène, le sujet-joueur y intervient de plein pied, dans un rapport subjectivant sur lequel nous reviendrons. On pourrait dire que, dans cette rêverie, le sujet-joueur se représente une scène, depuis sa place de spectateur, où lui-même, c'est-à-dire un autre imaginaire qui a pris la place de son avatar, se représente ses propres actions dans un monde virtuel. Ainsi, la représentation d'action, l'action, devient le liant même du joueur, c'est-à-dire du double imaginaire de lui-même (sujet), et non plus seulement de son avatar, et du monde virtuel (objet). Nous identifierons plus avant la problématique de la relation à l'avatar telle qu'ici abordée, comme *subjectalisante* – l'avatar se constituant en tant qu'objet subjectalisant - dans la mesure où, comme nous le verrons, l'avatar renvoie au sujet-joueur une image de lui-même. En effet, le sujet ici identifié à l'avatar se constitue dans la scène imaginaire en tant que lui-même, l'avatar se retirant de la scène, il ne reste de lui qu'un personnage vide qui soutient la subjectivité du sujet- joueur.

C'est encore selon nous ce rapport à l'*anticipation dans la rêverie* qui rapproche rêverie et jeu vidéo dans la pensée du joueur. Rapport entre *fantasme d'anticipation* et représentation d'action dans le virtuel que Sylvain Missonnier propose (2007) aussi, liant le virtuel à l'anticipation créatrice de l'acte, à sa simulation :

« Le bloc de marbre dans lequel le sculpteur anticipe sa création recèle virtuellement le buste qu'il projette. Ce dernier exemple est emblématique car il met en scène le désir de création et son guide, la représentation (-but) [...] qui substitue la présence hallucinatoire de la réalité psychique à l'absence actuelle [...]. On y perçoit aussi avec clarté combien la mise en œuvre de l'acte est le fruit d'une anticipation créatrice [...]. Cette anticipation d'un prototype imaginaire s'enracine dans le substrat mnésique virtuel [...]. C'est une véritable simulation psychomotrice qui jette un pont entre les possibles du virtuel matriciel et les singularités de l'actualisation agissante. Dans ce contexte sémantique strict de la réalité psychique, les sophismes pour souligner la soi-disant paradoxalité de l'intitulé récent de réalité virtuelle se font plus rares. Je la définie comme une construction mentale de l'observateur immergé physiquement dans des

stimulations sensorielles interactives (des artefacts technologiques) qui leurrent sa perception. La réalité virtuelle est donc un bon vieux simulacre, non pas de la réalité mais de la perception du corps mobilisé certes avec ses cinq sens (l'odorat résiste encore un peu...) mais aussi et surtout avec ses *représentations d'action* » (Missonnier, 2007, p.43).

Un simulacre, peut-être aussi un fantasme d'anticipation, parce que c'est le fantasme qui met en jeu ces représentations d'action dont parle ici Missonnier, c'est par lui que le sujet peut se représenter en train d'effectuer une action, alors qu'il ne l'effectue pas dans la réalité. La perception est en effet leurrée – nous aborderons le problème de la *pseudo-perception* dans la projection dans le monde virtuel – laissant la place à une a-perception agissante. *L'anticipation dans ces formes de rêveries est selon nous affaire de représentation d'action*, en permettant de sortir de la perception directe des actions de son avatar. Le joueur va par exemple, lors d'une rêverie *en dehors du jeu vidéo*, imaginer tuer des centaines de monstres, la puissance de son avatar *en-jeu* étant pour l'instant à un niveau qui l'empêche même de les approcher. Le joueur se représente par exemple les actions qu'il faudrait effectuer pour parvenir au niveau lui permettant et de les approcher et de les vaincre. Le joueur pourtant peut ne pas percevoir ici son avatar, dans cette seconde forme de rêverie dont nous avons parlé, mais il se représente lui-même dans une rêverie ces actions à effectuer ; la relation avec son avatar est alors d'autant plus indifférenciée ici que la perception de celui-ci n'a pas cours. Ainsi les actions programmées, anticipées en pensée, ne peuvent être que celles du sujet même, qui seront effectivement dans la réalité médiatisée par l'avatar, c'est-à-dire dans le monde virtuel. *Le fantasme de l'anticipation deviendrait ici ainsi le moteur de la production des représentations d'action, et le ressort imaginaire d'une subjectalisation entre le sujet et son avatar* – le joueur anticipe des actions de son avatar dans une rêverie, mais parce qu'elles sont anticipées (représentées) hors-jeu, elles ne peuvent être que celles du joueur, et non plus celles de son avatar (qui ne sont jamais que perçues), édifiant, comme nous le verrons un peu plus loin, un rapport subjectalisant entre eux.

Ces *rêveries hors-jeu* devraient encore, selon nous, faire retour lorsque le joueur se reconnecte à son jeu vidéo et se poursuivre dans des *rêveries en-jeu*, singulièrement parce que le jeu vidéo se proposerait dans son organisation comme de structure narrative (primaire) analogue à celle qui commande à la formation de rêveries intrapsychiques, le jeu vidéo se

proposant ainsi comme espace susceptible d'activer « numériquement » le monde fantasmatique du joueur.

2.4 Structure narrative primaire du fantasme, structure narrative primaire du jeu vidéo

Nous aborderons ici, non pas seulement la représentation du joueur en fantasme, mais aussi et surtout la structure du jeu vidéo en tant qu'elle-même, par essence, c'est-à-dire en tant qu'elle se présente avant même que n'intervienne la pensée le joueur. Autrement dit, comment se structure le substrat de sa narrativité, la narrativité primaire du jeu vidéo pourrait-on dire, et comment par là même cette structure peut se retrouver en complémentarité avec l'organisation psychique du joueur, cette dernière se révélant grâce à elle.

Nous pensons tout d'abord cette structuration narrative primaire du jeu vidéo par son rapprochement avec le fantasme, dans son rapport avec la représentation d'objet. En contrepoint en effet de la thèse freudienne, Perron-Borelli (1997) souligne que l'une des fonctions du fantasme est de permettre que la représentation de l'objet puisse faire advenir celui-ci comme objet de désir. La structure fondamentale du fantasme constituerait un contenant représentatif de la relation d'objet. C'est dire que le fantasme apparaît comme médiateur, le travail psychique qu'il opère permettant la transformation de l'investissement pulsionnel de l'objet, transformation par laquelle celui-ci en vient à être investi et représenté comme objet de désir. Mouvement qui s'inscrit dans la fonction objectalisante (Green, 1995) et qui nous semble se produire chez le joueur de jeu vidéo en tant qu'il doit « psychiser » son objet virtuel en représentation d'objet avec lequel il entretient un rapport d'action. Perron-Borelli (1997 ; 2001) propose ainsi l'hypothèse que l'*organisation structurelle* du fantasme a pour fonction essentielle de mettre en relation le sujet et l'objet de son désir par la médiation d'une représentation intermédiaire dont le prototype est la représentation d'action. Par-là, le fantasme a pour fonction de représenter la relation d'objet, suivant différentes modalités d'actions propres à spécifier le désir tout en situant le sujet et l'objet dans leurs rôles et leurs positions respectives. Le fantasme se présenterait ainsi, dans son modèle prototypique,

comme une structure de représentations à trois termes, tendant à intégrer des représentations distinctes du sujet et de l'objet liées entre elles par une représentation d'action.

Plus précisément, Perron-Borelli (1997 ; 2001) prend l'exemple familier d'un fantasme de séduction pour expliciter la structuration du fantasme dans ses trois termes : un séducteur, une action de séduction et un objet à qui s'adresse cette action. Le séducteur peut être le sujet lui-même, ou l'un des parents séduisant l'enfant ou encore le père séduisant la mère et vice et versa. La séduction tend à se représenter par un acte sexuel plus ou moins déguisé. Enfin l'objet, auquel le désir se porte et vers qui sont dirigées les actions qui le représentent, peut être le sujet lui-même (par exemple l'enfant séduit), ou bien l'un de ses parents. Il est clair que c'est le terme intermédiaire (représentation d'action) qui spécifie le fantasme comme fantasme de séduction. En restant justement au plan de cette description schématique et structurelle, on distingue différents cas de figure de cette structure fondamentale, selon que celle-ci renvoie à une relation duelle ou à une relation entre tiers (Perron-Borelli, 1997). Les formes duelles sont celles où le sujet est lui-même directement impliqué sur la scène actualisée du fantasme. Selon que le sujet s'investit en position active ou en position passive, deux cas de figure se présentent : « Je – séduis – X (objet) », forme active ou « Je – suis séduit – par x (objet) », dans sa forme passive. Dans les formes tierces, au contraire, le moi-sujet n'est plus lui-même directement impliqué dans le contenu représentatif du fantasme : les deux protagonistes du désir (et de l'action le représentant) sont l'un et l'autre des tiers : « X – séduit – Y ». Ce cas de figure renverrait très directement au fantasme de scène primitive lorsque les deux protagonistes représentent le couple parental.

Le jeu vidéo se présenterait dans sa structure organisationnelle essentielle, *primaire*, comme le fantasme, comme une organisation structurelle ternaire où l'action fait lien entre le joueur (sujet) et l'objet (avatar ou tout autre joueur). Autrement dit, nous observons que la structure narrative primaire du MMORPG, et de beaucoup d'autres jeux vidéo où le joueur incarne un personnage, s'articule autour d'une structure à trois termes : un personnage (ou un objet commandé par le sujet-joueur dans d'autres formes de jeux vidéo que le MMORPG) – fait une action – dans un environnement virtuel (ennemis, etc.). Structure ternaire primaire du jeu vidéo qui s'apparenteraient à la structure ternaire du fantasme et qui, de ce fait, du fait cette analogie, viendrait faire lien selon notre hypothèse, facilement réveiller, animer chez le joueur ses propres fantasmes. Ainsi, si le jeu vidéo se constitue en fantasme chez le joueur, c'est qu'il est déjà porteur d'une structure analogue à celui-ci, se constituant plus facilement

dans ce fantasme même en révélant au sujet ses fantasmagories propres par une analogie à la fois perceptive et représentationnelle. Les rêveries chez le joueur qui sont ainsi animées par la structure narrative primaire du jeu vidéo, vont nécessairement faire intervenir l'action, le mouvement : parce que c'est l'action qui fait le lien entre l'avatar et son environnement dans un jeu vidéo, c'est l'action psychique qui sera sollicitée en retour en représentation chez le joueur quand le jeu vidéo viendra réveiller sa propre fantasmagorie.

On peut ainsi mieux préciser cette analogie du jeu vidéo d'avec le fantasme, en disant qu'elle se situerait dans la prolongation des formes duelles du fantasme : le joueur – joue – dans un monde virtuel, en tant que le joueur se trouve directement impliqué dans la scène par l'action. Et selon que le joueur s'est familiarisé ou non avec son jeu vidéo, les termes peuvent changer. En effet, au départ, nous pouvons penser que nous avons une configuration du « fantasme de jeu vidéo » de type : joueur – joue – avatar (le joueur joue avec son avatar). Puis viendrait une seconde configuration au fur et à mesure de la familiarisation avec le jeu : avatar – joue – univers virtuel (le joueur identifié imaginativement à l'avatar joue à se déplacer, dans l'action, dans un univers virtuel). Enfin, l'évolution se ferait selon un troisième type dans le jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs : avatar, joueur – joue – dans l'univers virtuel, avec les autres joueurs (le joueur, par auto-empathie avec son avatar, joue et se déplace dans un monde virtuel, mais aussi interagit avec d'autres joueurs dans un MMORPG). Nous voyons ainsi que l'action de commander, *via* une interface de jeu, son avatar, mettrait le joueur dans une situation proche de la production d'*un fantasme de forme duelle dans une position active*. Ainsi, ce qui serait préférentiellement animé, réveillé, chez le joueur par le jeu vidéo, du fait de cette structure duelle, pourrait être singulièrement les fantasmes de forme duelle dans une position active du sujet. Le joueur peut se retrouver dans une position passive mais essentiellement quand les images défilent devant lui sans lui proposer d'intervenir dans l'action (par exemple quand il regarde une cinématique). Mais même dans une cinématique de jeu vidéo, les développeurs insèrent fréquemment aujourd'hui des actions contextuelles (ou *Quick Time Event*) de sorte que le joueur est obligé d'appuyer sur certaines touches pour suivre son défilement.

En résumé, dans les meilleures conditions, le jeu vidéo devient un fantasme d'action résonant, c'est-à-dire que l'organisation structurelle primaire du jeu vidéo va venir faire retour, va résonner avec les fantasmes mêmes du sujet-joueur, dans une structure de représentation articulant trois termes : un sujet, ou le joueur – une action, l'action réelle du

joueur (acte virtuel), ou l'action dans le fantasme entrant en résonance – un objet, l'avatar et les autres objets virtuels (les personnages pilotés par ordinateur et les autres joueurs), ou tous les types d'objets qui peuvent intervenir dans le fantasme en résonance avec cette structure de jeu vidéo. Le jeu vidéo exprimerait ainsi, en le représentant, une relation d'objet dans laquelle sujet et objet sont mis en scène autour d'une représentation d'action qui qualifie leur relation, et font retour dans la relation au fantasme du joueur avec lui-même, c'est-à-dire du joueur en tant que sujet.

2.5 Du travail du lien de la perception et de la représentation d'une action chez le joueur dans le jeu vidéo, entre symbolisation imageante et projection subjectivante

La question qu'il nous reste à poser, c'est par quelle opération s'effectue selon nous le travail du lien entre perception et représentation d'actions dans la psyché du joueur. Nous aurions fondamentalement deux raisons principales pour lesquelles les affordances projetées, les perceptions d'actions dans une intentionnalité réfléchissante, se transformeraient dans la psyché du joueur en représentations d'actions, plus loin en fantasme comme nous l'avons vu.

En premier lieu, ce que l'on peut dire ici, c'est que nous supposons que le joueur, dans le contact avec son avatar, va construire un pont liant entre l'image perceptive de l'action de son avatar et les représentations d'actions appartenant au registre imaginaire de ses fantasmes. La situation du jeu vidéo où le joueur incarne un personnage serait selon nous symbolisante *a priori*, en permettant au joueur de conjointre actions perceptives en mouvement et représentations d'actions attachées à des scénarii fantasmatiques propres au joueur. On passerait ainsi de l'image motrice perceptive à tout un réseau de représentations d'actions psychiques, où des allers et retours seraient possibles, les représentations d'actions empruntant leur forme aux images en action qui viendraient elles-mêmes s'animer en l'avatar après projection. Ce travail du lien se ferait dans un premier temps dans une progression symbolisante. Anne Brun (2008) aborde le problème chez l'enfant de la transformation des images (violentes) typiques de jeux vidéo en représentations propres, ancrées dans l'inconscient du sujet :

« Autrement dit, il s'agit de construire des liens entre image perceptive extérieure empruntée aux fictions, et représentations marquées d'un sceau fantasmatique propre, qui relie les représentations-choses issues de l'inconscient et les représentations de mots, afin de permettre un véritable traitement fantasmatique des images de violence » (Brun, 2008, p.87).

C'est l'opération de *symbolisation imageante* précise l'auteur, notion développée par Lavallée, qui assurerait ce travail du lien entre perceptions extérieures et représentations inconscientes. Revenons avec Lavallée (2004) sur cette opération de symbolisation imageante en parcourant le schéma de la boucle subjectivante que nous avons déjà décrite : les stimuli visuels sont des phénomènes physiques qui ont un impact psychophysiologique. Les stimuli sont sensibles, ils s'imposent mais ne sont pas ressentis comme réels, ils ne sont pas pensables et ne peuvent être mis en mots, on ne saurait donc les dire conscients. Les représentations de choses éveillées par ces stimuli sont inconscientes, un affect est produit qui accroît l'impact des stimuli sans en améliorer le niveau de conscience verbal. Par contre, il y a ici production de « pensées inconscientes », de « pensées non pensées », par l'établissement de « relations entre les impressions d'objet », c'est-à-dire par la *mise en relation perception-représentation*. Une « grille de lecture » des stimuli est alors constituée. Le troisième niveau, celui d'une seconde boucle contenant, rend possible le passage de l'image au mot, de la pensée inconsciente (image visuelle) à la pensée consciente (mot). Dans l'infini formel de l'image perçue, une configuration formelle a été élue, pensée par l'inconscient et fixée par le phénomène d'attention, nous dit l'auteur. Cette mise en forme restrictive, instantanée du stimulus a valeur de symbolisation imageante, de dénotation, de signe, de signifiant analogique visuel. La perception visuelle perd ainsi le caractère tautologique et ineffable qui la caractérise, la vision devient regard. Ce « signifiant visuel » se rapproche ainsi des qualités « clôturantes » propres au symbole verbal ; il peut alors accéder au système préconscient-conscient en s'associant aux représentations de mots. Dès lors, le *signifiant visuel* – mis en mots –, issu de l'opération perceptive visuelle, *peut enfin être relié à la conscience de la réalité psychique*. Cette opération symbolisante est elle-même permise par l'écran filtrant de l'hallucination négative de la mère :

« L'hallucination négative de la mère, accompagnée de son introjection, permet d'établir une fonction d'écran pour les perceptions, soit un écran psychique filtrant qui sera le support de projections. En l'absence de cet écran, les perceptions ne peuvent se

lier aux représentations de chose et de mots, et elles restent donc intransformées et intransformables » (Brun, 2008, p.86).

Ainsi, nous pensons que les *représentations d'actions chez le joueur sont éveillées par la perception des actions en mouvement – de l'avatar du joueur en particulier -, et ce serait l'opération de symbolisation imageante qui permettrait cette mise en lien entre perception et représentation d'actions.*

En second lieu, ce travail de relation serait également assuré par la projection, spécifiant cette fois le problème (indirecte) de l'*action*, en sus de ce problème de l'« imagerie symbolisante », entre perception et représentation entre un avatar et un joueur dans un jeu vidéo. *La projection dans le jeu vidéo serait le mécanisme qui permettrait une première transformation de la perception d'une action dans une image visuelle (un avatar en mouvement) en une représentation d'une action dans la psyché du joueur – assurant plus tard les moments de rêveries en dehors du jeu, par exemple. Nous pensons que c'est la projection de son potentiel moteur dans l'intentionnalité réfléchissante avec un actant virtuel qui transformerait a priori le monde virtuel en une pseudo-perception d'actions pour le joueur, facilitant la transformation plus tard de ces mêmes (pseudo-)perceptions en représentations d'actions dans sa psyché. Autrement dit, percevoir dans le jeu vidéo, c'est d'emblée pseudo-percevoir (imaginativement) en tant que, pour contrôler son avatar, il est indispensable d'y projeter son potentiel moteur ; projection qui transformerait dès le départ l'espace virtuel perceptif en un espace imaginaire susceptible d'accueillir les représentations du joueur, en premier lieu ses représentations d'actions.* Revenons plus précisément sur la projection avec Sami-Ali (2004) ; on sait qu'elle ne se réduit pas à sa fonction pathologique car, lorsque nous recherchons des causes de certaines impressions, non pas en nous-mêmes, mais que nous les situons à l'extérieur, ce processus normal mérite également le nom de projection, nous dit l'auteur. Il est donc une projection normale, par quoi il faut entendre la *localisation des perceptions dans l'espace*. A ce mécanisme, nous dit encore l'auteur, échoit une participation régulière de notre attitude envers le monde extérieur. Et nous faisons l'hypothèse que le mécanisme sous-tendant certaines configurations de relations entre le joueur et son avatar ne saurait également être de la forme pathologique de la projection, pour une autre raison encore.

En tant que phénomène clinique en psychanalyse, la projection se caractérise par la perte de reconnaissance de l'origine interne d'un acte mental et son attribution à autrui peut être

décrite comme un trouble de l'agentivité (Georgieff, 2005a), c'est-à-dire de l'expérience ou conscience d'être agent de l'action. Or, nous avons souligné d'une part que, s'agissant de la commande des actions, le joueur reste acteur (et à la fois spectateur) des actions qu'il commande à l'écran à l'aide d'un périphérique de jeu. Nous avons souligné d'autre part que la projection dans l'auto-empathie médiatisée par un avatar portait sur la localisation, dans l'avatar, de potentialités d'action mais aussi d'une partie de la subjectivité du joueur. Il resterait encore à déterminer la nature de cette projection dans la relation auto-empathique à l'avatar, son lien ou son absence de lien avec la perception. Comme le soutient Sami-Ali, la question de la projection comme non destinée à résoudre un conflit, débouche nécessairement sur l'analyse de la perception considérée comme l'une des activités du Moi :

« Ce que nous percevons à chaque moment est la résultante de l'être des choses et de ce que nous sommes. Avant de servir à la défense, le processus projectif contribue à façonner le monde afin d'en faire un univers culturel. Les phénomènes de superstition fournissent l'illustration la plus probante de cette fonction normale de la projection : ce qui doit être perçu comme une donnée psychique interne est objectivé dans un espace social sous les traits des puissances personnifiées ? Celles-ci ne sont pas seulement des images de la divinité. Qu'on pense en outre à la manière dont les enfants appréhendent le monde en le réduisant à leur vécu corporel, de sorte que la perception demeure à mi-chemin entre le dedans et le dehors » (Sami-Ali, 2004, p.47).

Perception singulière ainsi, qui démarque le narcissisme, nous dit l'auteur. La projection se forme autour de quelque chose perçu chez les autres que le sujet peine à reconnaître ; autrui sert de miroir et la perception est une fonction narcissique, nous dit encore l'auteur. Le narcissisme implique en effet une relation au monde d'un type original. Le sujet, en quête de sa propre identité, se cherche en autrui auquel il s'intéresse dans la mesure où il se retrouve dans celui-ci. Ainsi, dans la relation d'objet narcissique, le monde remplit une fonction particulière en devenant un miroir où le sujet se reconnaît en entier ou en partie. La relation narcissique au monde est donc construite sur le modèle des liens qui rattachent le sujet à sa propre image spéculaire.

« On quitte ainsi le plan de la perception où l'objet se révèle dans sa différence à la faveur d'approximations inépuisables. La chose comme telle, dit Husserl, et toute réalité au sens authentique du mot implique par essence et tout à fait par principe qu'on ne puisse en avoir une perception immanente et de façon générale la rencontrer dans l'enchaînement du vécu. C'est en ce sens qu'on appelle transcendance la chose prise en

elle-même et absolument parlant. Dans le narcissisme par contre, l'objet dont on nie l'altérité est appréhendé en fonction de l'attitude imageante, comme un analogon, comme un équivalent de la perception. C'est à travers cette couche perceptive qui médiatise son rapport avec l'objet absent que le sujet vise son propre moi ou l'un des aspects de ce dernier. Mais, devenu signe, autrui perd sa transcendance en se figeant hors du déroulement temporel : il se transforme en personnage équivoque d'un drame ayant pour thème l'image de soi ». (Sami-Ali, 2004, p. 57).

Autrement dit, *le narcissisme peut être considéré comme une fonction particulière de l'imaginaire*, nous dit l'auteur, pour autant qu'une perception (un être humain, un animal, un végétal, un objet) devienne le symbole du sujet percevant. A la lumière de cette conception, *la projection est elle aussi un processus imaginaire*, qui ne peut être ramené à un processus seulement de perception au sens large du terme. La projection compte parmi ces mécanismes psychologiques grâce auxquels l'expérience perceptive s'ordonne en s'imprégnant d'une nouvelle signification. Sans quitter le plan même de la perception, le processus projectif contribue à l'élaboration des données sensorielles parce qu'il supplée à leur insuffisance. Projeter c'est donc se leurrer sur une perception intérieure se déguisant en une réalité étrangère au sujet. Il ne s'agit donc pas à proprement parler de perception, soutient Sami-Ali, mais de *pseudo-perception*, où le monde joue désormais le rôle d'analogon (narcissique) du moi ou d'une partie du moi. L'expérience perceptive assure bien à la projection son point de départ en le pourvoyant d'une masse hétéroclite qui demande à être travaillée. Quand la projection, nous dit l'auteur, contribue à la formation de l'analogon narcissique, elle le fait à partir de certaines données sensorielles dont elle accentue les traits communs, les vagues points de ressemblance, sans être en mesure de se passer du concours de l'expérience perceptive. La projection ne peut créer l'analogon de toute pièce, *au contraire de l'hallucination*, et cette persistante référence au monde extérieur démontre que la perception se trouve au commencement et à la fin du processus projectif.

Nous avons souligné l'importance de la perception des actions dans l'auto-empathie médiatisée par un avatar, en tant que la perception est déjà une contrainte par l'action : le joueur est spectateur de ses actions en mouvement. Mais déjà une dimension imaginaire viendrait transformer cette perception, en faisant croire au joueur que l'avatar est un peu lui-même, d'abord à la faveur de cette projection de potentialités d'action (« ces actions à l'écran sont les miennes »), ensuite grâce à la projection d'une partie de son monde subjectif (« la

puissance de ce guerrier est ma puissance »). Autrement dit, *la perception dans le jeu vidéo est très rapidement référée au monde de l'imaginaire du joueur, dès le départ par la projection de ses intentions d'actions sur la figure de l'avatar*. Elle serait une pseudo-perception imaginaire qui fait croire au joueur que son avatar est un double de lui-même, une sorte d'analogon narcissique, par la reproduction dans une image (visuelle) de ses actions.

Pseudo-perception imaginaire qui s'étaye ainsi encore une fois sur une donnée perceptive bien réelle : les actions de l'avatar sont commandées par le joueur, et suivent ses propres mouvements (ses propres contrôles). Pour autant, les actions de l'avatar, si elles suivent bien les mouvements du joueur, ne sont pas les actions du joueur. « Je me vois dans l'avatar, je suis l'avatar » ne peut être qu'une pseudo-perception, il n'y a rien dans l'avatar qui soit le sujet. Il s'agirait ainsi d'une relation d'objet narcissique où l'avatar ne fait miroir qu'à raison d'une croyance imaginaire du sujet qu'il a déposé quelque chose en lui. Objet dont le joueur peut en effet nier un moment l'altérité dans une immersion ludique. Pour reprendre les termes de Sami-Ali, *l'avatar apparaît comme une couche perceptive qui va venir médiatisée l'imaginaire du joueur*, ses actions mais aussi sa subjectivité, voire sa subjectalité, plus loin ainsi un ensemble de représentations (d'actions) qui vont devoir se former à partir des données perceptives ou pseudo-perceptives que proposent l'avatar. Ainsi, nous postulons que, dans l'auto-empathie médiatisée par un avatar, nous sommes du côté d'une pseudo-perception imaginaire qui s'appuie sur une image matérielle virtuelle, pour s'en affranchir ensuite par une psychisation progressive des données perceptives de cette image dans un processus de projection imaginaire d'une partie de soi. La représentation d'action qui s'étaye au contact de ces données perceptives ne se formerait donc pas d'emblée chez le sujet-joueur, mais à la suite d'une reprise imaginaire des actions perçues et pseudo-perçues de son avatar ; un travail du lien entre perception-représentation d'actions s'effectuerait alors dans un mouvement de symbolisation imageante – ce qui permettrait ensuite un travail de mise en conscience de ses propres représentations (auto-représentation d'actions), comme nous le verrons plus avant. Projection imaginaire dans le jeu vidéo qui effectivement trouve à s'étayer sur ces vagues ressemblances perceptives dont parle Sami-Ali, ces traits communs qui existent entre le joueur et son avatar, à partir de son corps virtuel (la peau, la posture, l'apparence humaine ou humanoïde, etc.). C'est encore ce mécanisme de projection qui nous permet de qualifier de nouveau la structuration psychique de l'espace de jeu vidéo comme espace de rêverie, plutôt que comme espace de « travail du rêve » : le joueur ne peut se passer du concours de l'expérience perceptive pour commander son avatar. Qu'il ferme les yeux et il ne peut suivre les actions qui défilent devant ses yeux. L'avatar comme double de soi, comme analogon,

n'est pas créé à partir de rien, il n'est pas halluciné, mais perçu, puis pseudo-perçu, enfin représenté dans l'imaginaire du joueur.

Il nous reste à souligner la distinction entre cette projection – pseudoperception et l'identification imaginaire avec un avatar que nous développerons un peu plus loin. Dans l'auto-empathie médiatisée, nous supposons que cette projection prépare la mise en œuvre du mécanisme identificatoire en transformant l'avatar en une sorte de double narcissique. Ces deux mécanismes interviendraient cependant dans l'auto-empathie médiatisée en sens opposé. On sait que la projection tend à maintenir l'écart qui s'interpose entre le sujet et l'objet. Au contraire, l'identification vise à le réduire jusqu'à réaliser sur le plan de l'être une unité qui se donne au niveau de la perception ; de ce point de vue, la formule de l'identification apparaît comme « Je suis comme lui », celle de la projection « Il est comme moi ». De la même manière, nous avons situé la différence entre l'auto-empathie virtuelle et l'empathie avec lui comme ordonnant cette différence. Dans l'auto-empathie, le sujet « est » l'avatar (indirectement et par empathie), dans l'empathie, l'avatar est comme le sujet ; dans le premier cas, le joueur *est* (le temps du jeu) son personnage, dans le second, le joueur *joue* son personnage. Toutefois, on aurait tort de penser que l'identification imaginaire avec l'avatar crée une confusion avec lui. En effet, l'auto-empathie est d'abord une forme d'empathie ; l'identification imaginaire avec un avatar ne peut donc être qu'empathique. Une identification empathique imaginaire où le joueur est en empathie avec un avatar, fut-il une partie de soi. En effet, dans l'empathie, l'identification ne peut être que passagère (Beres, Arlow, 2004) ; dans l'auto-empathie, elle l'est dans un moment ludique avec son avatar. Celui qui est en empathie avec autrui préserve d'autre part sa séparation d'avec l'objet en tant que, dans l'empathie, la capacité de séparer le self du non-self reste une composante essentielle. L'empathie reste cette capacité de projeter sa personnalité dans l'objet de sa contemplation, de se mettre dans la peau d'un autre tout en restant conscient de sa propre identité (De Urtubey, 2004). Dans l'auto-empathie médiatisée par un avatar, le joueur est bien en *empathie* avec une partie de soi contenue dans l'avatar ; il n'y a donc, selon ce postulat, aucun risque de confusion entre soi et l'avatar, entre le réel intrapsychique et le virtuel extrapsychique.

3 De la réflexivité dans l'auto-empathie avec un avatar

Dans cette partie, nous trouvons que l'auto-empathie, plus loin l'auto-empathie médiatisée, serait déterminée par l'histoire de la constitution de la structure encadrante chez le sujet, le jeu vidéo réactualisant la relation au regard en miroir réflexif de la mère, devenant par le virtuel une mère-image en tant que ce monde virtuel est pourvu d'une interface qui vient faire lien entre le sujet-joueur et le monde virtuel dans lequel il commande un avatar. L'avatar devenant par là même un miroir pour le sujet-joueur, par la double référence de ce terme, en tant qu'image censée représenter le joueur dans le monde virtuel mais aussi en tant que représentant de soi par l'auto-empathie réflexive, c'est-à-dire en tant qu'il apparaît comme une place vide et désincarnée qui appelle la réception de la subjectivité du sujet-joueur. Dans cette logique, l'avatar devient pour ainsi dire un modèle numérique de la réflexivité parce qu'il viendrait informer le joueur sur lui-même en se subjectivant.

Nous proposons retrouver certaines modalités de la réflexivité à différents degrés dans le jeu vidéo de rôle en ligne : le sujet doit en premier lieu pouvoir se sentir, s'auto-affecter des motions pulsionnelles et des affects qui le parcourent, or le joueur peut traduire certaines émotions par les gestes de son avatar au travers d'actions ; le sujet doit être capable de s'entendre, c'est-à-dire de réfléchir à travers l'appareil à langage le jeu des transmissions intrasystémiques qui le parcourent, or le joueur peut s'entendre, c'est-à-dire réfléchir, dans un « appareil à langage technique » ses propres pensées et réflexions qui font retour ; enfin, le sujet doit pouvoir se voir lui-même, c'est-à-dire être capable d'être à la fois là où il est, donc centré, et en même temps se considérer du point de vue de l'autre, or le joueur se rend compte que l'avatar est ce qui le représente en mouvements dans le jeu en devenant spectateur de ses propres actions. Cette dernière modalité réflexive serait préférentiellement engagée dans le jeu vidéo en tant que le joueur ne peut pas ne pas se mettre en action pour jouer. Aussi, la réflexivité y serait singulière : elle passerait par une lecture des actions, de ses propres actions, ainsi que peuvent émerger tous les processus psychiques qui font intervenir l'action psychique qui font retour chez le joueur. Ce qui est réfléchi appartient au registre de l'action psychique et de l'action motrice, de même que ce qui est projeté comme subjectivité chez le joueur. L'acte virtuel chez l'avatar viendrait alors étayer le développement de processus psychiques en action chez le joueur, au premier rang desquels les représentations d'actions dans les fantasmes.

3.1 Origines de la représentation, origines de la réflexivité dans l'auto-empathie avec un avatar

Soulignons que nous postulons que l'auto-empathie est le processus par lequel sont rendus possibles les procès de la réflexivité et de la subjectivation. Ce serait ce processus qui permettrait à ces deux ensembles psychiques d'advenir au sujet. Dans cette partie, nous allons tenter de situer les origines de la représentation, de l'autoreprésentation et de la réflexivité dans l'auto-empathie médiatisée par un avatar.

Nous postulons que ce processus est déterminé par l'histoire de la constitution de la *structure encadrante* chez le sujet. André Green (1995, 2002) développe la notion de structure encadrante pour rendre compte de possibilités intrapsychiques et intersubjectives de l'établissement du fonctionnement représentatif. La structure encadrante est conçue comme le résultat de l'intériorisation du cadre maternel grâce à l'hallucination négative de la mère (Urribarri, 2005), représentation de l'absence de représentation, condition structurale de toute représentation. Cadre maternel charnel, corporel, forgé par le corps à corps du bébé et de la mère qui le porte dans ses bras.

« La perte du sein, contemporaine de l'appréhension de la mère comme un objet total, implique que le processus de séparation entre l'enfant et elle s'est effectué, donne lieu à la création d'une médiation qui est nécessaire pour atténuer les effets de son absence et son intégration dans l'appareil psychique [...]. Cette médiation est la constitution, à l'intérieur du Moi, du cadre maternel comme une structure encadrante » (Green, 1982, cité par Urribarri, 2005, p.204).

La mère est prise dans le cadre vide de l'hallucination négative et devient structure encadrante pour le sujet lui-même. L'hallucination négative crée alors un espace potentiel, blanc, pour la représentation et l'investissement de nouveaux objets. Cette structure encadrante est le siège de la fonction objectalisante, inséparable de la celle représentation. Ce qui est représenté est ainsi l'*absent*. Définie comme la représentation de l'absence de représentation, l'hallucination négative constitue la catégorie psychique de l'absence, condition de possibilité et support de la représentation. Dans ce concept de structure encadrante de la vie psychique, Green montre bien les fondations négatives et pulsionnelles du psychisme, et l'importance de l'acquisition

du pouvoir *autoréflexif* du psychisme, de ses capacités de représentance dont le cadre interne constitue la matrice. Il est aussi nécessaire de souligner la fécondité de la notion de structure encadrante en tant que matrice d'auto-organisation pour penser la dialectique contenant-contenu :

« Je pense que nous pouvons considérer qu'à l'intérieur des limites de la structure encadrante, ce que la structure cadre enferme, limite, c'est un miroir. Il s'agirait du premier stade postérieur au blanc [...]. Mais si je parle métaphoriquement de miroir, ce n'est pas en rapport à l'image, mais parce que la structure encadrante constitue la matrice de l'autoréférence et de la réflexivité. La réflexivité fait partie de tout processus non évacuateur, non désymbolisant. En fait, je pense que la structure encadrante est la source d'une double autoréflexivité. Une réflexivité globale de soi envers soi-même et une réflexivité des différentes composantes, de différents éléments cadrés, entre eux » (Green, 1982, cité par Urribarri, 2005, p.208).

La structure encadrante est ainsi part liée à la notion de sujet, selon l'aphorisme d'André Green (1990) selon lequel « le sujet est ce qui demeure lorsque l'objet s'est retiré ». Autrement dit, l'objet se retire laissant à l'individu le soin de développer l'absent, structure encadrante par le négatif, et qui se constitue en tant que sujet de la réflexivité. Cette idée de la réflexivité comme inhérente à tout processus psychique non évacuateur signifie que tout processus implique un dédoublement selon lequel ce qui se produit, au niveau du contenu, est corrélativement perçu et enregistré par l'instance impliquée, au niveau du contenant. Urribarri (2005) rapproche cette idée d'une réflexivité narcissique primaire comme synonyme d'une autoreprésentation inhérente au représenter. De cette manière, la structure encadrante rendrait possible la pensée, comme représentation de la relation entre représentations, ainsi que le dédoublement réflexif.

C'est à ce niveau de la structure encadrante que nous situons les conditions de constitution du processus de l'auto-empathie, plus loin de l'auto-empathie médiatisée par un avatar. Le joueur, à partir du moment où la structure encadrante se sera développée en lui, pourra alors se représenter lui-même au travers d'un avatar. Il est en outre intéressant de noter que la notion de miroir est engagée autrement par Green, non sous la seule référence à l'image, mais par référence à l'autoreprésentation ou à la réflexivité. Autrement dit, se prendre soi-même comme miroir, se voir comme un autre pour s'auto-représenter. Nous avons vu à identifier ce miroir chez le sujet à partir du retournement de l'autre virtuel et de l'objet subjectalisant en *autrui-en-soi*. Et l'on pensera en effet que l'avatar devient ce miroir, par la double référence

de ce terme, en tant qu'image censée représenter le joueur dans le monde virtuel mais aussi en tant que représentant de soi par l'auto-empathie réflexive, c'est-à-dire en tant qu'il apparaît comme une *place vide désincarnée* (Triclot, 2011) qui appelle la réception de la subjectivité du sujet-joueur. Autrement dit, l'avatar apparaîtrait comme une place négative sur le plan représentationnel - il ne contient aucune subjectivité -, dans une logique de l'absent. Il vient finalement rendre compte d'une des logiques du virtuel, de la faculté qu'a le virtuel de rendre présent l'absence, tout comme l'hallucination en négatif permet la représentation de l'absence en appartenant au registre de l'absent. Benham (2003) vient en ce sens à problématiser le virtuel, en rappelant avec Deleuze que le réel et le virtuel sont deux modes distincts d'existences réelles, en tant que la virtualisation est une ouverture créatrice d'une virtualité pleinement réelle, c'est-à-dire que la dynamique technologique contemporaine permettrait une virtualisation d'où éclot une réalité foncièrement nouvelle. C'est ainsi que le virtuel, rappelle l'auteur, est d'abord un *mode de représentation* qui reste soumis aux données premières de la réalité, certes particulièrement performant du fait de son universalité ; on ne quitte pas du fait de la virtualisation le plan d'immanence. Trois remarques s'imposent alors à l'auteur : pour qu'il y ait du représenté, il faut la présence initiale d'un représentable ; cette présence première peut s'être absentée, elle n'aura pas pour autant disparu, sans quoi la représentation n'aurait aucun lieu d'être, voire même serait impossible ; enfin, « la polyvalence de la représentation virtuelle que rend possible l'universalité de ses éléments d'encodage en fait une *méta-représentation*. *D'une part, il s'avère capable de représenter sous toutes ses formes ; d'autre part il s'avère capable de représenter les représentations elles-mêmes* » (Benham, 2003, p.29). L'absent, c'est aussi la représentation dans l'avatar, absente avant que ne soit projeté en lui un réseau de représentations subjectives, mais c'est aussi la représentation par le joueur de l'absence de ces représentations dans l'avatar, avant même cette projection, en somme une méta-représentation de l'absence : soit le joueur fait l'expérience de l'absence de représentation lorsqu'il ne projette rien en l'avatar, soit il fait l'expérience de la présence dans l'absent quand il y projette sa subjectivité.

Par ailleurs, nous avons souligné que le joueur avait non seulement besoin de projeter son potentiel moteur mais aussi d'introjecter de nouvelles données perceptives en action à partir d'actions non reproductibles de l'avatar par le joueur dans le monde réel. Or, André Green (1993) situe l'introjection dans le travail du négatif :

« Depuis Nicolas Abraham et Maria Torok qui ont rappelé à cette occasion les idées de Ferenczi, il est nécessaire de compléter le mécanisme de l'incorporation de l'objet par celui de l'introjection des pulsions dans le moi. Et c'est en effet là que se déroule véritablement le travail du négatif. D'autant qu'apparemment il s'agit d'une action qui redouble l'incorporation, la répète différemment. Il n'en est rien : en parlant d'introjection des pulsions, on ne fait plus allusion à une opération qui aurait le moindre rapport avec l'acte réel s'effectuant dans le corps, mais à un remaniement à incidence topique, interne à l'appareil psychique » (Green, 1993, 96).

On voit dans cette citation le contenu de ce que nous évoquions concernant le rapport du joueur à l'avatar pris comme autre : l'introjection n'a pas de rapport avec l'acte réel, car la projection de son potentiel moteur est devenu impossible (absence de convocation de traces mnésiques liées à l'action antérieure) ; c'est un acte éminemment représentationnel, imaginaire, voire fantasmatique, où le joueur doit jouer un autre qu'il charge pour lui d'effectuer des actions qu'il est dans l'incapacité même, avant de les avoir introjecté, de se les représenter pour lui-même. Il doit se *représenter* ainsi, au propre, l'*absence de ses propres représentations* sur les données « corporelles » de son avatar. Que voici contenu le travail du négatif et de l'hallucination négative : le joueur se représente pour jouer l'absence de ses représentations d'actions. A l'intérieur de lui-même est-il obligé de reconnaître qu'il n'existe pas d'équivalent mnésique de ces actions à représenter (« ce que je vois à l'écran ne correspond à aucune de mes représentations psychique, dans un négatif. Je dois introjecter ces actions pour pouvoir me les représenter, dans un imaginaire fantasmatique »).

L'hallucination négative n'est-elle pas un effacement de la représentation maternelle, un vide représentationnel mobilisant le Moi qui va chercher des représentations ? Au-delà même de ce rapport au corps de l'avatar, celui-là n'est-il pas d'abord pour le joueur ce vide représentationnel, comme ne contenant *à priori* rien de la subjectivité qui serait au joueur ? L'avatar ne se retire pas de la perception du joueur mais de son champ représentationnel quand il convoque des actions qu'il ne peut effectuer dans le réel : le joueur peut suivre en perception ce que fait l'avatar, mais plus en représentation. Il ne peut plus se rassurer en projetant son potentiel moteur en lui selon la logique de l'intentionnalité réfléchissante, l'avatar devient absent au joueur. C'est comme s'il se retirait un moment, s'absentant des représentations du joueur. Et dans ce vide représentationnel, le joueur devra mobiliser des ressources supplémentaires d'introjection : se représenter l'absence de ses propres représentations d'action, puis introjecter ces actions perçues enrichissant son espace

psychique de nouvelles formes de représentations. On comprendra que cette dynamique, à la fois de cette *présence perceptive* (l'avatar est devant moi) et de cette *absence représentative* (l'avatar est irréprésentable, ne contenant pas encore ces représentations du sujet), puisse mobiliser des ressources de secondarisation importantes, et peut-être re-convoquer les vicissitudes développementales psychiques de l'hallucination négative chez certains joueurs – par exemple la problématique de la mère morte, comme nous le verrons, qui est d'être présente physiquement et néanmoins absente psychiquement.

3.2 Réflexivité chez le joueur de jeu vidéo, quelle réflexivité ?

La phénoménologie, en particulier avec ses auteurs allemands, Husserl (1929) notamment, rend compte du fait que la connaissance de soi est toujours indirecte. Elle apparaît comme construction subjective par un sujet particulier et nécessite un déchiffrement, tout comme le comportement de l'autre. Reprise dans ce cadre la réflexion est descriptive de l'expérience vécue, afin d'en dégager la signification – antérieure cependant à toute rationalisation. Lipiansky (2008) rappelle ainsi que, si la conscience est intentionnalité (la conscience est toujours conscience de quelque chose), elle est fortement entrelacée avec le monde ; elle est rapport du sujet à une situation, étant entendu, nous dit l'auteur, que ce rapport n'unit pas deux pôles isolables à la rigueur mais au contraire que le Moi comme situation n'est définissable que dans et par ce rapport. Il ne s'agit pas de rattacher la signification à l'un des pôles de ce rapport puisque c'est la relation elle-même qui donne sens aux deux pôles qu'elle unit et dont elle constitue, du même geste, la distinction. Ainsi, la conscience de soi apparaît en liaison avec une situation et le sens qu'elle prend n'est ni dans la conscience ni dans la situation, mais dans le *travail du lien qui unit la conscience à la situation*. Pour la phénoménologie, la subjectivité n'est donc pas une contingence réduite à la conscience de l'instant. Elle se situe dans une temporalité ; la conscience tend alors à englober l'instant présent dans une expérience passée et dans une ouverture vers l'avenir. La conscience de soi est conscience d'une totalité jamais achevée et toujours insaisissable. Elle est un processus (un mouvement de totalisation) plus qu'un objet (une totalité effective). De ce fait, la conscience de soi dans sa dimension de réflexivité est toujours une quête de soi. Ce terme de réflexivité de la conscience de soi exclut ainsi, radicalement, toute objectivité. Impossibilité

qui tient à la définition philosophique même de l'objet, en tant qu'est objet ce qui est extérieur à soi, ce qui n'est pas soi :

« Si même je pouvais tenter de me faire objet, déjà je serais moi au cœur de cet objet que je suis et du centre même de cet objet, j'aurais à être le sujet qui le regarde » (Sartre, J.-P., 1943).

Justement, comme le souligne Lipiansky, autrui ne peut avoir sur soi le même regard que soi ; l'objet qu'il saisit est radicalement autre que la conscience de soi du sujet. Ainsi, la conscience de soi, la perception de soi, la réflexion de soi restent irréductiblement des phénomènes subjectifs de la conscience. L'expression « réflexivité » suggère alors un décollement par rapport à soi, une dualité, mais une dualité particulière. Car, du fait que le soi est non pas une substance mais un processus dynamique de totalisation, le sujet ne peut pas non plus ne pas être soi, se faire autre, radicalement, de soi.

Ainsi le psychisme est essentiellement défini par la conscience pour les philosophes de la réflexivité. Comme rappelle Roussillon (2008), la conscience jusqu'au XIX^{ème} siècle est considérée comme la capacité de la vie psychique à s'auto-informer de ce qui se déroule en elle, résumant la réflexivité à cette forme. La conscience apparaît alors comme la caractéristique la plus identitaire de la vie psychique et avoir conscience de, définit le fonctionnement réflexif de la vie psychique. L'hypothèse d'une vie psychique inconsciente qui forme l'un de ses marqueurs identitaires bouleverse cette représentation, poursuit l'auteur. Des lors, celle-ci ne peut plus être résumée à la seule conscience, elle doit admettre l'existence de processus, voire d'une pensée, non conscients et même inconscients. Les processus inconscients eux aussi recèlent un certain niveau de pensée et de réflexivité, conscience et réflexivité ne peuvent être totalement superposées, il y a selon Roussillon une réflexivité des processus autorégulateurs ou auto-dérégulateurs qui sont inconscients. Il y aurait donc une forme de conscience des processus inconscients, ou plutôt, une forme de réflexivité. Ce tableau de la réflexivité ne saurait être complet sans prendre en compte qu'il change avec Freud dès 1923. En effet, on ne peut plus parler de l'inconscient, nous dit Freud, dans la mesure où il a plusieurs manières d'être inconscient pour un processus psychique. Roussillon (2008) rappelle ainsi que Freud évoque l'existence de processus qui ne sont pas susceptibles de devenir conscients, caractérisant les processus du *ça*, qui viennent s'ajouter

aux processus devenus inconscients à la suite d'un refoulement et aux processus fonctionnellement inconscients à un moment donné, processus du préconscient.

« Dès lors inconscient doit rester un adjectif et non devenir un substantif, dès lors la référence à l'inconscient doit être abandonnée au profit d'une autre forme de différenciation topique. Mais dès lors aussi le changement de paradigme qui couvrait dès l'introduction des processus inconscients devient inévitable [...]. Il faut abandonner la référence à l'idée de conscience, qu'il s'agisse de celle qui, en positif, désigne la conscience ou de celle qui, en négatif cette fois, en désigne l'absence, au profit d'un processus qui doit désigner, indépendamment de la conscience, le rapport de la vie psychique à elle-même. Il peut, à l'époque, être pensé par Freud à propos du mode de fonctionnement du surmoi qui observe de l'intérieur tous les processus psychiques, qu'ils soient conscients ou inconscients, qu'ils proviennent du moi ou du ça, qui accompagne de sa surveillance leur mode d'expression et de transformation intrapsychiques. Mais déjà les descriptions des auto-érotismes puis du narcissisme, avaient déjà fortement marqué l'existence de processus *auto* et la nécessité d'un investissement *auto* des processus » (Roussillon, 2008, p.5).

Nombreux sont alors les signes dans la conception freudienne du fonctionnement psychique qui parle de cette réflexivité, de ce retour « auto » sur soi. Dans l'Esquisse (1895), Freud pense qu'il est nécessaire aux patients de s'entendre eux-mêmes pour habiter pensées et souvenirs, soulignant par-là l'importance de la construction de cette première forme de boucle réflexive. Il soulignera également le statut psychique particulier des souvenirs de couverture dont la caractéristique principale est que *le sujet se voit lui-même*. Particularité qui fait soutenir à Freud qu'il s'agit de souvenirs remaniés. Dans les souvenirs en première personne, le sujet ne se voit pas dans le souvenir, il n'est pas en extériorité, il se souvient de l'intérieur. Freud parle encore d'un *spectateur indifférent* qui observe de l'intérieur les pantomimes de l'accès hystériques, ou encore d'un spectateur non délirant qui est présent, mais impuissant, dans la crise délirante, et encore le cas des fantasmes de forme duelle dans une position active, dont nous avons largement rendu compte pour le jeu vidéo. Nombreux sont les signes qui montrent que Freud est dès le départ, soutient Roussillon (2008), sensible aux processus réflexifs, à la réflexivité, en particulier dans le vu et l'entendu. S'entendre soi-même, se voir soi-même, Ferenczi ajoutera rapporte l'auteur la capacité de se sentir soi-même. Ce rapport de soi à soi en passant par un objet, cette réflexivité, était par ailleurs déjà contenu dans la définition même de l'*empathie* telle que Lipps (1903) pouvait la décrire (Jorland, 2004). En

élaborant ce concept d'empathie pour en faire le fondement de l'esthétique, Lipps le pensait dans le cadre d'une philosophie du contact avec la matière – on fait ressentir dans son propre corps la force de gravité des masses ; on y résiste à une poussée que l'on parvient à contenir par un effet de ressort et on ressent de la joie à éprouver la plasticité de son être ; on y presse alors des surfaces et l'on ressent, au point de contact, des sensations qui tiennent autant aux propriétés de la surface qu'à celle de *la peau*. La subjectivité proprioceptive se distingue en ceci pour Lipps qu'elle donne forme à la multiplicité des sensations. Le plaisir à reconnaître quelqu'un vient de ce que, dans ce contact, on donne forme à une multiplicité de sensations. Pour Lipps en effet, nous n'avons pas de représentation *a priori* de nous-mêmes, nous ne sommes à l'origine qu'une multiplicité de sensations. Nous parvenons à prendre conscience de nous-même comme unité quand nous parvenons à donner une forme concrète à cette multiplicité de sensations, quand nous parvenons à en avoir *une image* (Jorland, 2004). Pour lui, la jubilation du sujet ne viendrait pas d'une satisfaction narcissique en miroir, mais de la perception d'une forme à laquelle référer la multiplicité des sensations. *L'empathie apparaît alors comme objectivation de soi en ce sens qu'elle est un mode de l'aperception*. L'imposition de forme n'est pas arbitraire pour autant, elle doit répondre aux exigences mêmes de l'objet qui, pour ainsi dire, aspire à cette forme.

« La conscience ne dispute pas sa forme à l'objet, elle ne lui impose pas arbitrairement, elle la lui attribue en vertu des propriétés mêmes de la chose auxquelles elle la reconnaît telle. Mais aussi en vertu du fait qu'elle ne peut se reconnaître, se percevoir, s'apercevoir plus exactement que sur le mode de l'objectivation. Le sentiment esthétique est donc le contact avec le monde extérieur pour lequel le sujet accède à la chose et fait *l'expérience de lui-même sur le mode de se sentir dans la chose* » (Jorland, 2004).

Les travaux post-freudiens rendent compte encore de cette volonté d'amener à la psychanalyse le concept de réflexivité : avec Bion (1963) et la conception de la fonction alpha de la mère, mais aussi avec la conception du rôle du visage de la mère comme premier miroir des affects du bébé, chez Winnicott (1971). Ce dernier souligne le rôle fondamental du regard de la mère dans la construction du Soi, le soi n'étant pas à penser ici pour cet auteur comme une structure cognitive intra-individuelle mais d'emblée comme la résultante d'interactions sociales. Le bébé se découvre en se voyant dans le regard de la mère qui fait office de miroir de son identité. Autrui est donc présent dans ce phénomène de la réflexivité, où le sujet va

ressentir comme sienne l'identité que lui renvoie autrui. On parle ici d'identification à l'image de soi renvoyée par le miroir d'autrui. Ainsi, le soi, ou l'identité subjective, présente deux faces qui appartiennent à la conscience de soi, rappelle Lipiansky (2008) : une face interne qui est l'identité pour soi et une face externe qui est l'identité pour autrui ; cette identité externe n'est pas l'image que autrui a de moi, « elle est mon image de moi lorsque je me sens sous le regard d'autrui, que ce regard soit réel ou intériorisé ». On retrouve ici le concept d'autrui-en-soi en tant qu'autrui intériorisé qui porte son regard sur soi. Egalement chez Green (1993), comme le rappelle Roussillon, où la difficulté du psychotique est cherchée dans la difficulté à se représenter qu'il représente. Il ne suffit pas que la psyché représente, faut-il encore qu'elle représente qu'elle représente, ou échoue à représenter qu'elle représente (Roussillon, 2006). Ou encore Didier Anzieu (1985) et le Moi-peau, qui donne assise théorique à la nécessité de « se sentir » chez Ferenczi. Roussillon (2007) reprend cette dernière notion, et soutient que ce qui est implicite au Moi-peau, c'est une sensorialité d'abord organisée sur le modèle du tactile de la peau. Ainsi, « on touche avec les yeux, le nez, la bouche ou encore l'oreille ». L'ensemble sensoriel est ensuite réorganisé sous le primat de l'auditif et de l'appareil de langage ; l'enfant, face à la multiplicité des sensations, éprouve la nécessité de décharger ses vécus d'angoisse, lesquels sont restitués d'une manière « psychisés » sous la forme d'un contact enveloppant avec la figure d'attachement. Le rôle de la peau est fondamental dans la mesure où c'est à partir des sensations cutanées que le bébé peut se sentir rassemblé, contenu dans une enveloppe unique. C'est la fonction de contenance et d'inter-sensorialité du Moi-peau. Le Moi-peau devient en quelque sorte l'image d'une forme concrète, pour reprendre les termes de Lipps, qui vient contenir en une unité les sensations, multiples. Ainsi, en suivant Didier Anzieu (1985), on peut dire que la peau est le premier modèle de la réflexivité dans la mesure où quand on se touche, on se perçoit à la fois du dehors par la partie qui touche et du dedans par la partie qui est touchée, héritage théorique transphénoménologique que Didier Anzieu n'oublie pas qu'il devait à Nicolas Abraham (1963).

Par analogie avec le jeu vidéo maintenant, on pourrait penser que l'avatar est perçu par le joueur du dehors par l'intermédiaire du dispositif technique *tactile* – souris-clavier le plus souvent – du dedans par les représentations (d'actions) que le joueur se crée des mouvements de son avatar qui apparaissent à l'image. L'avatar devenant en quelque sorte un modèle numérique de la réflexivité, comme la peau pour le bébé. Par-là, on pourrait évoquer cette forme particulière de relation entre le joueur et son avatar par le terme d'*auto-empathie*

(Tordo, 2010), et on ne peut mieux approcher cette auto-empathie médiatisée par un avatar par cette trame : l'expérience de soi-même, du joueur, sur le mode du sentir dans un objet, son personnage. L'avatar viendrait informer le joueur sur lui-même en se subjectivant à travers lui, et par ce processus il pourrait évoquer au sujet quelque chose d'une « peau numérique ». La *persistance* de certains mondes virtuels donnerait une juste temporalité à ce projet de « quête de soi », qui sous-tend la réflexivité et la connaissance de soi, un soi jamais saisissable, toujours à poursuivre. Imaginons un joueur assis devant son ordinateur, un écran devant lui et tout un monde virtuel qui défile devant ses yeux. Imaginons maintenant que ce monde soit peuplé de créatures virtuelles et d'un décor artificiel. Imaginons encore que ce décor soit une magnifique forêt et les créatures des animaux féroces. Le joueur doit pouvoir s'y retrouver, c'est-à-dire pouvoir se différencier visuellement parmi les animaux de cette forêt et de la forêt même. Bien plus, il doit s'y trouver. Sur l'écran alors, le joueur aperçoit, de dos et au premier plan de l'image, l'avatar qu'il a créé. L'avatar du joueur suit alors les mouvements de la main du joueur sur la souris et sur le clavier. Lorsque la main du joueur appuie sur une touche du clavier par exemple, le personnage de dos avance à son tour, ce qui permet au joueur d'avoir un repère de lui-même dans l'espace du jeu. Autrement dit, se trouver passe nécessairement par l'action, de la main et du regard en particulier. Le corps de l'avatar, en devenant une sorte de prolongement de la main du joueur, oblige le joueur à devoir se représenter ces actions comme étant déterminées par les mouvements de sa main qui se déplace, au contraire des autres objets du monde virtuel qui ne peuvent être contrôlés par le joueur et qui le sont par ordinateur (ici la forêt et les animaux). Cette incapacité de la réflexivité absolue de soi pourra peut-être trouver ici s'apaiser, en se trouvant, en se regardant, dans ce corps virtuel comme prolongement d'une part de soi, en ayant peut être l'illusion de se voir comme dans les yeux d'autrui.

En l'avatar, ne peut-on pas penser que le joueur parvient en effet à se mettre à la place d'un autre pour se regarder, pour se représenter son soi ? Ainsi, le jeu vidéo et cette relation très particulière du joueur avec son avatar, offriraient une nouvelle forme de distanciation de soi pour mieux s'appréhender. Mais cette fois, à la différence d'un sujet particulier qui ne peut se regarder soi comme un autre, le joueur parviendrait-il, en restant à sa place même de joueur derrière un écran d'ordinateur, à se mettre à la place d'un autre qui le regarde soi. L'impossibilité de se voir comme un objet, et de se saisir complètement dans les yeux d'autrui, trouverait une *solution ludique* par un mécanisme de projection d'une partie de soi dans l'avatar, permettant au sujet-joueur de percevoir son soi de sa place même de joueur, en tant que l'avatar dans ce mouvement est devenu une partie de soi qui vient réfléchir certaines

de ses actions. Là, le joueur deviendrait capable de se saisir lui-même tel qu'il est pour l'autrui-en-soi, où autrui et le sujet sont indifférenciés. Nous pourrions presque transposer la formule de Sartre sur l'objet au domaine du jeu vidéo, de la relation très particulière du joueur à son avatar, en y déplaçant les termes : « Si je peux me faire avatar, je serai moi-même au cœur de cet objet et du centre même de cet avatar, je serai le joueur qui le regarde – de ma place d'autrui-en-soi ». La réflexivité « réelle » n'est-elle pas elle-même *virtuelle*, en tant que la conscience de soi y cherche à se reprendre elle-même comme totalité, mais cette totalité n'est que l'image virtuelle et incertaine d'une tentative de totalisation toujours reprise et toujours inachevée, essayant de ressaisir la multiplicité infinie des expériences et s'efforçant à partir du présent d'englober le passé et d'anticiper sur un avenir (Lipiansky, 2008).

Plus précisément, on sait que Roussillon (2008) présente la réflexivité comme un processus qui fonctionne à différents niveaux et selon différentes modalités. Nous proposons de retrouver ces modalités de la réflexivité à différents degrés dans le jeu vidéo de rôle en ligne.

Le sujet doit en premier lieu pouvoir *se sentir*, s'auto-affecter des motions pulsionnelles et des affects qui le parcourent, aptitude qui commande les premiers processus engagés dans l'introjection pulsionnelle, mais aussi dans l'introjection de l'expérience subjective et celle engagée dans la fonction miroir de l'objet premier. Dans le jeu vidéo en ligne, le joueur peut, comme nous l'avons évoqué, traduire certaines émotions par les gestes de son avatar. L'avatar peut montrer son enthousiasme en sautillant, ou encore en levant le bras en signe de victoire. Reste que *l'émotion est traduite par l'action*, et n'apparaît jamais aussi subtilement que chez le sujet humain (changement dans le comportement physiologique, comportements faciaux expressifs, etc.). La traduction par l'action de l'émotion chez l'avatar ne peut être que partielle, il ne peut donc que partiellement passer par son avatar pour connaître les « coordonnées » de ses propres émotions. La réflexivité dans le « se sentir » est partielle, dans tous les cas n'engage pas l'avatar comme support de celle-ci. D'une certaine façon, *c'est l'avatar qui est affecté*, pas le sujet : le joueur peut en effet cacher aux autres joueurs ses propres émotions. Une catégorie d'affect se manifesterait cependant plus librement, par le caractère d'auto-subjectivité du jeu vidéo de rôle en ligne comme nous l'explorerons plus avant dans ce travail. C'est l'affect de jubilation qui accompagne la découverte de soi (Lacan, 1949 ; Roussillon, 2004a). Le joueur prend alors plaisir, jubile même, à jouer avec son avatar parce qu'il se découvre à travers lui.

Ensuite, le sujet doit être capable de *s'entendre*, c'est-à-dire de réfléchir à travers l'appareil à langage le jeu des transmissions intrasystémiques qui le parcourent et de ressaisir, d'une manière ou d'une autre, dans celle-ci les formes précédentes de la réflexivité. Dans le jeu vidéo de rôle en ligne, cette forme de réflexivité n'apparaît que quand le joueur décide d'utiliser les canaux de discussion mis à sa disposition, mais aussi véritablement s'entendre lors de *chats* de discussion vocale qui utilise un logiciel spécifique (le logiciel *Teamspeak* par exemple). Aussi, le joueur peut s'entendre, c'est-à-dire réfléchir, dans un « appareil à langage technique », un logiciel de discussion vocale, ses propres pensées et réflexions qui font retour (soit dans un casque, soit encore dans une fenêtre de discussion sous une forme textuelle). Elie Rotenberg, joueur de *Wow* et maître en chef de la guilde *Millénium*, nous donne un exemple de ce genre de discussion.

« Pendant deux bonnes semaines d'été, dans une période de rush, on était 18 heures sur 24 ou 16 heures sur 24 à jouer et c'était quand même un peu fatigant. On jouait pratiquement tous ensemble ou par petits groupes de cinq, sur une quarantaine de personnes et on était quarante personnes connectées en même temps en permanence, parce qu'on appelle *Teamspeak* [...] des canaux de discussion vocale... On n'était pas 40 dans la même pièce et on n'avait pas les échanges physiques qui accompagnent la communication dans la même pièce, mais on était 40 sur les mêmes canaux de discussion vocale pratiquement pendant deux semaines complètes » (Tisseron, 2012a, p.67).

Enfin, une autre forme de la réflexivité apparaît en tant que le sujet doit pouvoir *se voir lui-même*, c'est-à-dire être capable d'être à la fois là où il est, donc centré, et en même temps se considérer du point de vue de l'autre, donc à distance et en saisissant le lien et la forme qui le réunit et le sépare de l'autre. Le stade du miroir (Lacan, 1949) donne une forme manifeste à cette attitude. En effet, quand l'enfant se regarde pour la première fois dans le miroir, il croit que son reflet est un autre enfant. Vient un moment où l'enfant reconnaît que, dans le miroir, comme dans le visage de sa mère, c'est lui qu'il voit. C'est l'identification imaginaire. De même, dans le jeu vidéo, le joueur se rend compte que l'avatar est ce qui le représente dans le jeu, est son « corps virtuel ». Il n'identifie pas seulement l'image de l'avatar comme un autre, un simple objet virtuel, mais peut-il s'identifier imaginairement à lui à la faveur d'un processus d'auto-empathie avec son avatar, qui fait de lui un *spectateur de ses propres actions en mouvements* quand il regarde son avatar. Cette composante *en mouvement* est très importante à souligner : c'est une action en mouvement, un corps qui représente le joueur en

mouvement, qui suit les actions commandées par lui – ce qui différencie l’avatar de toutes autres formes de personnages joués, par exemple (marionnette, poupée, etc.). Cette réflexivité apparaît alors, comme nous le verrons explicitement plus avant, par la projection de *la partie (subjective) du sujet qui est regardée* sur une image de son avatar, cette partie subjective engagée quand le sujet se considère du point de vue de l’autre, ou d’un autre – précisément l’autrui-en-soi. Au propre ainsi, le sujet se regarde en lieu et place d’un autre derrière un écran, il devient en quelque sorte autre regardant un sujet qui est lui-même.

Nous pensons avec Serge Tisseron (2008a) que le jeu de rôle en ligne met en jeu en particulier cette dernière forme de la réflexivité. Se voir soi-même, voir ses actions dans l’image, devenir spectateur de ses propres actions. La réflexivité principale touche à l’action, les deux autres formes de réflexivité à l’avatar étant secondaires, parfois même absentes chez le joueur. En effet, le joueur peut décider de ne pas traduire d’émotion dans le jeu – excepté peut être l’affect de jubilation accompagnant la prise de conscience de soi -, sous la forme par exemple des émoticônes, mais également décider de ne pas utiliser de chat de discussion vocale qui serviraient éventuellement à faire retour sur soi des traces du « discours » des instances intrapsychiques entre elles. Mais *le joueur ne peut pas ne pas se mettre en action dans le jeu vidéo*. La subjectivation et la réflexivité y seraient ainsi, nous le supposons, singulières : elles passeraient par une lecture des actions, de ses propres actions, ainsi que peuvent émerger *tous les processus psychiques qui font intervenir l’action (psychique) qui font retour chez le joueur*. Ce qui est réfléchi appartient au registre de l’action psychique et de l’action motrice, de même que ce qui est projeté comme subjectivité chez le joueur. Aussi, dans cette forme de réflexivité à travers son avatar, le joueur aurait sans mal accès à des modalités de présences de ses processus psychiques en action, comme par exemple les représentations d’actions, donc le monde des fantasmes comme nous l’avons déjà abordé. Autrement dit, *l’acte virtuel chez l’avatar vient étayer le développement de processus psychiques en action chez le joueur, au premier rang desquels les représentations d’actions, donc les fantasmes*¹¹. Ainsi, la psyché du

¹¹ A un degré moindre qu’une stimulation par le monde du jeu vidéo des représentations d’actions fantasmatisques chez le joueur, nous pourrions voir émerger chez le sujet-joueur ce que Kohut (1974) a appelé *l’action-pensée*, à savoir l’expression d’une pensée concrète créatrice où l’action et la pensée sont confondues. On se souvient que l’action-pensée situe la cure des patients narcissiques, où la notion est utilisée pour démarquer la nouvelle théorie du narcissisme où le patient agit les étapes qui le conduiront vers un nouvel équilibre psychique lié à la modification du narcissisme. L’action-pensée est alors porteuse de messages qu’il restera au patient d’interpréter, ces messages seront alors transformés par intériorisation mutative de fonctions narcissiques assumées et verbalisées – notamment par l’analyste. La notion vise ainsi à montrer qu’une *création s’effectue parfois dans une confusion entre pensée et action où le sujet croit qu’il a manipulé dans la réalité physique ce qui était présent dans sa propre réalité psychique*, fonctionnement narcissique que Kohut choisit de considérer comme le ressort même des expérimentations scientifiques. Chez le joueur par une intériorisation des actions de perception de son personnage, pourrait se faire jour, avant même la constitution des représentations d’actions en fantasme, une action-pensée créatrice où le joueur croit manipuler dans son personnage – nous le

sujet-joueur parvient à s'informer sur elle-même, à partir de cette part projetée qui fait retour. Le sujet, en se percevant dans l'avatar, c'est-à-dire en percevant une partie de son soi dans l'avatar, s'auto-représente, c'est-à-dire apprendrait des choses sur lui-même ; le contenu qui fait retour étant alors intériorisé, introjecté, servant notamment à l'identification avec ce même avatar.

3.3 Le jeu vidéo, remise en route de la relation réflexive en miroir ?

Le joueur semble se découvrir dans une image qui est la sienne tout en étant *autre*. Or, on sait que l'enfant s'attache à l'image d'autrui et construit sa propre image sur le même mode, s'attachant à elle de la même manière. L'enfant découvre autrui, s'attache à son image et, dans le même mouvement, se découvre et s'attache à sa propre image. Le miroir ne peut expliquer ce mouvement. En effet, selon Widlöcher (2005), il semble difficile d'imaginer qu'un mouvement décisif dans la constitution de soi puisse dépendre d'un dispositif contingent. D'où l'importance accordée à l'image d'autrui, comme constitutive de l'image de soi. Exactement, on se souvient de Winnicott (1971) qui parle de la mère, non seulement comme objet aimé que l'on imite, mais aussi comme sujet aimant dont le nourrisson est l'objet. D'où le rôle du regard de la mère, de sa voix et de ses gestes comme facteurs de réponses motrices et d'attitudes de la part du nourrisson et qui constitue ces dernières comme réponses au comportement maternel. La mère apparaît ainsi en tant que miroir pour l'enfant (Winnicott, 1971) : « Que voit le bébé quand il tourne son regard vers le visage de la mère ? Généralement, ce qu'il voit, c'est lui-même. En d'autres termes, la mère regarde le bébé et ce que son visage exprime est en relation directe avec ce qu'elle voit ». La mère est ici en empathie avec son bébé et, en lui renvoyant sa propre image, elle lui permet de développer sa propre empathie de lui-même, son *auto-empathie*.

En effet, on peut qualifier ce lien avec la mère miroir d'empathique, comme le souligne Bolognini (2006), empathie qui serait le fruit du renoncement maternel à la gratification symbiotique, sensuelle et concrète, avec la création conséquente d'un espace interne plus grand entre la mère qui sublime et l'enfant qui s'émancipe. Espace plus grand que l'on peut

verrons un peu comme une pâte à modeler – ce qui est présent dans sa réalité psychique (« si j'actionne ce bouton en face de mon avatar, alors je me soulage de toute l'agressivité que je contiens en moi jusque-là », par exemple). Action-pensée sublimée chez le joueur, qui pourrait déjà avoir une action mutative sur les processus psychiques du sujet.

rapprocher, selon l'auteur, de l'espace potentiel de Winnicott, dans lequel la mère sert effectivement de miroir à l'enfant en étant empathique avec lui. Cette fonction de miroir ne doit pas être comprise ici, selon Widlöcher (2005), en termes de perception visuelle. Il s'agit d'une *réflexion* au travers des situations primitives. Nous reviendrons sur la dimension de travail de subjectivation dans le jeu vidéo de rôle en ligne, pour expliquer au mieux ce retour réflexif de la subjectivité. Rappelons néanmoins ici que ce travail ne peut s'agir que parce qu'il naît de la rencontre avec un miroir affectif (Winnicott, 1971) ; c'est grâce à ce miroir que le bébé peut représenter qu'il représente, puis, comme nous le verrons, grâce à toutes les expériences de jeu de l'enfant. La mère doit « échoïser » les états affectifs de l'enfant lui adressant dans le même temps un signal qui lui signifie qu'elle fait miroir, ce qui permet à l'enfant de différencier ses propres états affectifs reflétés par la mère de ceux de cette dernière. Ainsi, à l'instar de Roussillon (2008), on peut dire que le travail ou le processus de subjectivation repose sur celui par lequel la symbolisation auto-symbolise son propre processus et devient dans le même mouvement conscience de soi.

Le jeu vidéo serait une telle expérience, singulièrement, comme nous nous en rendons compte, une remise en chantier des capacités auto-subjectives du sujet, et en particulier, comme évoqué plus haut, de ses processus psychiques en action qui se voient étayer sur le « spectacle » de l'action – ou de l'acte virtuel – de l'avatar du joueur. Et nous postulons que l'auto-empathie avec son avatar s'enracinerait dans ce premier moment où la mère se présente comme une surface réfléchissante à l'enfant : quand le bébé regarde sa mère, il ne voit que lui-même. De même, quand le joueur regarde son avatar, ce qu'il voit, c'est (en partie) lui-même. L'avatar vient en quelque sorte *réfléchir* cette conscience de soi pour le joueur. Ce rapport singulier à l'avatar, qui est ainsi bien autre chose qu'un simple objet qui s'anime, serait visible par exemple quand le joueur choisit de faire pivoter la camera à cent quatre-vingts degrés pour changer l'angle de vue de son avatar : il se trouve alors nez à nez avec son personnage, dans une position analogue à celle qui présidait aux premiers moments de la vie du sujet. C'est comme si une mère le regardait.

Le joueur verrait ainsi représenter à l'écran la structure la plus élémentaire de ses moyens psychiques d'appropriation subjective du monde. Cette structure, c'est la *duplicité psychique* selon Nicolas Abraham (1963). Pour cet auteur, ce qui rend en effet la duplicité inéluctable, c'est la rupture de la symbiose qui lie l'enfant à la mère. Cette rupture ne serait pas un fait d'abandon, de frustration, de scansion ou encore de sevrage mais le résultat naturel d'un

processus d'introjection, c'est-à-dire d'intériorisation de la relation d'abord innocente à la mère. On retrouve quelque chose ici de proche de l'intériorisation de l'objet subjectalisant en une boucle subjectivante. Le résultat de cette introjection étant justement le *dédoublement* du pôle objet de la relation innocente à la mère en objet interne et objet externe. Dès lors, pour l'auteur, la structure la plus élémentaire de l'introjection se situe dans cette forme d'intériorisation, dans une intelligence de la réflexivité :

« Intérioriser une relation, installer en soi-même un objet qui serve de repère pour l'appréhension de l'objet externe, suppose en effet que nous avons la faculté innée d'être sujet et objet pour nous-mêmes. Je touche mon palais avec ma langue, j'entends le son que j'émetts, je vois le mouvement de mes mains que je fais bouger, - d'emblée je suis deux en un » (Nicolas Abraham, 1963, p.127).

Pour le nourrisson, l'un des pôles de ces dualités fondamentales deviendra ainsi l'équivalent symbolique de l'objet. La duplicité psychique devient l'opération psychique d'un touchant-touché où l'introjection s'est déjà opérée. Nous sommes proches de la problématique de l'auto-empathie médiatisée par un avatar, se présentant comme un processus à deux faces : l'une tournée vers soi dans une identification imaginaire et une introjection de la part des actions que le joueur n'a pu former auparavant de représentation, l'autre tournée vers l'objet-avatar dans une projection subjectivante. Cette manière qu'a Nicolas Abraham d'approcher la « chose introjective » est importante pour notre propos car elle lie la question du double, la duplicité psychique, à celle de la réflexivité. C'est en effet dans ce hiatus entre le *Je* et le *Me* qu'apparaît selon l'auteur la réflexivité :

« L'effet des majuscules renvoie à un mystère, celui même de l'impensé qui grève la philosophie réflexive d'une naïveté congénitale. Il révèle l'opaque gratuité de la distance qui sépare le sujet réfléchissant d'avec soi-même, distance mettant en péril jusqu'aux évidences fondées sur une illusoire proximité à soi. Condition sine qua non du rapport à soi, ce hiatus qui sépare le *je* d'avec le *me* échappe nécessairement à la thématique réflexive. C'est dans ce hiatus, dans cette non-présence à soi, condition même de la réflexivité, que le phénoménologue prend pied sans le savoir pour scruter, depuis cette terra incognita, son seul horizon visible, celui des continents habités. Or, le domaine de la psychanalyse, lui, se situe précisément sur ce sol d'impensé de la phénoménologie » (Nicolas Abraham, 1978, p.209).

L'avatar viendrait présentifier cette duplicité psychique, réflexive, du sujet à l'écran, d'une duplicité du Moi dès l'origine. Nous avons vu qu'en sus de l'introjection de nouvelles formes d'action de son avatar, le joueur est également dans un rapport de projection avec lui. Projection de sa subjectivité, liée à ces processus introjectifs dans l'auto-empathie médiatisée par un avatar, et recouvrant cette problématique de la duplicité. Cette réflexivité d'avec l'avatar donnerait alors lieu selon nous à un mouvement dynamique de va-et-vient entre soi et l'avatar, permettant au joueur d'adopter des aspects à la fois physiques et psychiques de son personnage. Autrement dit, le joueur projetterait des parties de lui-même dans l'avatar qu'il transforme, et ré-introjecterait le produit de cette transformation, concourant à l'enrichissement de son Moi. En effet, on peut penser que le joueur, comme nous l'avons souligné, introjecte son avatar, tandis qu'il ne peut le rendre double qu'à la réception de la part subjective de soi projetée dans cet objet. Ce faisant, l'avatar est double, deux-en-un, pour le sujet-joueur : l'avatar est perçu comme extérieur à soi (pôle objectal externe) mais aussi comme une partie de soi (pôle objectal interne). La duplicité de l'avatar maintenant en soi, reproduisant en quelque sorte la duplicité psychique du sujet même. A la duplicité psychique entre le soi, le *Je* ou le monde subjectif et l'autrui-en-soi ou le *Me*, répond la duplicité de l'avatar, entre la part liée maintenant au soi (introjection et intériorisation de nouvelles formes de représentation d'action) et la part de l'avatar qui continue à être perçue comme extérieure. Le sujet n'est ainsi enrichi que de la part de l'autre de l'avatar, c'est-à-dire de l'avatar comme objet externe, qui se trouve introjecté, à tout le moins ses actions, comme double de soi. C'est à cette partie de l'autre de l'avatar que le joueur, nous l'avons souligné, pourrait s'identifier imaginativement dans des pratiques de *Cosplay* par exemple, c'est-à-dire à la part des actions de l'avatar reconnu comme autre.

Ce mouvement d'appropriation subjective de soi serait encore renforcé par l'appartenance du joueur à une guilde : le joueur dévoilant à cette communauté certains aspects de son personnage (par exemple une nouvelle armure) pour mieux se les approprier dans un second temps grâce aux réactions de confirmation qu'il suscite chez les autres joueurs. L'avatar vient ainsi donner au joueur une duplicité d'image de son Moi : ce qui se réengage apparaît comme touchant-touché introjectif. Le Moi doit en effet se penser comme une instance qui se regarde elle-même pour se structurer. Le sujet se regarde en train de se regarder, se pense en train de se penser. C'est ce que Maria Torok (1966) aime à penser lorsqu'elle parle d'un troisième pôle qui complète l'unité duelle : ce n'est ni la mère, ni l'enfant mais le sujet qui en hallucine la relation. Ce pôle, c'est le Moi mettant en scène la relation doublement complémentaire du Je-Me. Et Maria Torok de nous dire que la maturation révèle de nouveaux modes de se

rapporter à soi dans une série de plus en plus diversifiée d'expériences du type Je-Me ; elle donne l'exemple de la phonation qui permet de s'entendre. Nous prendrons celui de l'avatar qui donne l'occasion de se voir, de voir ce que l'on produit soi-même ; par-là de s'auto-estimer. Les émoticônes, c'est-à-dire les courtes figurations de l'émotion, viennent *parfois* l'illustrer : le joueur peut exprimer des états émotionnels à travers l'avatar, comme se mettre en colère, rire ou embrasser un autre avatar avec enthousiasme ; et même, lorsque le joueur retranscrit une expression émotionnelle dans une fenêtre de discussion, elle peut se traduire directement par les gestes de son avatar. Grâce à cette propriété mimétique, l'avatar devient en partie identique à soi dans une empathie réflexive ; bref, il devient miroir de soi, mais comme la mère l'était pour l'enfant, non en tant qu'une image dans un miroir d'argent. Ainsi, le joueur ne pourrait se reconnaître en l'avatar dans un mouvement d'appropriation de soi que si la mère a pu jouer ce rôle de miroir réflexif précocement.

C'est encore l'*interface* du jeu qui nous semble constituer le jeu vidéo en réflexivité et en fantasme, fantasme ici d'une peau commune qui viendrait précisément réactualiser la relation réflexive à la mère. En effet, comme le précise Virole (2003), les concepteurs d'interfaces utilisent des sortes de métaphores sur les actes de la vie quotidienne pour rendre plus naturelles leurs utilisations. Ces interfaces évoluent de plus en plus vers une adéquation à une naturalité de la perception, de la cognition mais surtout de l'action. Elles sont de plus en plus intuitives. Un enfant qui joue avec son ordinateur à un jeu vidéo, est assis devant l'écran, clique avec une souris et tape sur les touches de son clavier.

« On peut donc considérer ces actions comme réalisation d'une sorte de couplage entre ce qui se passe dans son esprit et ce qui se passe dans l'ordinateur. Le point de jonction de ces deux processus est ce qu'on nomme en informatique une interface. Surface de rencontre entre l'homme et le système, une interface est constituée par un ensemble de commandes, de menus, d'images, de sons, de séquences d'évènements, qui est censé faciliter la communication entre l'homme et la machine » (Virole, 2003, p.74).

Surface commune, surface de contact avec l'ordinateur pour jouer à un jeu vidéo, comme interface entre le joueur et son écran. Surface qui pourrait se rapprocher du fantasme d'une peau commune, lui-même interface entre l'enfant et la mère. C'est à cette même réflexion que parvient Serge Tisseron (2003b). En effet, selon l'auteur, *nous établissons avec les images*

une relation analogue à celle d'un nouveau-né fasciné par le regard de sa mère. Nous regardons les images comme des « mères-images », dans un rapprochement avec la peau.

« [Aussi] de la même manière que le bébé construit certaines fonctions psychiques essentielles dans la relation avec sa mère, l'adulte continue à le faire dans ses relations aux images. Autrement dit [...] l'étayage de nos fonctions psychiques connaît deux moments successifs : dans les semaines suivant la naissance tout d'abord, lorsque leurs premières ébauches sont mises en place sous l'influence des soins maternels ; puis la vie entière, chaque fois que nous décidons d'avoir affaire à des images » (Tisseron, 2003b, p.112).

Les images viendraient ainsi prendre le relais des fonctions maternelles dans la construction du Moi-peau (Anzieu, 1985) : ce que les mains de la mère font pour la peau, les images le font pour notre œil. Or, on sait que le processus permettant le passage des fonctions de la peau du bébé à l'intériorisation des fonctions psychiques correspondantes s'appuie sur le fantasme d'une peau commune entre le bébé et sa mère, en tant que noyau de l'ensemble des opérations psychiques des fonctions du Moi-peau. Par ce fantasme, le bébé se sent partie prenante de la peau maternelle.

« Le contact des mains de l'adulte sur sa peau n'est pas perçu par lui comme le résultat de la rencontre entre deux corps, mais comme une interpénétration de leurs deux peaux : la peau des mains maternelles est véritablement, pour le nouveau-né, sa propre peau en devenir » (Tisseron, 2003b, p.116).

Cependant, comme le rappelle l'auteur, la mère ne doit pas maintenir trop longtemps l'intense proximité physique qui prévaut d'abord entre elle et son bébé. Progressivement, les contacts de peau se raréfient et l'enfant les compense par cette autre forme de toucher qu'est le regard. Le regard est comme une forme de toucher à distance, souligne Tisseron, et ces confrontations de regard reproduisent l'illusion d'une *peau commune*. Illusion alimentée de deux manières complémentaires : d'une part, l'enfant qui fixe les yeux de sa mère est dans ces yeux-là. Dans son regard, il se voit en train de la regarder. D'autre part, lorsque le bébé produit à l'intérieur de lui-même la représentation de sa mère dans une situation donnée et qu'il s'imagine être réellement dans cette situation en hallucinant ses caractéristiques. Au moment où le bébé hallucine l'état de bien être que lui procure normalement la satisfaction de son besoin, il se perçoit à la fois comme contenant le lait qui l'apaise et contenu dans les bras de sa mère qui le porte.

« Il confond l'ensemble des sensations qu'il éprouve et les images qu'il se donne avec celles qu'il aurait si sa mère le prenait réellement dans ses bras, le nourrissait et lui parlait. Lorsque nous nous abandonnons à une image en nous laissant envahir par les diverses sensations qu'elle nous communique et que nous nous imaginons au cœur de l'action qu'elle représente, nous renouons avec cet état premier du nouveau-né : nous entrons dans l'image [...] L'autre rapport que le bébé noue avec les images, c'est non plus se retrouver dedans mais devant. Le bébé se trouve devant en faisant la distinction entre les images qu'il perçoit de la réalité et celles qui sont à l'intérieur de lui-même. Il acquiert alors la possibilité de se former dans sa conscience une image de sa mère qu'il peut voir même lorsque celle-ci est absente de son champ visuel et qu'il le sait. Bref, il passe d'une image qui est la fois visuelle, sensorielle et motrice, et à l'intérieur de laquelle il est pris, à une représentation devant laquelle il se trouve » (Tisseron, 2003b, p.120-121).

D'un contact peau à peau, on passe ainsi à la manière qu'a le bébé d'investir le regard comme un moyen de préserver l'illusion de se sentir contre sa mère, voire à l'intérieur d'elle. Vient un moment maintenant, précise Tisseron, où le bébé plonge son regard dans les images qui l'entourent. L'essentiel de ce glissement n'est pas visible car il concerne une nouvelle version du fantasme d'illusion d'une peau commune. Dans la relation que le sujet noue avec les images, il peut en effet nourrir ce fantasme de deux manières : soit en plongeant dans les images comme dans un regard qui le regarde, soit en s'abandonnant à l'illusion d'être contenu par elles autant qu'il les contient à l'intérieur de lui-même. Autrement dit, le sujet n'entre pas dans l'image au sens propre, mais dans la *représentation* qu'il s'en fait : « le sujet qui entre en pensée dans une image entre en réalité dans celle qu'il porte à l'intérieur de lui. Il est alors dans l'image qu'il contient lui-même, un peu comme le bébé se rêve contenu dans le corps maternel ». Et avec l'image virtuelle, Tisseron (2003b) souligne que ce fantasme d'une peau commune a atteint une nouvelle dimension en ce que le créateur de figures virtuelles rêve d'*échanger sa peau contre la leur* et d'entrer dans la matrice numérique qu'il a lui-même mise au point. Dans le jeu vidéo, précise encore l'auteur, *on recherche l'interactivité, pour réveiller et renforcer en soi l'image d'une mère active dans la relation interactive*. Et, à la différence d'autres images, *il ne s'agit plus d'être tenu par les images dans une proximité vivante, mais d'interagir avec elles comme le nouveau-né le fait avec sa mère*. Dans un MMORPG, le joueur recherche alors l'assurance d'une gratification narcissique par les pairs, il cherche à être confirmé dans l'identité où il a provisoirement élu domicile, *dans son avatar*.

Ainsi nous trouverions un fantasme de peau commune avec le monde virtuel, qui réactualiserait la relation au regard en miroir réflexif de la mère, devenant par le virtuel une mère-image, notamment en tant que ce monde virtuel est pourvu d'une interface qui vient faire lien entre le sujet-joueur et le monde virtuel dans lequel il commande un avatar, nourrit notamment par celui de changement de peau avec son avatar.

4 Le jeu vidéo, un espace de subjectivation

« Le jeu vidéo n'est pas simplement une forme d'expérience originale à consommer, c'est aussi un laboratoire pour les formes de la subjectivité, une petite technologie de soi par laquelle se produire comme sujet conforme à l'ordre du monde digital » (Mathieu Triclot, 2011, p.34).

« Comment le Moi en vient-il à se représenter lui-même sur la scène psychique en position de sujet de son désir ? J'avancerai l'idée que cette mise en représentation du Moi comme sujet du désir ne peut se comprendre que par la constitution et l'organisation des fantasmes. En situant ainsi l'émergence du sujet dans l'organisation du fantasme, on ne fait que déplacer dans l'hypothèse rétroactive d'un processus fondateur ce que nous donnons à voir la clinique psychanalytique aussi bien que l'expérience introspective la plus banale : c'est dans l'activité fantasmatique, dans sa richesse, sa plasticité, que se joue et se rejoue sans cesse, dans ses infinies modulations, la mise à l'épreuve de la position du sujet » (Michèle Perron-Borelli, 1991, p.1609).

Nous verrons à penser dans cette partie les conditions qui font du jeu vidéo un espace de subjectivation. Selon nos supputations, la raison est celle d'une subjectalisation avec un avatar pris comme objet subjectalisant. C'est cet objet qui instituerait le noyau même du sujet en tant que sujet-joueur, par la projection en lui d'une partie de l'autrui-en-soi qui fait fonction subjectalisante. Si l'avatar permet cette projection subjectalisante, c'est qu'il permet à une certaine forme d'identification imaginaire de s'épanouir, permise par la modalité de présence de l'avatar qui est d'être présent uniquement dans une image. Subjectivement le joueur devrait incarner ce vide en l'habitant et en s'y identifiant ; identification qui n'est donc pas identification à un personnage mais à un vide représentationnel, lequel se remplira de sa subjectivité propre. Avec son avatar, le joueur se trouve aussi dans la situation inédite et paradoxale où, alors même qu'il dispose d'une capacité d'agentivité, il doit se représenter les

actions de son avatar, c'est-à-dire d'un autre, en les produisant lui-même. Ainsi, alors même qu'il peut disposer de cette capacité de différencier une action se déroulant devant lui de celle qu'il produit ou se représente, le joueur est mis par le jeu vidéo dans une situation de non différenciation. Dès lors, on peut y joindre l'hypothèse d'une transitionnalité en tant que le jeu vidéo instaurerait des objets étranges, en tant qu'il apparaît dans un espace transitionnel intermédiaire, qui ne sont ni tout à fait du moi ni tout à fait du non-moi, mais relèvent d'un mélange entre l'intériorité et l'extériorité. Ainsi aussi, l'avatar du joueur ne deviendrait un objet qui proposerait au joueur un « outil » d'appropriation de son propre fonctionnement, c'est-à-dire un objet subjectalisant, un objet qui ne renvoie à la psyché des informations sur son propre fonctionnement qu'à partir du moment où il se découvre cette qualité d'un ob-jeu virtuel. Cependant, il reste un objet imaginaire, virtualisé, qui ne trouvera jamais à s'actualiser dans le monde réel ; autrement dit, un objet ou un ob-jeu subjectalisant imaginaire. L'organisation fantasmatique du joueur serait le moteur même de cette subjectalisation et subjectivation de l'espace du jeu vidéo, notamment grâce à la personnalisation de son avatar qui est une création de soi. Le Soi du joueur se donnerait à voir à lui-même comme sujet dans le jeu vidéo, tout comme dans le fantasme qui permet l'instauration fondatrice du mouvement de « se représenter ». Le jeu vidéo proposerait ainsi moins un espace de subjectivation qu'un espace offrant une nouvelle forme de subjectivation autour du sujet en action, qui tirerait sa spécificité dans le virtuel de la qualité des actions de l'avatar d'être en mouvement, comme le sont la plupart du temps les processus psychiques du sujet-joueur lui-même.

4.1 Des origines de la subjectivation dans le jeu vidéo : subjectalisation et auto-empathie avec un avatar

Cahn (2005) rappelle que Freud emploie le terme de « sujet » à propos de la différence entre l'identification à l'autre et le choix de ce dernier comme objet. Une formule de Freud (1921, p.101) l'exprimera aisément : « dans le premier cas, le père est ce qu'on voudrait être, dans le second ce qu'on voudrait avoir. Ce qui fait la différence, c'est que le lien porte sur le sujet ou sur l'objet du Moi ». Cahn rappelle ainsi que, l'objet du Moi étant celui de la relation objectale, le sujet du Moi est celui de la relation subjectale telle qu'elle se voit ici définie en tant que dimension de l'être, de l'aspiration à l'être, antérieure à l'avoir, antérieure au choix d'objet. Un être l'autre, semblable à l'autre pris comme modèle certes, mais qui, dans ce

mouvement rendant le soi comme l'autre, s'inscrit dans cet univers du « Deux en Un » faisant de cet être-là, une réalité vivante. Cette dernière, exclusive, se déploie comme telle dans sa temporalité propre à condition que cette identification fondatrice ait bien été réalisée. La présence simultanée de l'autre virtuel de l'objet et de la créativité radicale de soi, tel est le modèle que Freud suggère, pense Cahn (2005).

On retrouve ce que nous entendons par auto-empathie, c'est-à-dire un être l'autre « vivant », un être l'autre moi-même, pris comme modèle pour faire retour sur soi : l'autre est en soi et prend le sujet, c'est-à-dire le monde subjectif, pour cible de sa représentation (autoreprésentation). C'est l'exercice de l'appareil « auto » (Roussillon, 2007) auquel l'auteur préfère justement le terme de *subjectal*. Celui-ci implique la dimension de l'être, d'un narcissisme vivant et centripète, où s'inscrivent les premières expériences de la psyché. C'est cette survenue à l'être qui préside au processus de *subjectalisation*, subjectalité vécue sur un fond de permanence, de continuité et impliquant les prémisses d'une différenciation comportant l'introjection. La subjectivation dépend ainsi de ces conditions, dans son lien fondamental avec l'objet de la subjectalisation. Au cours de ces différentes opérations, c'est la mère suffisamment bonne qui permet la psychisation progressive au sein de l'espace primitif et la différenciation progressive d'un monde intérieur par rapport au monde extérieur. Cette capacité de subjectivation ne serait ainsi jamais spontanée, mais toujours le résultat aléatoire d'un long processus courant depuis la naissance. Cahn (2002b) parle de ces conditions, d'une fonction relevant de ce qui a trait au soi, dans son vécu de continuité, de permanence interne, fonction et support de l'organisation ultérieure du moi, la *fonction subjectalisante*. La subjectalisation apparaît comme le processus commandant l'instauration d'un soi suffisamment autonome, différencié, pour permettre la subjectivation. Marcelli (2007) rappelle alors que, pour comprendre l'en deçà de la subjectivation, il faut se tourner du côté du bébé et des relations précoces mère-enfant. Production d'un moi qui s'érige en sujet autonome, la subjectivation trouverait ainsi ses fondements dans les relations précoces et dans ce que Cahn appelle *l'objet subjectalisant*. Objet subjectalisant qui se figure tout d'abord au travers du *regard de la mère qui permet l'instauration fondatrice du noyau du sujet*, tel que révélé par l'échange des regards entre la mère et l'enfant.

« Ce que le regard de l'enfant prend à celui de la mère, *c'est lui-même tout entier*, comme c'est lui-même tout entier que la mère lui renvoie. C'est bien ce qui le constitue comme évidence immédiate de soi, de son être, vivant, réel, tel que la mère le voit (le

porte, le soigne, l'alimente, l'investit) et tel qu'il est vu par elle (porté, soigné, alimenté, investi et, dans un même mouvement, l'investissant) dans le chevauchement de leur narcissisme respectif et de leur narcissisation réciproque. Evidence immédiate du soi qui sous-tend l'ensemble du fonctionnement psychique dans sa dimension pulsionnelle comme dans son aptitude à se représenter comme activité représentative d'autant que, dans ce regard, il y a aussi le regard qui arrête, surface s'opposant à l'engrènement sagittal, au désir impérieux de réintégration de l'un dans l'autre, condition elle aussi de la subjectalisation puisque impliquant différence, mise à distance et référence à un tiers possible » (Cahn, 2002b, p.170).

De cet être premier émerge l'avoir à être, l'*identification primaire imaginaire* : en faisant être l'autre comme soi-même ou en se faisant semblable à l'autre tel qu'il est perçu. Cet univers dyadique est donc celui du règne de l'objet subjectif. Advient alors le temps décisif de la subjectalisation, le processus de découverte de l'objet en tant que non-moi, et c'est la mère qui va permettre la psychisation progressive. Elle va laisser surgir l'altérité en se retirant. Cette fonction subjectalisante de l'objet s'achève pour l'essentiel au moment où l'enfant est parvenu à se créer un espace psychique personnel, à acquérir le pouvoir de se donner à lui-même du plaisir à travers le mécanisme de double retournement où c'est à la mère, nous dit encore Cahn (2002a-b, 2005), à la fois absente et évoquée, que l'enfant s'identifie dans sa fonction, établissant ainsi la nécessaire distance de soi à soi, forme d'intériorisation par l'enfant de la fonction subjectalisante de la mère. Nous retrouvons ici le double retournement que nous avons évoqué à propos de l'autrui-en-soi dans l'auto-empathie, en tant que la fonction subjectalisante de la mère est introjectée par l'enfant, ordonnant par-là même une distance réflexive du sujet avec lui-même. Aussi les conditions de la subjectalisation reposent-elles sur les deux dimensions fondamentales que constituent, au sein de ce processus d'auto-élaboration de soi, la créativité radicale de la psyché d'une part et, d'autre part, la nécessité absolue de l'autre. Comme le soutient Marcelli (2007), l'objet subjectalisant enclenche ce processus de subjectivation par une double intervention dont on pourrait dire que l'une est en plein et que l'autre est en creux : d'un côté, le regard de l'autre sur soi, nécessité absolue conditionnant l'émergence du sentiment de soi ; d'un autre côté, le développement de la psyché trouve son ferment dans l'écart introduit par le jeu des défaillances et des manquements dans la place qu'occupe l'autre, cet écart entre ce qui est attendu et ce qui advient. Autrement dit, la subjectivation prend racine aussi dans le terreau de l'intersubjectivité.

Nous pensons que les conditions qui font du jeu vidéo un espace de subjectivation reposent sur cette subjectalisation avec un *avatar pris comme objet subjectalisant*. C'est-à-dire que c'est cet objet qui instituerait le noyau même du sujet en tant que sujet-joueur. Il ne saurait y avoir d'autres objets du monde virtuel pris dans cette fonction subjectalisante (les PNJs, les autres joueurs, les éléments du paysage virtuel, etc.). Nous reviendrons sur la qualité et la nature de cette fonction subjectalisante de l'avatar quand nous penserons la question de la place du jeu vidéo comme Ob-jeu. Néanmoins, ce qu'il est important de préciser d'ores et déjà, c'est par quelle opération cette subjectalisation de l'objet-avatar advient. Nous avons rappelé que l'auto-empathie était une forme d'empathie pour soi, impliquant un autrui-en-soi qui perçoit le monde subjectif du sujet, permettant ainsi de s'auto-représenter ; à la faveur de ce processus, nous avons supputé que *l'auto-empathie médiatisée par un avatar* se comprendrait comme une projection d'une partie du monde subjectif du joueur, le sujet se tenant alors en lieu et place de l'autrui-en-soi qui perçoit maintenant ce monde subjectif (projeté) sur un écran par l'intermédiaire d'un avatar qui vient le contenir. Ce processus de médiation ne s'arrêterait cependant pas là : nous supputons qu'*une partie de la fonction subjectalisante du sujet, autrement dit de l'autrui-en-soi, soit elle-même projetée en l'avatar*, c'est-à-dire localisée en lui. Ainsi, l'avatar se verrait chargé de contenir une partie de l'être du sujet-joueur, au complet pour ainsi dire, à savoir à la fois son monde subjectal mais également son monde subjectalisant. Et nous pensons que si l'avatar permet cette « projection subjectalisante », c'est qu'il favorise l'épanouissement d'une forme d'*identification imaginaire*. La *projection* du complexe moteur, de la subjectivité et de la subjectalité du joueur sur l'avatar se doublant ainsi, selon notre hypothèse, d'une *identification imaginaire* avec lui.

On sait que cette forme d'identification se découvre dans la rencontre de l'enfant avec son image dans un miroir lors de ce que Jacques Lacan (1949) a appelé le « stade du miroir ». C'est par une identification primordiale à son image que l'enfant passerait ainsi d'une représentation morcelée de lui-même au vécu « jubilatoire » de sa totalité. Identification imaginaire qui est constituée de trois temps logiques : elle débute par la perception de l'image de son propre corps dans le miroir, comme s'il s'agissait d'un autre enfant (« transitivity normal ») ; le second temps marque la reconnaissance du fait que l'image n'est qu'une image, et qu'il n'y a pas d'autre enfant réel ; enfin, le troisième temps est la reconnaissance du fait

que cette image est la sienne propre : il s'y reconnaît et s'y identifie d'une façon irrémédiable. Il s'y aliène. Or, lorsque l'on aborde la question de l'identification à un personnage virtuel, il semble que nous parlions d'une forme d'identification imaginaire, parce que *l'objet virtuel a une modalité particulière de présence en tant qu'il est présent dans une image et d'aucune autre façon* (Tisseron, 2006a). L'identification ne pourrait être qu'imaginaire en ce sens que le joueur s'identifie à son avatar non comme à une personne réelle, mais en tant qu'il est un objet présent dans une image. Le joueur ne peut pas voir l'objet virtuel qu'il doit commander comme un élément du monde virtuel qu'il ne peut contrôler. S'il en était ainsi, le joueur serait devant un spectacle cinématographique et non devant un jeu vidéo. Le joueur participerait ainsi de sa présence au monde virtuel en s'identifiant à cette image qu'on lui propose. Cette forme d'identification mettrait alors particulièrement en jeu la réflexivité en tant que ce à quoi le joueur doit s'identifier, c'est à ce qu'il produit lui-même, c'est-à-dire (en partie) *à lui-même*.

Ce même rapport à l'identification est abordé par Triclot (2011) qui rappelle une formule d'Alexandre Galloway (2006) comparant l'identification en film de l'identification en jeu vidéo : là où le film utilise la vue subjective pour représenter un problème avec l'identification, les jeux vidéo utilisent la vue subjective pour créer de l'identification. Mais, nous dit Triclot, une identification désincarnée. Si le jeu vidéo crée de l'identification, celle-ci, nous dit l'auteur, n'est pas du même type que la grande identification au personnage qui existe depuis qu'il y a du théâtre et de la tragédie. *L'identification en jeu vidéo se fait sous le régime de l'avatar plutôt que du personnage, sous le registre de la place vide laissée à la subjectivité du joueur*. En jeu vidéo, précise encore l'auteur, il n'y a pas de personnage (principal), il n'y a que des avatars, c'est-à-dire des marionnettes, des places vides pour une logique de l'action plutôt que du regard. Identification en place vide notamment révélée par le rapport du sujet à une propriété extrêmement inattendue de la vue en première personne dans un jeu vidéo : contrairement à ce que l'on pourrait penser spontanément, celle-ci n'apporte pas, nous dit Triclot, un surcroît d'incarnation, l'impression d'être dans la peau du personnage, mais bien plutôt le sentiment inverse d'un vertige, d'une désincarnation, d'une perte des repères. Ces propriétés de la vue subjective continuent ainsi à fonctionner à l'encontre du sentiment d'immersion.

« Il y a là un paradoxe qui n'a pas été assez perçu : la vue en première personne a beau nous situer dans le dedans, dans le personnage, elle nous laisse en réalité désorienté,

dans un lieu qui n'est nulle part. Le dedans se révèle une simple place vide » (Triclot, 2008, p.82).

Ainsi, postulions-nous que cette place désincarnée demande à être incarnée, non dans un personnage, mais par le joueur lui-même. Subjectivement doit-il incarner ce vide ; *place vide* qu'il l'habite et où il doit s'identifier, en quelque sorte, non à un personnage, mais à un vide représentationnel lequel se remplira de sa subjectivité propre. Autrement dit, s'il ne s'identifie imaginativement à un personnage, il s'identifie imaginativement avec une partie de sa subjectivité, c'est-à-dire qu'il s'identifie à certains aspects de soi, se les approprie peut-être mieux par-là même.

C'est cette nécessité d'introduire de la subjectivité en l'avatar dans un rapport identificatoire qui nous fait dire que l'avatar pourrait se voir contenir cette fonction subjectalisante que nous avons travaillé et qui fait dire, nous semble-t-il, à Rufat et Ter Minassian (2011) que l'*identification spéculaire du sujet lui-même dans le jeu vidéo*, « si elle correspond formellement à une identification secondaire - en laquelle la libido trouverait à s'investir dans le monde, constitue davantage, dans son contenu, une *identification primaire - renvoyant le sujet à lui-même* en tant qu'objet du désir ». Autrement dit, si le sujet s'identifie imaginativement à quelque chose, c'est à lui-même, c'est-à-dire à la part de sa subjectivité qu'est chargé de contenir l'avatar, et qu'il a projeté en lui. C'est encore en tant que nous considérons cette identification imaginaire comme singulière, dans une *forme particulière*, comme faisant jouer l'altérité du *Je* du sujet-joueur, qui ferait poindre ce rapport à la fonction subjectalisante. En effet, comme le précise Cahn (1991), le stade du miroir de Lacan annonce que cette altérité du *Je* du sujet, *il la porte déjà en lui*, même si sa genèse peut venir du dehors. Le *Je* se constitue par les formes qui le fascinent ; elles le constituent de telle sorte que c'est parce que le *Je* reçoit en lui-même cette dimension de l'extérieur, laquelle commande son rapport à tout ce que lui est extérieur. Le miroir figure ainsi ce premier rapport à soi, selon Lacan, qui est irrémédiablement rapport à un autre. Le jeune enfant qui, face à un miroir d'argent poli, conclut « l'image c'est moi », se prend pour ce qu'il n'est pas et s'identifie à ce qui lui est extérieur. La formule lacanienne « moi est un autre » doit s'entendre comme un aphorisme indiquant le siège de notre aliénation (Dessain, 2007).

Ainsi dans l'identification imaginaire avec un avatar, le joueur serait dans un rapport à soi, une image à soi qui peut le fasciner, mais ce rapport à soi est aussi le rapport à l'image d'un

autre, c'est-à-dire d'un avatar reconnu comme objet physique extérieur. Quand le joueur se dit *Je* en parlant de son vis-à-vis (« je suis en train de battre un ennemi », « je suis en train de discuter avec un autre joueur »), *il s'identifie imaginativement à ce qu'il n'est pas*, un objet extérieur fait de pixel. Seulement, il le fait en référence à ses propres actions, dont l'image « spéculaire » que lui propose son avatar est redressée. En effet, alors que l'image proposée par un miroir d'argent poli est inversée, celle de l'image proposée par l'avatar est redressée¹² : l'avatar peut être vu de dos, ou invisible en vue subjective, mais le joueur suit les actions de son avatar telles qu'il pourrait lui-même les vivre s'il était un personnage de pixel. Ainsi, *le joueur s'éprouverait dans un rapport spéculaire redressé à lui-même, mais où l'objet investi comme renvoyant le joueur à sa propre image ne pourrait lui renvoyer son reflet*. Autrement dit, l'avatar est radicalement autre ; le joueur va devoir, dans une quête de soi sur laquelle nous reviendrons, chercher son image dans cet autre, justement parce qu'il ne lui renvoie rien de son image (réelle physique). Par cette absence de reflet de l'image de soi et parce que les actions de son personnage sont redressées plutôt qu'inversées, nous supposons que l'avatar fait fonction de miroir pour le joueur comme pourrait le faire un objet subjectalisant plutôt que comme pourrait le faire un miroir d'argent poli. Pourtant dans une absence totale de reflet physique, une mère renvoie en miroir au bébé une image redressée de lui-même. Si le jeu vidéo fait miroir, ce serait donc à renvoyer l'image du joueur par le truchement d'un autre ; autrement dit, le joueur ne serait pas fasciné par l'image d'un semblable, il ne saurait en être question lorsqu'il s'agit d'un avatar, mais la fascination viendrait de ce qui lui est renvoyé par cet autre comme partie de soi.

Nous employons ainsi le terme d'identification imaginaire à l'avatar en postulant un processus analogue de ré-flexion d'une perception de soi de l'extérieur fondant une certaine auto-reconnaissance : *l'avatar n'est pas soi qui reflète un autre*, comme dans le stade du miroir, *mais un autre qui vient refléter le soi*, comme le visage de la mère dans sa fonction subjectalisante. Un autre qui ne peut ainsi renvoyer qu'une image subjective au joueur, jamais une image physique de lui-même, situant l'identification imaginaire avec un avatar dans une aperception¹³ de soi plutôt qu'une perception de l'image de soi. L'identification imaginaire

¹² C'est ce même rapport au miroir qui permet à Serge Tisseron (communication personnelle, avril 2011) de nous dire que les enfants aujourd'hui grandissent à l'ère du stade des écrans plutôt qu'à celui du miroir : « tout enfant a affaire aujourd'hui à deux séries d'images de lui-même: celle que continuent à lui renvoyer les miroirs qui l'entourent (qui est inversée) et celle que lui renvoient les photographies et les films faits par ses parents et visionnés sur la télévision ou l'ordinateur familial (qui sont redressées) ».

¹³ Nous employons ici l'aperception avec Leibniz – repris par Winnicott dans son texte sur la mère miroir (1971) – comme l'effet d'une perception unie à la réflexion, comme synthèse de la perception, où c'est la connaissance réflexive de l'état intérieur qui constitue l'aperception. L'aperception devient la conscience que l'on a d'une

dans le jeu vidéo permettrait ainsi d'assurer, d'une certaine manière, la semblance (ou la dissemblance) d'avec soi. C'est justement un tel mouvement qui s'opère au moment de la création de son avatar. Ce n'est pas – encore – le joueur qui va s'identifier imaginativement à l'avatar, mais *c'est l'avatar qui va prendre pour modèle le joueur*. Le joueur peut en effet doter son avatar de traits de sa personnalité, conscients ou inconscients (intelligence, force, vitalité, etc.), et/ou de traits d'apparence physique (peau, taille, apparence générale, posture, etc.). On serait dans cette expérience de création et de personnalisation de son avatar, au propre, dans ce mouvement d'identification imaginaire à un objet subjectalisant, c'est-à-dire un objet qui renvoie approximativement au sujet – trans-modalement quand c'est la mère - sa propre image, c'est-à-dire une partie de sa subjectivité. Bien plus, certains jeux vidéo proposent au joueur de prendre une photographie de lui, pour qu'elle soit modélisée en trois dimensions et serve ensuite comme visage, cette fois physique, plus ou moins modifié, de son avatar.

Ainsi, si la structure encadrante nous apparaît comme condition de la réflexivité dans l'auto-empathie, *la condition pour que se forme le jeu vidéo en espace de subjectivation dépendrait de cette subjectalisation*, pour que l'auto-empathie avec un avatar trouve à s'exercer dans un tel espace subjectivant. Par ailleurs, nous postulons que, tout comme la subjectalisation permet à la subjectivation d'advenir, la subjectalisation avec son avatar – se représenter son avatar comme un objet subjectalisant – permet au jeu vidéo d'advenir comme espace de subjectivation. Et nous verrons un peu plus loin où s'originerait cette notion même de subjectalisation dans le jeu vidéo, que nous situons de nouveau dans le *fantasme*. En effet, comme nous le verrons, le Moi en vient à se représenter lui-même sur la scène psychique en position de sujet de son désir grâce à l'organisation du fantasme. C'est par la médiation du fantasme que le sujet se fonde dans son altérité, ainsi serait-il le *moteur des processus de subjectalisation et de subjectivation* (Perron-Borelli, 1991).

perception dans une configuration réflexive de la conscience de soi ; autrement dit l'*aperception apparaît comme la conscience réflexive de l'état intérieur constitué par une simple perception* (Blay, 2003) – la perception étant ici à entendre aussi bien du côté des sens que du penser.

4.2 De l'illusion primordiale à l'Ob-Jeu vidéo

Nous verrons dans cette partie que le joueur se trouve dans la situation inédite et paradoxale où, alors même qu'il dispose d'une capacité d'agentivité, il doit se représenter les actions de son avatar, c'est-à-dire d'un autre, en les produisant lui-même. Ainsi, alors même qu'il peut disposer de cette capacité de différencier une action se déroulant devant lui de celle qu'il produit ou se représente, le joueur est mis par le jeu vidéo dans une situation de non différenciation, dans une situation d'illusion ludique. Dès lors, le joueur n'a pas à résoudre le conflit de la propriété de qui est à l'origine de l'action, et on y joint ainsi l'hypothèse d'une transitionnalité qui est l'évitement devant un tel dilemme. Le jeu vidéo instaurerait des objets étranges, en tant qu'il apparaît dans un espace transitionnel intermédiaire, qui ne sont ni tout à fait du moi ni tout à fait du non-moi, mais relèvent d'un mélange entre l'intériorité et l'extériorité. Ainsi, l'avatar du joueur ne deviendrait un objet qui proposerait au joueur un « outil » d'appropriation de son propre fonctionnement, c'est-à-dire un objet subjectalisant, un objet qui renvoie à la psyché des informations sur son propre fonctionnement, qu'à partir du moment où il se découvre cette qualité d'un ob-jeu virtuel. Cependant, il reste un objet imaginaire, virtualisé, qui ne trouvera jamais à s'actualiser dans le monde réel ; autrement dit, un objet ou un ob-jeu subjectalisant imaginaire.

4.2.1 *L'illusion de la production de ses propres actions dans le jeu vidéo*

Revenons un moment sur ce que Winnicott (1960, 1975) a considéré comme moments essentiels dans la constitution du soi chez le sujet, pour mieux saisir le lien que le jeu vidéo nouerait avec l'ob-jeu et avec la malléabilité de l'objet virtuel. Moments d'illusion primaire de non différenciation, moments nécessaires à la future différenciation, d'indifférenciation non de soi et de l'autre, mais de ce qui est produit par soi et ce qui est produit par l'autre.

La différenciation des effets respectifs du moi et de l'autre apparaît comme un lent processus de différenciation, de désillusionnement, qui se poursuivrait, fragment par fragment, tout au long de la vie, pour autant qu'un espace d'illusion soit suffisamment

entretenu (Roussillon, 2008). Du maintien de cette illusion primaire, Winnicott précise deux formes, d'abord la transitionnalité avec un objet autre-sujet. Illusion première qui se met en place si la relation avec la mère est suffisamment bonne, c'est-à-dire qu'elle doit maintenir l'illusion première de l'enfant d'être à l'origine de sa propre satisfaction, d'être le créateur de ce qu'il trouve ou de ce qui lui est reflété dans ou par son environnement. Cette première relation est impitoyable (Winnicott, 1954), c'est-à-dire que le bébé ne reconnaît pas le droit à l'objet, à la mère autre-sujet (Roussillon, 2008), d'exister comme autre-sujet. L'objet premier doit pouvoir être utilisable à merci, à l'avenant des besoins physiques, psychiques et relationnels du bébé. Winnicott précise cette problématique subjective première dans une formule paradoxale, affirmant que les soins et relations premières doivent être trouvées-crées. Ce qui signifie aussi que le bébé a l'illusion de créer ce qu'il trouve, c'est-à-dire que doit s'établir pour lui une certaine indécidabilité de l'origine de ce à quoi il est confronté.

Hypothèse qui trouve à se confirmer par l'observation des bébés, selon Roussillon (2008). Franck et *al.* (1998) notamment, apportent sur la question d'une non différenciation du bébé et de son environnement des interrogations éclairantes. A partir de l'hypothèse de l'existence des neurones miroirs, ils montrent que le bébé comme le jeune enfant n'est pas neurologiquement en mesure de différencier d'emblée une action se déroulant devant lui d'une action qu'il produit lui-même ou de celle qu'il représente. Les deux actions, celle du dehors et celle du dedans produisent les mêmes effets neurocognitifs pour lui. En résulte ce que Jeannerod appelle l'agentivité (Bulot, Thomas et Delevoye-Turell, 2007), capacité à définir qui est l'agent de l'action, c'est-à-dire qui est le sujet de celle-ci, qui va devoir être acquise progressivement dans les interactions avec l'environnement.

Selon nous, le joueur se retrouve, à certains moments de son jeu vidéo, dans des instants de non différenciation dans une situation similaire à celle du bébé qui n'est pas encore agent de ses actions. Ou plutôt, *le joueur se trouve dans la situation inédite et paradoxale où, alors même qu'il dispose de cette capacité d'agentivité, il doit se représenter les actions de son avatar, c'est-à-dire d'un autre, en les produisant lui-même.* Il assiste aux actions d'un autre, lesquelles sont les siennes propres. Ainsi, alors même qu'il peut disposer de cette capacité de différencier une action se déroulant devant lui de celle qu'il produit ou se représente, le joueur est mis par le jeu vidéo dans une situation de non différenciation où, pour pouvoir jouer, il doit confondre ce qu'il fait et ce que fait son avatar, ce qu'il voit à l'écran et ce qu'il se représente de ses propres mouvements. D'où sans doute le fait que le joueur peut se retrouver

engagé dans une reviviscence de traces d'action précoces et de traces de relation. Dès lors, le joueur n'a pas à résoudre le conflit du : ceci est de mon fait ou de celui d'un autre ? Et on peut alors y joindre l'hypothèse d'une transitionnalité qui est justement l'évitement devant un tel dilemme.

4.2.2 L'Ob-Jeu vidéo

« Espace ou plutôt [...] métaphorisation spatiale d'un temps de la rencontre entre les mots et les choses. C'est l'objeu qui définit ce qu'on nomme la subjectivité : la subjectivité est originairement ce soi hors de soi qui se signifie d'un temps pulsionnel (systole-dystole) de recueillement et de bondissement où domine [...] le vecteur contact, exactement la détermination commune de la parole et de la chose. L'exploration analytique de l'objeu – impliquant le jet de l'objet dans le jeu -, l'apparition-disparition ou encore le bris de l'objet – se situe sur cet espace-temps de rencontre constitutif de la subjectivité du soi » (Pierre Fédida, *L'absence*, 1978, p.58).

Une seconde forme d'illusion primordiale provient de la transitionnalité avec les objets, avec l'*objeu*. En effet, Winnicott (1971) décrit la transitionnalité non seulement dans le rapport de la mère à l'enfant mais aussi avec son environnement, notamment avec des objets inanimés. Lorsque les conditions de l'élaboration sont réunies, quand l'espace de la solitude et de la sécurité en présence de l'autre, que requiert l'associativité de l'activité libre spontanée, est suffisamment éprouvé, le sujet va pouvoir se donner à lui-même son expérience subjective pour la reprendre, l'élaborer et la symboliser. Cela peut, nous dit Roussillon (2008), s'effectuer avec des objets matériels pour jouer. On donne alors forme sensible et imagée à l'expérience psychique, en lui permettant de lui donner forme avant de lui donner sens. Approche particulière de la transitionnalité où l'objet « *medium malléable* » (Roussillon, 2008) s'inscrit dans le champ des processus réflexifs. Les linéaments premiers de ce processus sont à rechercher selon Roussillon (2008) chez Freud, dans certaines de ses conceptions sur l'animisme. Freud soutient dans *Totem et tabou* (1913) l'idée que les processus psychiques étant insaisissables directement, ils doivent être projetés et matérialisés dans les processus et objets du monde extérieur pour recevoir une forme appréhendable.

« Les processus psychiques ont-ils aussi besoin d'être matérialisés au moins transitoirement dans des formes perceptives, pour recevoir une forme de représentation psychique, une forme d'autoreprésentation. Freud précise [...] le processus qui lui

semble présider à cette formation : un processus où un mouvement psychique est halluciné dans l'objet matériel, où hallucination et perception se mêlent et s'intriquent pour donner naissance à une nouvelle catégorie d'objets symboliques, signifiants. L'hallucination donne sa valeur psychique à l'objet, la perception sa valeur appréhendable, potentiellement transformable par la motricité ». (Roussillon, 2008, p. 39).

Ainsi, les objets matériels en question sont les représentants matériels, les signifiants matérialisés des processus qui n'ont pas encore de lieu intrapsychique convenable, qui n'ont pas encore eu lieu bien qu'ils soient pressentis ou préconçus dans la psyché. Cette question de la matérialisation des processus psychiques dans les objets matériels renvoie inévitablement à la question du retour de cette même matérialisation en soi, autrement dit de la représentation de la représentation de la psyché. La question qui se pose est alors de savoir comment la psyché peut se représenter elle-même, comment la subjectivité et la subjectivation peuvent se saisir d'elles-mêmes. L'issue devrait être cherchée selon Roussillon (2008) du côté d'une représentation de l'activité même de représentation, d'une représentation de l'activité de symbolisation. Pour Roussillon (2008), cette question d'une méta-représentation s'effectue d'abord dans l'intersubjectivité, c'est-à-dire avec les personnes signifiantes de l'entourage. C'est dire la fonction symbolisation de l'environnement humain. Cependant, que le sujet commence à chercher cette capacité ne signifie pas qu'il trouve, cela signifie simplement que le sujet pressent l'importance pour son identité future de l'expérience de représentation et de représentation de la représentation qui soient autonomes et sur lesquelles il puisse fonder la conscience de lui-même, qu'il puisse la réfléchir.

Dans les premières semaines de la vie (David, 1997), on a pu mettre en évidence l'existence d'une activité libre spontanée dans laquelle le bébé, en présence d'un adulte sécurisant et non intervenant, semble chercher à ressaisir dans une première forme de jeu avec des petits objets, le vif de ses expériences de rencontre avec les objets maternels. Mais ce que l'on remarque surtout, c'est que la valeur de l'expérience est suspendue à l'absence d'intervention de l'adulte présent ; l'investissement émerveillé de ce même adulte de l'activité de l'enfant est, par contre, tout à fait essentielle.

« A côté des expériences intersubjectives, les bébés ont très tôt le besoin de faire des expériences autosubjectives qui introduisent la médiation de petits objets inanimés,

expériences dans lesquelles les bébés représentent, ressaisissent, transfèrent, après-coup quelque chose de leur expérience antérieure de rencontre avec l'objet nourricier et l'objet d'attachement » (Roussillon, 2008).

Le problème reste le rapport autosubjectif de l'enfant avec cette activité : comment va-t-il être capable de se représenter ce qu'il en train de se représenter ? Qu'il le pressente semble acquis, mais comment va-t-il réfléchir ce pressentiment qu'il représente qu'il se représente ? Soulignons alors le paradoxe du jeu de l'enfant. Pour éviter le paradoxe d'avoir à différencier, comme nous l'avons rappelé, la chose elle-même et sa représentation au sein du jeu, représentation de la « chose hallucinée », le jeu vient délimiter un cadre qui signifie que les choses qui s'y inscrivent ne doivent pas être traitées comme celles qui sont à l'extérieur, mais comme de simples représentants-représentations de ces choses (Roussillon, 2008). Donc l'enfant qui n'a pas encore pleine conscience de cette matière qu'est la représentation, se dote d'objets qui tiennent lieu de ce qu'il pressent de cette matière particulière. Il se dote de représentants conventionnels du jeu, de l'activité de représentation.

« C'est le sens de l'intuition profonde de Winnicott concernant l'objet transitionnel. Cet objet signifie que ce qui se déroule lorsqu'il est présent, tenu en main, à portée de main ou de regard, a valeur de représentation, est approprié comme tel, et signifie l'existence, la présence et la délimitation d'un sujet pour représenter. D'un sujet qui se délimite et se construit dans et par cette représentation, d'un sujet qui se saisit de lui par et dans cette représentation, qui a conscience de lui dans et par cette représentation. *Le sujet représente, c'est un processus sans doute automatique et inévitable, mais il ne prend conscience de lui-même que s'il se présente qu'il représente, ou que si un objet pressent, présente pour lui, avant qu'il ne puisse le faire lui-même, qu'il représente.* Il va donc y avoir des objets qui vont devoir être élus comme des représentants de l'activité représentative, et donc de la subjectivité se saisissant d'elle-même. Des objets qui ne sont pas encore des représentations, mais représentants matériels des préconceptions de la subjectivité en train de tenter de sa saisir elle-même » (Roussillon, 2008, p.44-45).

N'importe quel objet peut ainsi venir signifier au sujet qu'il signifie, qu'il représente et existe par et dans cette saisie. Cependant, existerait-il selon Roussillon (2008) des objets plus particulièrement voués à cette fonction. Ce sont des objets par lesquels le paradoxe de la

différence et sa valeur de représentance de la représentation ne se présente que très peu. Aussi, moins un objet représente quelque chose pour lui-même, plus il serait apte à indiquer la représentation. C'est le cas des objets transitionnels qui n'ont que très peu de valeur d'usage. Ces objets, Roussillon (2008) les appelle objets *medium malléables*, reprenant le concept développé par Milner avec l'objet pliable-médium. Cet objet ne vient pas représenter la représentation directement, ni encore le processus de subjectivation qui l'accompagne, il représente simplement la continuité comme condition de possibilité de l'activité du sujet, comme cadre de celle-ci, qui permet les premières formes d'appropriation subjective.

Le modèle de cette saisie représentationnelle subjectivante du sujet, son prototype, est alors la pâte à modeler qui, on sait, fut utilisée comme médiation par Gisela Pankow (1956) pour structurer dynamiquement, chez le psychotique en particulier, l'image de son corps. En effet, le médium malléable, la pâte à modeler ici, ne représente rien par lui-même, mais il est saisissable, se laisse prendre par la main, toujours prêt à l'emploi, toujours disponible, informe, indéterminé et prêt aussi à l'exploration des formes premières de la liberté, parce qu'il est informe et indestructible pouvant prendre toutes les formes, pouvant transformer la forme en sens. Mais il fiable, fidèle et conserve une forme donnée par l'activité de l'enfant tant que l'enfant ne décide pas de la modifier de nouveau pour le reprendre. Au sein de ces étapes d'appropriation d'un objet en retour de quoi le sujet s'approprie lui-même, Roussillon (2008) y insère une étape de l'expérience, cette fois moins liée à un objet particulier qu'à l'auto-saisie du jeu lui-même. Autrement dit, à partir d'un certain moment de l'activité de représentation de l'expérience, le jeu va comporter une modalité auto-représentative elle-même. Une fois découverte et explorée la rencontre avec un objet qui représente la représentation, celle-ci va être découverte et explorée moins à travers l'objet lui-même, fut-il médium malléable, qu'à travers l'activité de jeu et du jeu symbolique. L'enfant découvre à ce moment que l'objet qui représente la représentation, représente aussi cette dernière. Il est analogue à cette représentation. Ainsi, *l'expérience de la rencontre avec l'objet malléable va se diffuser au jeu lui-même, le jeu devenant pour lui-même l'objet du jeu et de la symbolisation* (Roussillon, 2008). *Il devient un objeu*, terme que Roussillon reprend de Ponge¹⁴. On passe ainsi de l'objet de sa rencontre au processus lui-même. Nous savons en

¹⁴ L'*objeu* chez Ponge (1942) apparaît dans une démarche intellectuelle poétique : s'ouvrir aux objets même les plus banals avec une attention entière et attendrie. Prendre le parti pris des choses, c'est en effet abandonner la subjectivité humaine, céder l'initiative aux choses, aider les objets à s'exprimer et, puisque le réel se dérobe aux mots qui veulent le traduire, Ponge donne aux objets une nouvelle définition pour relever le défi des choses au langage. La mise en rapport de l'objet, de son nom, et du texte écrit prend, selon Ponge, le nom d'*objeu*, sorte d'adéquation entre l'objet et l'écriture, où par un effort d'expression, les choses deviennent paroles et les paroles choses. « Nous avons toujours pu penser du Soleil avoir quelque chose à dire », nous dit Ponge, où le Nous

effet qu'avant de devenir symbole, l'objet matériel deviendrait objeu, c'est-à-dire objet du jeu, l'objet avec lequel on joue au moment même où on joue, mais aussi le jeu comme objet pour la psyché.

« Grace à l'hallucination, l'objeu, l'objet du jeu, va prendre sa valeur psychique et son sens, grâce à la perception, l'objet va pouvoir être saisi matériellement, grâce à la motricité, il va pouvoir être exploré et avec lui quelque chose de l'expérience subjective qui y a été logée. Grace à l'ensemble de ses propriétés perceptivo-motrices, il va ouvrir à un processus de symbolisation et de transformation de l'expérience subjective engagée. C'est le *transfert de l'expérience subjective dans l'objet matériel*, et le jeu qu'il rend possible va permettre la métabolisation de celle-ci, et son appropriation subjective. L'expérience du jouer fournit ainsi une nouvelle inscription de l'expérience subjective, elle forme un nouveau type d'expérience subjective, celle d'une transformation de l'expérience subjective première » (Roussillon, 2004a, p.92).

Roussillon (2004a) parle ainsi de ces objeux « malléables » qui viennent symboliser l'activité de symbolisation elle-même, c'est-à-dire qu'ils permettent à l'expérience de symbolisation présente dans le jeu de se réfléchir elle-même. C'est en déformant – transformant, en répétant l'expérience de déformation et d'une remise en forme, que le sujet commence à pouvoir réfléchir sa propre activité de symbolisation par le jeu, qu'il en prend conscience et commence ainsi à pouvoir se l'approprier. Pour autant, cette matérialisation dans le jeu de ce processus de représentation de la subjectivation chez le joueur, de méta-représentation, ou encore de méta-subjectivation, ne serait pas immédiate. Elle ne se manifesterait qu'après un travail, une exigence d'un *travail de subjectivation*.

René Roussillon (2004a, 2008) propose en effet un modèle du travail du « jouer », qui comprend trois formes. En premier lieu, le jeu solitaire, c'est dire auto-subjectif dans lequel l'autre sujet n'est là que comme spectateur-témoin. Le jeu de la bobine de Freud (1920) en est un bon exemple. Ce jeu peut avoir une fonction auto-subjective dans la mesure où il représente un moment dans lequel le sujet jouant se donne sous forme symbolique une partie de son expérience à l'aide de la réflexion dans le jeu sur des objets matériels. Ce jeu auto-subjectif ne se conçoit cependant que dans un second temps, comme reprise « auto » d'un temps de jeu intersubjectif dans lequel le jeu se déroule et se découvre entre le sujet et un autre sujet. Autrement dit, le jeu ne devient jeu que dans la rencontre avec un autre-sujet.

Enfin, il y a le jeu intra-sujetif qui correspond au rêve. Dans celui-ci, il n'y a pas d'autre sujet extérieur, le jeu se déroule de soi à soi, sans témoin, dans l'intériorité de la psyché, en hallucinant négativement l'autre sujet. Cette dernière forme de jeu suppose, selon l'auteur, que les deux autres formes de jeu aient pu se déployer suffisamment. Il faut donc voir cette troisième forme de jeu, selon l'auteur, dans son rapport à la *réflexivité*. L'expérience de jouer serait une expérience essentielle de la réflexivité, c'est-à-dire l'une des expériences par lesquelles la psyché et l'activité psychique se prennent elle-même comme objet. Elle est à la fois expérience pour symboliser, mais aussi expérience à symboliser, que la notion de *transitionnalité* de Winnicott semble chercher à cerner. Dans le jeu, le joueur explore ainsi l'expérience subjective du « jouer » et dans le même mouvement se découvre lui-même.

C'est cette même transitionnalité dont parle Mathieu Triclot (2011) lorsqu'il aborde le problème du rapport du joueur à son objet jeu vidéo. Cet auteur rappelle que le jeu instaure des objets étranges, en tant qu'il apparaît dans un espace transitionnel intermédiaire, qui ne sont ni tout à fait du moi ni tout à fait du non-moi, mais relèvent d'un mélange entre l'intériorité et l'extériorité. On sait que Winnicott (1971) décrit ainsi la formation du premier objet *subjectif* dans la relation que le bébé entretient avec le sein de sa mère. Dans la relation au sein, le bébé fait l'expérience d'une forme de contrôle magique sur un premier objet subjectif – dirons-nous maintenant subjectif et subjectalisant –, un objet qui n'est pas lui mais sans lui être tout à fait extérieur. Triclot souligne ainsi que, dans le jeu vidéo, il ne s'agit plus de la relation entre le bébé et le sein de la mère, objet subjectif qui comporte la propriété formidable de se présenter lorsque le bébé le désire pour réactualiser une expérience primaire de fusion. Il s'agirait de la relation de contrôle magique entre le joueur et l'écran, qui a pris la place du sein dans le rôle ni du dehors ni du dedans, mais du *milieu*. Ainsi l'avatar du joueur est un objet qui proposerait au joueur un « outil » d'appropriation de son propre fonctionnement, à tout le moins quelques-uns de ses aspects. L'avatar serait selon nous un tel objet subjectalisant, *un objet qui renvoie à la psyché des informations sur son propre fonctionnement*, et il semble le retrouver dans deux mouvements dans le jeu vidéo de rôle en ligne massivement multijoueurs, dans l'auto-empathie avec son avatar où celui-ci apparaît au sujet comme reflétant une partie de soi mais aussi dans la relation à l'autre joueur qui commande à l'intersubjectivité, nous y reviendrons.

Cette relation à un objet totalisé subjectalisant serait encore, selon nous, une relation d'objet spécifique en ce qu'elle n'apparaîtrait pas seulement comme une relation objective. Pour

Bouvet et Viderman (1969), la relation objectale n'est précisément pas la relation objective dans la mesure où toute relation à des objets réels est modelée, aménagée en fonction d'une relation primaire à des images inconscientes et, partant, affectée d'un « *coefficient de déformation* qui mesure exactement les besoins de la défense projective du sujet ». D'une part, nous avons tenté de montrer que la relation à l'avatar se révèle au joueur en tant que réactualisation, ou réaménagement, d'une relation primaire à un objet-miroir, à une mère-image ; d'autre part, on peut penser qu'il est effectivement soumis à une déformation conformément aux propres mesures défensives du joueur. Ainsi comprendrait-on les styles différents que les joueurs donnent à leur avatar, différents des avatars des autres joueurs aussi bien que d'un avatar secondaire de leur propre profil de joueur. Il s'agirait alors de l'effet de la relation d'objet fantasmatique, telle que nous pouvions la décrire, sur la relation « objective » à son avatar. La relation d'objet à l'avatar pourrait ainsi être comprise comme une relation fantasmatique, par projection d'une subjectivité, mais aussi d'une relation d'objet « réelle » dans la mesure où l'objet virtuel n'est pas que soi, il est également autre, puisqu'il apparaît aussi au joueur comme un repère graphique. Mais encore, ce coefficient de déformation tiendrait au caractère transformable de l'objet, à sa caractéristique même, rapprochant ainsi l'objet virtuel de l'*objeu*. Nous dirions même que l'objet virtuel, *l'avatar*, ne devient pour le joueur un objet subjectalisant qu'à partir du moment où il se découvre la qualité d'un ob-jeu virtuel.

L'auto-empathie médiatisée par un avatar nous semble bien être ce transfert dans l'image matérielle de son expérience subjective, en expérimentant donc une propriété de transformabilité de l'objet que le joueur perçoit comme double de soi-même, qui devient par là même objeu. L'avatar est en effet un objet virtuel avec une forme particulière mais le plus souvent transformable. Selon Serge Tisseron (2006a), le jeu vidéo se rapprocherait ainsi des enjeux de la pâte à modeler, par là même de ceux du médium malléable que nous avons décrit. L'auteur rapproche ainsi la relation du joueur avec son avatar de la relation du bébé avec un objet transitionnel. Le propre d'un tel objet est en effet d'être malléable, c'est-à-dire transformable à volonté, et en même temps d'être d'une apparence stable. Ainsi, comme dans l'espace transitionnel, le joueur n'a jamais à décider ce qui vient de lui ou de son avatar. Le jeu vidéo deviendrait cet ob-jeu, en tant que l'objeu malléable est représentant des processus qui n'ont pas encore de lieu intrapsychique, l'ob-jeu vidéo serait quant à lui une extériorisation de la subjectivité du joueur sur un avatar qui devient ce lieu (extra-)psychique que le joueur peut observer de sa place de sujet tandis qu'il n'est plus, le temps du jeu, double à l'intérieur de lui-même. Le cadre de l'écran vient délimiter une interface entre un dedans

appartenant encore au sujet et un dehors, en partie identifiée à lui *via* l'avatar. Le jeu vidéo viendrait ainsi délimiter un cadre, qui ne vient pas cependant se limiter à cet écran, supposons-nous, mais le joueur vient délimiter un espace psychique et géographique, en fonction du type de jeu et de l'expérience qu'il en fait. L'espace ainsi créé délimite pour le joueur lui-même un cadre au-delà duquel se situe un dehors. Ceci est particulièrement saillant lorsque l'on assiste à des parties de jeu sur bornes d'arcade, où le cadre est délimité par le système de jeu. Par exemple, pour le jeu *Danse Danse Révolution*, le joueur se crée un espace de jeu qui ne vient souffrir aucune perturbation, même s'il se trouve entouré de nombreuses personnes pour l'observer. L'écran se prolonge en quelque sorte pour devenir un périmètre intérieur psychique qui enserme le joueur.

Dans le jeu vidéo, le joueur peut faire comme si l'avatar était une sorte de pâte à modeler numérique mais il peut également arrêter ces métamorphoses et « jouer avec ces figures comme avec des objets transitionnels » (Tisseron, 2006a). Si bien que l'étape de création de son avatar apparaîtrait comme une étape capitale pour la réflexivité ou l'auto-symbolisation, au travers de l'image matérielle virtuelle, du joueur. Ces ob-jeux vidéo permettraient en effet non seulement au joueur de représenter et transformer son expérience subjective mais en plus ils permettraient de réfléchir sa propre activité – « je suis en train de voir mes actions à l'écran » -, rendant possible un jeu qui porte le fait de jouer lui-même. Il faut donc pouvoir symboliser qu'on symbolise, réfléchir l'activité de symbolisation comme une activité spécifique, pour que le jeu vidéo devienne « obj-jeu vidéo », par le pouvoir de transformation de l'avatar et tout le processus de création qui l'entoure. Autrement dit, que le jeu vidéo acquiert cette qualité d'être *auto*.

Cette étape de création pour faire de l'objet virtuel un ob-jeu subjectalisant peut être très détaillée, comme c'est le cas dans le MMORPG *DC Universe Online*. *DC Universe Online* propose en effet deux modes de création de personnage, qui ont un début commun puis qui divergent ensuite. Le premier mode permet de personnaliser toutes les grandes caractéristiques de son personnage, de son costume à ses pouvoirs en passant par son mode de mouvement et l'arme qu'il utilise. Le second, dit mode "inspiré par", fait tous ces choix en fonction du personnage *comics*, parmi la liste proposée. On choisit le sexe de son personnage. Sa corpulence. Chaque corpulence est elle-même divisée en trois "sous-tailles" : petite, moyenne et grande. La grande corpulence chez les hommes s'appelle "Brute" par exemple : il existe donc une corpulence "Brute-grande", "Brute-moyenne" et une "Brute-petite". Puis,

dans un mode "personnalisé", on peut choisir ses pouvoirs, son mode de mouvement, son arme et son costume, ou bien, dans le mode "inspiré par", on peut utiliser un héros ou un vilain célèbre de l'univers des comics DC en tant que modèle, ce qui détermine automatiquement ses pouvoirs, son mode de mouvement, l'arme que l'on utilise ainsi que son aspect et celui de son costume. Pour enfin, choisir le nom de son personnage, puis entrer dans le monde virtuel. Il est donc tout un ensemble de caractéristiques plastiques, c'est-à-dire ajustables, malléables, que le joueur peut changer hors-jeu, à sa guise, pour créer un avatar singulier, différent d'un autre avatar dans le jeu vidéo.

L'avatar se rapprocherait des enjeux de l'objet médium malléable, *sans toutefois en être un*. Il est indestructible, parce que définitivement appartenant au monde des images, mais dans des proportions bien moindres, *informe*. Par exemple, dans *World of Warcraft*, le joueur doit se déterminer dans ses choix entre différentes races dont l'apparence générique lui est imposée par les développeurs du jeu. Il se rapproche sans doute davantage, du fait justement d'une part qu'il possède une forme (humaine ou humanoïde) – et une forme métaphorique que nous situons autour du visage de la mère – de l'objet subjectalisant (Cahn, 2002a) qui permet la représentation de la représentation de la subjectivation, d'autre part, nous l'avons déjà largement évoqué, l'avatar suit les actions du joueur qui commande ce personnage d'apparence humaine. Et parce qu'il engendre cette activité auto-représentative, autour en particulier des processus psychiques qui possèdent comme déterminants l'action (psychique ou physique), il apparaît en tant qu'*objet*. L'avatar dans le jeu de rôle est en effet le plus souvent à « l'image du joueur », c'est-à-dire qu'il possède les bases d'un système moteur d'apparence humaine ou humanoïde, en majorité bipède, aussi permettrait-il plus facilement le glissement de l'autoreprésentation de l'objet au jeu lui-même comme représentation, en tant qu'Ob-Jeu vidéo subjectalisant pourrait-on ajouter. Certains joueurs choisissent même que leur avatar leur ressemble pour de « vrai » en le personnalisant à leur image, comme avec le jeu vidéo *Aion* qui permet une très grande personnalisation de son avatar.

Bien entendu, s'il pourrait évoquer significativement dans la psyché inconsciente du joueur un tel type d'objet subjectalisant, il ne pourrait l'être complètement en tant que les dimensions tridimensionnelles charnelles de cet objet font défaut. C'est un *objet subjectalisant qui n'apparaît que dans une image, un objet subjectalisant imaginaire, virtualisé, qui ne trouvera jamais à s'actualiser dans le monde réel*. Cette dimension imaginaire subjectalisante pourrait ainsi expliquer qu'il puisse ordonner un effet de captation dans le registre de l'imaginaire, en

bénéfice de quoi il pourrait susciter des effets d'assomption jubilatoire (Lacan, 1949) de la forme : « Mon avatar, c'est moi, c'est mon perso ! ». D'ailleurs, cette dernière expression de « perso », si souvent employée par les joueurs quand il s'agit de parler de leur avatar, renvoie à la fois au « personnage » mais aussi au « personnel », c'est-à-dire à l'identité du joueur, liant la personne, le joueur, et son personnage dans une unité sémantique.

Il nous resterait ainsi à aborder le problème de la *médiation* par un avatar, ce qui permettrait que l'avatar comme objet médium subjectivant imaginaire puisse faire émerger un processus d'auto-empathie avec lui. Anne Brun (2007) aborde en ce sens le problème du travail du médium malléable, qui permettrait l'émergence de proto-représentations, en lien avec les sensations hallucinées actualisées chez l'enfant. Ces proto-représentations renverraient aux premières inscriptions sensori-motrices dans l'expérience de la relation à l'objet, et relèveraient notamment du registre des pictogrammes de Piera Castoriadis-Aulagnier ou des signifiants formels de Didier Anzieu. L'auteur pense ainsi que ces proto-représentations s'imposent à l'enfant sous la forme d'un vécu hallucinatoire qui rencontre un écho dans la manipulation du médiateur, et relèvent d'abord d'un état de *spéclarisation* entre l'enfant et le matériau travaillé. Ce rapport spéculaire définirait de façon spécifique les médiations thérapeutiques dans la psychose, spéclarité entre le corps de l'enfant et la matière travaillée. Nous postulons retrouver cette dimension de spéclarisation entre le joueur et son avatar, mais à cette différence essentielle qu'elle ne serait pas travaillée par la réactualisation, comme c'est le cas chez le psychotique, d'éprouvés corporels archaïques dans un « corps halluciné » (Brun, 2007). Comme nous l'avons déjà évoqué, la *spéclarisation serait indirecte, elle se ferait par empathie du joueur avec son avatar*. L'avatar reste dans un rapport extérieur au sujet, il serait une « matière numérique » à travailler en tant qu'obj-jeu subjectalisant présent dans une image, avons-nous évoqué ; il va certes pouvoir y déposer des éprouvés corporels, mais ces éprouvés corporels ne seront jamais ressentis par le joueur de manière directe, mais par empathie avec la partie de ces éprouvés corporels qui seront projetés dans l'avatar, d'où le terme utilisé d'*auto-empathie médiatisée par un avatar*¹⁵. Ainsi cette

¹⁵ Nous devons à Serge Tisseron d'avoir ajouté avec justesse le terme « médiatisée » à l'auto-empathie avec un avatar dans un article exposé plus bas, nous l'en remercions ici. Ajoutons cependant que l'activité de médiation nous apparaît ici singulière : elle ne passe que très peu par l'acte (moteur) et par le registre sensori-moteur qui devrait rendre possible la liaison entre traces perceptives et traces représentatives (Brun, 2010). Nous établirons un peu plus loin que ce pont liant se fait dans le registre de la symbolisation imageante, passant ainsi préférentiellement par la représentation ou proto-représentation d'actions plutôt que par l'acte proprement dit (le joueur ne passe que très peu par l'acte pour commander son avatar ; sa commande est davantage une activité perceptivo-représentationnelle que strictement motrice).

spécularisation qu'évoque Anne Brun et que nous avons choisi de considérer comme étant indirecte dans l'auto-empathie médiatisée par un avatar, pourrait expliquer que prendre soin de son avatar, c'est finalement un peu comme prendre soin de soi. Dit autrement, l'auto-empathie est dans un rapport de médiatisation avec l'avatar du joueur, indirectement médié dans la mesure où cet objet est reconnu dans son extériorité appartenant au monde virtuel. Nous reviendrons sur cette dimension du *Care* du sujet grâce à son avatar, dans une prochaine partie.

Le jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs pourrait encore valoir d'exemple de *travail de subjectivation* dans le « jouer », jusque dans sa dernière forme intra-subjective dans une relation de soi à soi, qui représente selon nous le propre de la relation réflexive du joueur à son jeu et à son personnage virtuel. Ce travail de matérialisation de la représentation de la représentation se formerait dans la psyché du joueur au décours de ce cheminement. En premier lieu, dans un jeu vidéo de rôle en ligne, dans une relation intersubjective, non seulement avec les autres joueurs présents dans l'univers virtuel comme nous l'explorerons plus avant, mais aussi avec le représentant virtuel de l'autre sujet – que nous explorerons également sous le terme d'Autre virtuel chez l'autre joueur. En découlerait une auto-subjectivité dans le « jouer », où l'autre sujet n'est là que comme spectateur. C'est ce que les auteurs travaillant sur la question des MMORPGs ont appelé la *solitude collective*, sur laquelle nous reviendrons, cette mise en spectacle de soi davantage pour y rencontrer soi par la présence de l'autre que l'autre par la présence de soi. Mais le joueur peut tout aussi bien prendre comme témoin dans sa pièce de jeu un autre sujet qui le regarde jouer, qu'il soit lui-même joueur ou non. Viendrait enfin une troisième phase de jeu dans le MMORPG qui engendrerait plus précisément le travail de subjectivation, une phase de jeu intra-subjective, dans la *réflexivité* avec son avatar, déjà largement évoquée dans ce travail. Nous avons établi que cette phase de jeu pouvait renvoyer à la mère hallucinée négativement, de sorte que le MMORPG renfermerait des traces de la relation précoce réflexive – la mère comme miroir. Autrement dit, l'auto-subjectivité en « jeu vidéo » ne pourrait advenir que si la mère a pu être dans la subjectivité, dans le renvoi de la subjectivité naissante de l'enfant, par son empathie. Dans le MMORPG cependant s'ajoute une autre forme de complexité subjective où l'auto-subjectivité du joueur renvoie à la relation inter-subjective primaire mais également à la rencontre intersubjective avec d'autres joueurs dans la réalité. En effet, comme nous le

verrons dans le cours de ce travail, la rencontre réelle entre les joueurs est une éventualité dans ce type de jeu, de sorte que l'auto-subjectivité avec son avatar pourrait également être marquée par les traces de relations réelles des joueurs entre eux. Le « pallier de la réflexivité » dans le jeu serait ainsi atteint dans un MMORPG, par le principe du jeu même : « intersubjectivité » avec d'autres joueurs, jeu solitaire (campagne « solo » de quêtes par exemple, mais aussi solitude collective avec d'autres joueurs) et enfin, auto-subjectivité du joueur avec son avatar, donc matérialisation dans un dehors des processus psychiques subjectifs du joueur qui font retour chez lui. Notamment, comme nous l'avons rappelé, la représentation de la représentation de ses propres actions en mouvement, dans son rapport éventuel avec le processus de représentation d'action dans le fantasme.

Ce travail de subjectivation est probablement facilité en dehors du jeu, c'est-à-dire à distance de mécanismes cognitifs plus automatiques de mise en action de son personnage virtuel, comme l'intentionnalité réfléchissante, à la suite du rêve de son avatar pendant son sommeil, ou au cours d'une rêverie diurne par exemple. Le joueur peut alors, au réveil de sa rêverie, se représenter s'être représenté les actions de son avatar, comme les siennes propres.

4.3 Le jeu vidéo pour le devenir Sujet : un espace où l'on se subjective par l'action

Nous posons dans cette partie que le jeu vidéo va devenir pour le joueur un espace de subjectivation. Le travail de subjectivation chez le joueur nous semble, en tant que concept qui renvoie au fait d'un individu qui devient sujet de ses représentations et de ses affects, permis principalement par l'empathie de la mère qui fait miroir aux états affectifs et proto-représentationnels de l'enfant, sollicitant en retour les capacités d'auto-empathie de ce dernier sujet en devenir. L'organisation fantasmatique du joueur serait le moteur même de cette subjectalisation et subjectivation de l'espace du jeu vidéo, la subjectivation viendrait s'y sourcer, notamment grâce à la personnalisation de son avatar qui est une création de soi. Ainsi, le Soi du joueur se représenterait, se donnerait à voir à lui-même comme sujet dans le jeu vidéo, tout comme dans le fantasme qui permet l'instauration fondatrice du mouvement de « se représenter ».

4.3.1 De la subjectivation dans le jeu vidéo, un devenir sujet-joueur

Dans cette partie, nous travaillerons le concept de subjectivation tel qu'il nous apparaît chez le joueur, spécifiquement dans la relation qu'il entretient avec son avatar -avatar que nous avons fait le choix de considérer comme prenant la forme d'un « objet subjectalisant » (Cahn, 2002b). Nous avons souligné que, dans le jeu vidéo, les qualités de stabilité et de totalité du monde virtuel, ou de l'objet virtuel, nous semblent proposer au joueur un espace favorable à l'appropriation subjective de soi. Dans cette perspective, nous posons que *le jeu vidéo va devenir pour le joueur un espace de subjectivation*.

Selon Cahn (2006) en effet, à un pôle objectal doit être livré un pôle subjectal ou subjectif, dans la mesure où Freud (1921) utilise le « Sujet » à propos de la différence entre l'identification à l'autre et le choix de ce dernier comme objet. Une formule l'explique, dans le cas de l'identification où le père est ce qu'on voudrait *être*, dans un autre cas où il est ce que l'on voudrait avoir. Ce qui fait la différence, c'est donc que le lien porte soit sur le sujet soit sur l'objet du moi. L'objet du moi étant celui de la relation objectale, le sujet du moi, nous dit Cahn, est donc celui de la relation subjectale telle qu'elle se voit ici définie en tant que dimension de l'être, une aspiration à l'être antérieure à l'avoir, souligne Freud. Un être l'autre – semblable à l'autre pris comme modèle – certes, mais qui, de ce mouvement rendant le soi comme l'autre, s'inscrit dans cet univers radicalement hétérogène à la pensée du Deux en Un, qui fait de cet être là une réalité vivante, exclusive, se déployant comme telle dans sa temporalité propre à la condition de cette identification fondatrice. La présence de l'*autre virtuel* de l'objet simultanément à la créativité radicale de soi, tel est le modèle que Freud suggère ici. C'est ici une « subjectalité », référée par Cahn au soi dans son vécu de permanence et de continuité, qui implique les prémisses d'une différenciation comportant l'introjection (Kestemberg et Decobert, 1972). Les temps essentiels de cette subjectivation concernent en effet l'instauration du *noyau du sujet* à partir du regard de la mère comme objet subjectalisant suffisamment bon, qui permet la psychisation progressive au sein de l'espace primitif et la différenciation progressive d'un monde intérieur par rapport à un monde extérieur. Ainsi, selon Cahn, la subjectalisation comme source de la subjectivation, comme ensemble des conditions de celle-ci, repose sur les deux dimensions fondamentales que constituent la créativité radicale et la nécessité absolue de l'autre.

Pour Cahn (Marcelli, 2007) en effet, le sujet de la psychanalyse ne représente que le résultat d'un long processus de subjectivation. Au plan topique, ce processus a affaire au Moi, et il ne s'agit pas tant d'un processus de séparation-individuation que d'un processus de différenciation à partir de l'exigence d'une pensée propre, permettant l'appropriation, à l'adolescence, d'un corps sexué et l'utilisation des capacités créatrices du sujet. Ainsi définie, cette subjectivation apparaît comme la *capacité de la psyché de s'informer sur son propre fonctionnement*, en tant que pensée autoréférentielle. Processus de différenciation à partir de l'exigence interne d'une pensée propre, de l'appropriation du corps sexué, de l'utilisation des capacités créatives du sujet dans une démarche de désengagement, de désaliénation du pouvoir de l'autre ou de sa jouissance et, par là même, de transformation du Surmoi et de constitution de l'Idéal du Moi. Processus de subjectivation qui se « *poursuivra la vie durant*, impliquant un sujet qui a sans cesse à s'inventer à travers les liens dans leur nécessité comme dans leur perpétuelle remise en cause et la *virtualité* toujours ouverte de les défaire, de les refaire, les mêmes ou d'autres, pareillement ou autrement » (Cahn, 2002b, p.51). Avec Cahn, on peut ainsi dire que cette notion de sujet implique une manière d'être, et donc la dimension la plus spécifique de ce qui le constitue à travers l'exigence d'organiser et donner sens aux incessants changements (internes-externes) qui l'affectent.

Plus précisément, Wainrib (2006) tente une définition du concept de subjectivation en relation avec ses deux principaux sens entre philosophie et psychologie. La notion commune de subjectivation vient de l'adjectif « subjectif » ; subjectivation veut alors signifier « rendre subjectif » quelque chose, c'est-à-dire le constituer et lui donner un sens. Cet usage connote l'idée d'une différenciation, ce qui se donne à un sujet et ne vaut que pour lui seul. Le point de vue psychanalytique prend en compte dans ces termes le cheminement inconscient qui conduit à ce devenir subjectif, comme Nicolas Abraham (1963) aimait à le rappeler. Le deuxième sens part cette fois du substantif « sujet », la subjectivation tenant alors dans le devenir sujet, expression mettant l'accent sur la conception d'un sujet qui n'est pas donnée une fois pour toute, mais qui doit prendre forme en se construisant, dans une production permanente qui implique le jeu de l'inconscient. Le terme de subjectivation présente alors l'avantage de mettre l'accent sur sa processualité, puisque l'un des enjeux de la subjectivation est d'assurer une « continuité d'être » (Winnicott, 1971). Ce sens d'un devenir sujet tient à son autoréflexivité, désignant la fonction du *Je* susceptible de s'approprier le fonctionnement de la psyché en faisant retour sur son activité de représentation. La pertinence du concept de

subjectivation en psychanalyse tient, selon l'auteur, à sa capacité de pouvoir conjoindre les deux usages des termes évoqués ci-avant. En effet, le « devenir sujet » s'opère dans le mouvement même qui rend au sujet sa subjectivité ; en d'autres termes, la subjectivation se tient dans une co-émergence du sujet et de sa réalité psychique. Elle est donc ce processus en partie inconscient par lequel un individu se reconnaît dans sa manière de donner sens au réel au moyen d'une activité de symbolisation.

En définitive, la subjectivation nous apparaît à être travaillée chez le joueur, en tant que concept qui renvoie au fait d'*un individu qui devient sujet de ses représentations et de ses affects, permis principalement par l'empathie de la mère qui fait miroir aux états affectifs et proto-représentationnels de l'enfant, sollicitant en retour les capacités d'auto-empathie de ce dernier sujet en devenir*. C'est en effet dans cette perspective ouverte par Raymond Cahn que nous considérons le processus d'auto-empathie avec son avatar comme un processus de subjectivation. Les dimensions de créativité et de la nécessité de l'autre nous apparaissent, et vont nous apparaître au cours de notre travail, importantes à considérer chez le joueur de MMORPG : créativité de soi par la création et la personnalisation, la transformation « radicale », malléable d'un avatar, et nécessité absolue de l'autre, du compagnonnage avec les autres joueurs pour faire progresser son personnage. Un mot ici sur l'importance de cette personnalisation de son personnage au regard du processus de subjectivation. Nous avons vu que la création de l'avatar pour le joueur est un moment important, ce qui nous a permis de décrire certains processus psychiques auto-empathiques qui nous semblent impliqués entre le joueur et sa créature virtuelle. Mais cette création ne s'arrête pas là. En effet, on pourrait penser que la naissance au monde virtuel viendrait rendre compte de la naissance psychique à l'objet, de ses qualités, c'est-à-dire où l'avatar convoquerait les premières traces psychiques de relation, dans la mesure où notamment l'auto-empathie médiatisée par un avatar serait efficiente ou non en fonction de la qualité de la relation homo-sensuelle primaire de la relation au miroir réflexif de la mère, que nous avons évoqué. Le type de jeu que nous nous proposons spécifiquement de comprendre, le MMORPG, ne serait pas étranger à une telle entreprise psychique. En effet dans ce type de jeu, l'avatar né le plus souvent au monde virtuel et le joueur découvre sa création à un niveau zéro dans un endroit géographique propre à la race du personnage. Le niveau est la marque du développement du personnage virtuel mais aussi de soi : l'avatar naît au monde virtuel à ce niveau, et le joueur commande à ce même niveau cet avatar. Dans *World of warcraft* par exemple, les elfes de la nuit naissent sous le colossal

Arbre-Monde Teldrassil qui se dresse sur l'île de Kalidar, au nord-ouest de Kalimdor. Les nains stoïques d'Ironforge appartiennent, quant à eux, à une race ancestrale d'humanoïdes robustes vivant au pied des montagnes enneigées de Khaz Modan. Ce sont de fidèles alliés des humains, eux-mêmes race fière et tenace de Stormwin. A chaque race correspond ainsi un lieu géographique virtuel déterminé, avec lequel le joueur est obligé de se familiariser pour pouvoir développer son avatar.

Aussi, cette création de soi pourrait convoquer le devenir subjectalisant du sujet dans sa relation première, plus loin re-convoquer ce que, dans le processus d'adolescence¹⁶, Philippe Gutton (2008) nomme la sublimation pubertaire qui est expérience de la subjectalisation :

« La création [de soi] est lié au raccord génital corporel, persistant, que la sublimation assure. Ce qu'elle véhicule demeure, grâce à l'inhibition du but pulsionnel, branché sur le corps. L'insolite pubertaire est une trace fraîche, indélébile du fait de la sublimation, elle provoque les constructions imaginaires d'adolescence [...]. La scène sublimatoire est le lieu où sont réunis les ressentis, les mots et leurs représentations. Seul cet ensemble est créateur : les éprouvés corporels suggèrent des représentations ; le discours provoque de l'image qui relance la pensée ; le langage descend jusqu'à l'originaire, les mots sourcés aux ressentis, les modifient. La sublimation est interactive » (Gutton, 2008, p.133-134).

C'est d'ailleurs cette création même de soi dans la subjectalisation, qui pourrait nous expliquer également le travail du lien entre l'espace du jeu vidéo comme fantasme et l'espace du jeu vidéo comme monde pour se subjectiver. A l'instar de Gutton (2008), qui précise que *fantasmer n'est pas encore sublimer* bien que la scène sublimatoire reste créée par et à partir de la scène fantasmatique, et de la même façon que dans le jeu vidéo, actions et représentations trouvent à se lier dans une opération de symbolisation imageante. De la même manière encore, *fantasme et subjectalisation-subjectivation trouveraient à se nouer dans le jeu vidéo parce que l'avatar était offert comme instrument de création de soi*. Le joueur doit le transformer à l'image d'une partie de lui-même. Qu'il s'agisse de la personnalisation de l'avatar en un objet idéalisé, qu'il s'agisse de le rendre plus timide pour refléter une part peu ou prou reniée de la personnalité de son auteur, ou encore qu'il s'agisse de créer un personnage complètement différent de l'apparence et de la personnalité du joueur, quoique

¹⁶ Nous n'aborderons pas dans ce travail le jeu vidéo sous le regard du processus d'adolescence, compte tenu notamment de l'âge moyen des joueurs de MMORPGs. On pourra se reporter aux écrits de Serge Tisseron qui aborde plus spécifiquement les liens entre virtuel et adolescence.

fasse le joueur pour le personnaliser, l'avatar est déterminé par soi. Ce n'est pas un autre joueur qui le crée, c'est le joueur, en superficialité ou en profondeur de soi. C'est en ce sens que l'avatar est toujours une partie de soi, à partir du moment où il crée par le joueur, c'est-à-dire qu'il soit permis suffisamment de latitudes par le système de personnalisation de l'avatar au sein même du jeu vidéo. Ainsi, on pourrait penser que, plus les limites imposées par la technique du jeu vidéo seraient fortes, n'offrant que peu d'espace de personnalisation de son avatar au joueur, moins l'avatar serait susceptible de devenir un personnage capable de médier l'auto-empathie du joueur, donc le monde de ses fantasmes. A l'inverse, plus la personnalisation serait large dans le jeu, plus serait facilité l'établissement de l'avatar comme miroir subjectalisation de soi à partir du monde de ses fantasmes.

Plus précisément encore, le jeu vidéo serait un espace de temporisation des contraintes du processus de subjectivation. La duplicité du Moi, instance qui s'éprouve en se regardant elle-même à partir d'elle-même, pourrait en effet se trouver représentée dans un sorte de clivage, dans une image matérielle : une face interne propre au joueur qui pense et se représente, et qui se retrouve à commander un avatar en dehors de l'écran ; une face externe dans une image qui représente le joueur – son avatar. Le joueur serait alors moins précipité par la tâche de se poser en tant que sujet, c'est-à-dire en tant qu'être qui se regarde lui-même. Un déplacement de l'intérêt s'exercerait alors, de la duplicité du Moi ou du Soi, c'est-à-dire de l'autoreprésentation de soi à l'auto-empathie avec son avatar, par projection de *la partie du sujet qui est regardée* sur une image de son avatar. Au propre ainsi, le sujet se regarde en lieu et place d'un autre derrière un écran, il devient en quelque sorte autre regardant un sujet qui n'est que lui-même (en partie). Ainsi, le jeu vidéo façonnerait à distance le travail de subjectivation différenciateur, à travers la possibilité de symboliser ses propres processus (Roussillon, 1995), dans la mesure notamment où le joueur s'entend (retour de la voix quand le joueur utilise un micro pour jouer avec d'autres joueurs, par exemple), apprécie sa pensée traduite dans le texte (fenêtres de discussion, chat, etc.), se regarde en tant qu'autre et compare cet autre, l'avatar, aux autres joueurs eux-mêmes incarnés dans des avatars.

Revenons un temps bref sur cette *autoreprésentation* dans l'auto-empathie par le truchement de l'avatar. La représentation d'une action, plus justement la perception d'une action de l'avatar, devient progressivement, par un processus de transformation que nous

avons envisagé comme travail du lien, autoreprésentation de cette même action. L'avatar est d'abord un autre, sur lequel peut se diriger une empathie, mais est aussi assimilable à soi quand le joueur se projette en lui, puis s'y identifie imaginativement. Or, on sait que l'autoreprésentation comporte cette activité propre à la nature du *Self* qui consiste à se mettre en *image* (Konicheckis, 2008). Une image qui apparaîtrait d'abord au joueur comme matérielle-virtuelle dans un jeu vidéo (« je me représente une image qui est un autre »), puis, selon notre hypothèse, psychique (« je m'auto-représente les actions de cette image virtuelle comme faisant partie de moi »). L'avatar rendant ainsi plus « réel » le fait que le sujet doit être un autre pour lui-même. En effet, on se souvient que Freud (1900) a découvert à propos du rêve qu'au cœur de tout personnage rêvé s'abrite la représentation que le rêveur se crée de lui-même. Entre la psyché et ses représentations s'établit ainsi une relation où l'un n'est pas purement extérieur à l'autre. Si le *self* n'est certainement pas de la représentation, il ne peut pas non plus se développer en dehors de sa propre représentation, nous dit Konicheckis (2008). Cette activité de représentation du *self*, de sa propre représentation, est ainsi tout à fait essentielle. C'est ainsi que cet auteur comprend le préalable d'une auto-affectation première où, paradoxalement, pour être, en s'auto-observant, en s'auto-référençant, le sujet doit être un autre pour lui-même. Cet autre que le sujet vient à se représenter, nous avons choisi de le nommer simplement le *monde subjectif du sujet*, et rappeler que, paradoxalement, c'est un *autre autre*, l'autrui en soi comme nous l'avons souligné, qui vient à représenter cet autre moi-même, c'est-à-dire son monde subjectif, autant conscient qu'inconscient.

« Le self n'est pas seulement autre pour un autre, mais autre pour lui-même aussi. Il peut ainsi s'observer, s'autoréférencer [...]. Narcisse s'est épris de son reflet et non pas de lui-même. La création de l'image du modèle dans un miroir comporte un moment intermédiaire entre l'expérience et sa représentation [...]. L'image dans le miroir reste une expérience fragile, redevable aux objets qui, s'ils disparaissent, feraient également disparaître l'image avec lui » (Konicheckis, 2008, p.82).

L'avatar est davantage le reflet du joueur que le joueur lui-même. Il est une figuration de soi, sans être tout à fait soi. De même, comme nous le soulignerons plus avant, l'avatar d'un autre joueur apparaît d'abord au joueur comme le reflet de son propre avatar, enfin le reflet du sujet qui habite l'avatar de cet autre joueur. Ce reflet de l'avatar d'un autre joueur confirme le joueur dans son jeu, c'est-à-dire dans son expérience de jeu propre : par identification imitative par exemple (danser comme l'avatar d'un autre joueur par exemple), le joueur se découvre confirmé dans une expérience commune en tant que lui-même c'est-à-dire en tant

que sujet-joueur. Et Konicheckis de rappeler que le self se modifie et se transforme à travers sa propre représentation comme en témoigne la présence fréquente dans les rêves de salles de spectacles, cinéma théâtre ou concert. Nous sommes ainsi amenés selon l'auteur à envisager la constitution du *self* sous une forme paradoxale, car, à la lumière de cette élaboration psychique vitale et quotidienne qu'est le rêve, il ne peut devenir lui-même qu'en se projetant hors de soi, à travers une image, où il risque de s'aliéner en permanence. Ou d'une scène de jeu vidéo dont le joueur va rêver, mais aussi dans des rêveries diurnes qui font directement intervenir le joueur et son jeu vidéo dans des fantasmes d'anticipations comme nous l'avons vu.

En quelque sorte, lorsque le sujet projette une partie de son monde subjectif sur l'avatar, il *embrasse cette paradoxalité*, celle où le sujet doit être autre (moi-même) pour lui-même pour apprendre à se subjectiver en s'auto-représentant et s'auto-observant, *en tant qu'il vient projeter cet autre moi-même dans un autre*. Il se rend visible ce paradoxe aux fondements de la constitution de son être, qu'il faille être un autre pour se faire soi, en projetant dans une image matérielle, dans un avatar en mouvement, cet autre moi-même à l'intérieur de soi, ce monde subjectif. Il réduit de fait le paradoxe pour lui-même, peut l'élaborer, l'observer au dehors dans une image, non plus simplement dans un dedans. L'observer depuis maintenant la place de l'autrui-en-soi, c'est-à-dire *cet autre autre moi-même subjectivant*, qui n'est plus la partie qui est observée, à savoir le monde subjectif, mais la partie qui regarde, qui observe, c'est-à-dire l'autrui-en-soi qui subjective.

4.3.2 Du fantasme à la subjectivation en action dans le jeu vidéo

Ainsi, nous pensons que la question du Sujet dans le jeu vidéo se pose tout comme dans le fantasme, mais aussi et surtout que l'organisation fantasmatique du joueur est le moteur même de cette subjectalisation et subjectivation de l'espace du jeu vidéo, la subjectivation vient s'y sourcer, notamment grâce à la personnalisation de son avatar comme nous l'avons évoqué.

Michèle Perron-Borelli et Roger Perron (1997) pose en effet que le sujet en vient à se représenter, certes dans la relation d'objet se l'on comprend cette dernière comme l'ensemble des relations internalisées du Moi et de ses objets internes, mais aussi et surtout dans et par le fantasme. En effet, on ne peut comprendre que le Moi en vienne à se re-présenter lui-même en

position de sujet de son désir sur la scène psychique que si l'on prend en compte que la représentation du Moi comme sujet de son désir ne peut se comprendre que par la constitution et l'organisation des fantasmes. Les auteurs situent ainsi l'émergence du sujet dans l'organisation du fantasme. Le fantasme est alors compris comme l'« organe » de la subjectivation, du devenir sujet. *Dans le fantasme en effet, le Moi se représente, c'est-à-dire se donne à voir et à connaître à lui-même comme sujet, au travers des différents rôles que lui assigne son désir.*

Dans le fantasme, en toute espèce de celui-ci, le sujet est impliqué en tant que producteur de ce scénario imaginaire. Dans cette fonction (production du fantasme), on doit admettre selon Perron-Borelli (2006) que le sujet se confond avec le Moi, devenant en ce sens moi-sujet. En un deuxième sens, le sujet peut être impliqué plus directement en tant qu'il est lui-même sujet du désir qu'exprime le fantasme. Le « Je » est alors au plus près de sa fonction grammaticale qui tend à identifier le sujet du désir et le sujet de la parole. Enfin, pour autant que ce désir tend à s'exprimer par la médiation d'une représentation d'action, le sujet peut devenir, en un troisième sens, sujet-agent de l'action représentée. Dans la forme duelle active du fantasme, le « Je » en vient à cumuler les fonctions du Moi-sujet producteur du fantasme, de sujet de désir et de sujet-agent de l'action représentée spécifiant la nature du désir.

« C'est donc à plus d'un titre que ce fantasme peut être qualifié de fantasme actif. Il s'y opère en effet un redoublement de la fonction nécessairement active du moi-sujet en tant que producteur du fantasme et de la position active dans laquelle il s'implique lui-même dans le fantasme comme sujet-agent de l'action susceptible de réaliser son désir. Dans ce cas de figure, l'objet est investi par le but actif de la pulsion qui sous-tend le désir » (Perron-Borelli, 1997, p.41).

De manière proche, le *Je* du joueur dans le jeu vidéo cumulerait les fonctions de Moi-producteur - même s'il n'en est pas le « producteur exécutif », il est l'auteur de propre narration, peut bouger les objets, interagir avec les autres joueurs, changer l'histoire dans certains jeux, etc. -, de sujet de désir (« Je désire jouer, bouger tel objet, entrer dans telle instance de jeu, etc.) – et, enfin, le joueur est le sujet-agent de l'action représentée, par le truchement de la commande d'un avatar, spécifiant ainsi sa nature (« Je joue »). L'avatar apparaîtrait ainsi à la fois comme figure représentant l'action du joueur (sujet-agent), et l'objet investi dans un but actif qui sous-tend le désir de joueur (« Je joue pour le plaisir de

commander mon avatar »). C'est pourquoi nous pensons que le jeu vidéo apparaît comme « veine subjectivante », recontactant le sujet avec l'expérience de son émergence dans le fantasme ; le joueur devient l'observateur d'un spectacle dont il est à la fois l'acteur, comme dans un fantasme où acteur et spectateur se mêlent dans un même dessein. D'ailleurs, Perron-Borelli rapproche fantasme et jeu de rôle quand nous rapprochons fantasme et jeu vidéo, et notamment jeu de rôle en ligne.

« Le plus souvent, le Moi-sujet n'a pas besoin de se représenter lui-même dans le fantasme pour s'y exprimer comme sujet de son désir. Cette expression va de soi pour autant que sa position de sujet est suffisamment assumée et intégrée dans la fonction du Moi. C'est le cas de la plupart de nos rêveries éveillées : le moi-sujet y est tout naturellement impliqué en tant que bénéficiaire des satisfactions [...] que sa production fantasmatique est censée lui procurer, sans qu'il lui soit nécessaire de se mettre lui-même directement en scène. Il n'est pas exclu cependant qu'il se représente lui-même dans la scène fantasmatique qu'il produit. Ceci s'observe fréquemment dans les dessins *et les jeux de rôle* des enfants, ainsi que dans certaines créations artistiques. C'est aussi le cas dans certains rêves où le rêveur a le sentiment de se voir lui-même évoluer sur la scène du rêve qu'il produit. *Le sujet se vit alors comme dédoublé, à la fois acteur de la scène et spectateur de lui-même.* Cette projection directe d'une image de soi-même dans le rêve est évidemment à distinguer des multiples identifications du sujets aux protagonistes de l'action représenté » (Perron-Borelli, 1997, p.42).

Perron-Borelli (1997) pousse même le fantasme vers la métaphore théâtrale ou cinématographique où le *ça* est le producteur du spectacle, le moi en est le spectateur et le sujet s'y donne à voir identifié aux différents rôles qu'il est susceptible d'y jouer. On peut faire rejoindre cette métaphore, secondairement, de celle du joueur de jeu vidéo où le créateur est à la fois le producteur et le metteur en scène, où le joueur peut l'être lorsque le jeu vidéo offre suffisamment d'espace d'interaction avec l'univers virtuel, et surtout parce que le joueur se voit identifié aux différents rôles qu'il est susceptible de jouer même si, bien souvent, il en préfère un plutôt qu'un autre. Ce jeu sans cesse mouvant des fantasmes fonde ainsi l'image de soi et l'identité personnelle et permet au moi-sujet de se découvrir, de s'éprouver et de se reconnaître comme sujet de ses propres désirs. Dans le jeu vidéo, le joueur est bien dédoublé et, s'il est impliqué en première personne au sens où il est acteur de la scène imaginaire qu'il voit représentée, reste qu'il voit son avatar le plus souvent en *troisième personne* de sorte qu'il se trouve à la fois acteur (de soi, producteur des actes virtuels) et spectateur d'une action

(d'un autre). C'est d'ailleurs cette position en troisième personne qui serait à l'origine, paradoxalement, du sentiment d'immersion. Nous avons en effet rappelé avec Triclot (2011) que ces propriétés de la vue subjective, telles qu'elles se manifestent au cinéma, se retrouvent naturellement du côté des jeux vidéo, où elles continuent à fonctionner à l'encontre du sentiment d'immersion. La vue en première personne nous situe dans le dedans, dans le personnage, mais nous laisse en réalité désorientée, dans un lieu qui n'est nulle part où le dedans se révèle une simple place vide.

Ainsi, le Soi du joueur se représenterait, se donnerait à voir à lui-même comme sujet dans le jeu vidéo, tout comme dans le fantasme qui permet l'instauration fondatrice du mouvement de « se représenter ». Ce principe de subjectivation de la subjectivation dans l'auto-empathie médiatisée par un avatar est aujourd'hui compris de certains développeurs de jeux vidéo, essentiellement aussi de chercheurs. Par exemple, des chercheurs néo-zélandais (Merry et al., 2012) ont développé le jeu vidéo *Sparx* pour aider à lutter contre la dépression chez les adolescents, comme alternative à une psychothérapie plus classique. Dans ce jeu en trois dimensions, dont le *character design* se rapproche d'un *Wow*, les participants *créent un avatar à leur effigie* et évoluent dans un monde fantastique à sept niveaux qui, franchis les uns après les autres, devraient conduire le joueur à la guérison. Au début, le joueur doit tuer par exemple des *Gloomy*, de petits moustiques qui représentent des pensées négatives (« tout le monde me déteste », « je suis nul »), tout en découvrant les symptômes de la dépression et des techniques de relaxation. Le joueur arrive ensuite au monde *Volcano* où il doit affronter des émotions intenses, comme celle de la colère qu'il doit contrôler à l'écran en dialoguant avec des dragons par le biais de réponses à choix multiples. Selon les réponses sélectionnées, il peut accéder aux dernières étapes du jeu. A ce stade, ses missions consistent à trouver des solutions pour développer une pensée positive. A la fin, le joueur doit avoir appris à reconnaître son mal-être, avoir appris à s'aider lui-même, c'est-à-dire d'avoir un retour (subjectif) suffisant sur soi, notamment pour demander une aide extérieure. Les résultats publiés, en l'attente de recherches ultérieures confirmatoires, ont montré que quarante-quatre pour cent des joueurs étaient remis de la dépression, contre vingt-six pour cent pour les patients n'ayant pas suivi ce programme de psychothérapie par le jeu. Nous avons ainsi plusieurs éléments de matérialisation de ces processus de réflexivité dans ce jeu, à niveau préconscient-conscient : personnalisation de son avatar comme un autre soi-même, représentations de sa subjectivité (pensées négatives, représentation de la maladie, etc.), enfin

représentation de la représentation à la faveur de ce que permet le jeu vidéo en soi, c'est-à-dire d'être l'acteur d'un spectacle dont on est aussi le spectateur comme dans un fantasme duelle en position active.

Ainsi, la capacité d'un joueur à prendre soin de lui, à être en auto-empathie, trouverait un écho et une illustration dans sa capacité de prendre soin de l'avatar qui le représente, dans l'auto-empathie médiatisée avec un avatar. En partant de la notion de *Care*, Serge Tisseron (2012b) nous semble congruement évoquer implicitement cette empathie pour soi. Ce mot recouvre quatre dimensions : l'attention à l'autre, la reconnaissance de sa propre responsabilité dans la situation, la mise en jeu des compétences, et l'appréciation de l'efficacité de l'intervention (Tronto, 2009). Pour l'auteur, ces quatre dimensions se retrouveraient dans la relation à son avatar. La première phase est celle où l'internaute qui crée son personnage accepte de se mettre dans une position attentive à son égard. Il s'agit de comprendre de quoi l'avatar a besoin pour accomplir ses missions. La seconde phase est celle où le joueur se reconnaît une responsabilité dans la réponse aux besoins de son avatar. S'il ne se soucie pas de bien équiper son avatar, personne d'autre ne le fera à sa place. La troisième phase est celle où le joueur met en action ce qu'il a compris. Ce sont les moments où il décide d'interrompre une action en cours pour modifier l'équipement de son personnage. Le joueur prend soin de son avatar où il veille à le confronter à des épreuves qu'il est capable d'accomplir et qui le fassent progresser rapidement. Enfin, dans une quatrième phase, le joueur observe les résultats des actions qu'il a réalisées afin de vérifier que son avatar en a bénéficié. C'est aussi le moment où il expérimente une forme de réciprocité. Mon avatar est dépendant de moi pour le choix de son apparence. Mais je suis, quant à moi, dépendant de lui pour découvrir les espaces virtuels et mettre en scène mes fantasmes dans la rencontre avec d'autres avatars.

Il existe toutefois, soutient Serge Tisseron, une différence majeure entre le *care* comme modèle du souci de l'autre et la relation qu'un joueur entretient avec son avatar. Dans cette seconde situation, il ne s'agit pas de s'occuper d'un autre, *mais de soi*, par la médiation d'une figure qui nous représente. C'est cette particularité qui nous permet de fonder une clinique de l'avatar, par exemple l'adolescent qui utilise un avatar apprend finalement à s'occuper de lui-même. Autrement dit, être capable de maintenir son avatar en bonne santé, et de subvenir à ses besoins en toutes circonstances, est un bon indicateur de la capacité d'un adolescent à pouvoir se protéger lui-même, nous dit encore l'auteur.

Plus précisément encore, cette auto-empathie comme retour subjectivant chez le joueur de l'auto-empathie médiatisée par un avatar, pourrait s'opérer dans des directions différentes. Et suivons toujours Tisseron (2012b) lorsqu'il rapporte que l'incarnation de son avatar s'opère dans quatre directions différentes qui sont toutes, selon nous, des occasions de se subjectiver avec lui. En premier lieu, l'avatar peut être fabriqué sur mesure pour redonner vie à ce que le joueur a été, ou imaginé être, mais il peut aussi incarner une facette de la personnalité du joueur. En deuxième lieu, le joueur peut faire incarner à son avatar une figure familiale telle qu'il l'a intériorisée au cours de son histoire personnelle. En troisième lieu, le personnage auquel le joueur donne vie peut être un être cher perdu. Enfin, le joueur peut mettre en scène des disparus qu'il a connus ou qu'il a imaginés à partir de ce qu'en ont dit ses proches ; c'est le théâtre du « fantôme psychique » (Abraham, Torok, 1978). Or, on sait justement concernant cette dernière incarnation en l'avatar, que le modèle de l'empathie a servi à Maria Torok (1975) dans la problématique du « fantôme », à mieux situer le processus par lequel celui-ci advient dans la psyché de celui qui le reçoit :

« On appelle fantôme, en général, une formation dans l'inconscient dynamique, qui s'y est installée, non du fait d'un refoulement propre au sujet, mais du fait d'une *empathie directe* du contenu inconscient ou renié d'un objet parental. C'est dire s'il s'agit là d'une formation qui n'a pas été, en tant que telle, le produit de l'autocréation du sujet par le jeu des refoulements et des introjections. C'est dire encore que le fantôme qu'il porte en lui est un étranger. C'est dire enfin que les diverses manifestations du fantôme, que nous appelons hantise, ne sont pas directement reliées à la vie pulsionnelle et ne sont pas à confondre avec des retours du refoulé » (Torok, 1975, p.439).

Cette empathie directe de contenus refoulés d'un objet parental pourrait ainsi se trouver rejouée avec la figure de l'avatar qu'incarne un sujet-joueur, par *auto-empathie* cette fois. Le joueur pourrait alors devenir empathique avec une partie de soi, cette partie précisément incluse en soi par l'intermédiaire d'un autre – parental-, en faisant jouer le rôle du fantôme à son avatar, ouvrant cette notion d'auto-empathie médiatisée par un avatar à la question trans-subjective.

Cependant, nous pensons que ces quatre directions auto-empathiques qu'emprunterait le joueur prendraient forme grâce aux formants psychiques que sont les processus en action, les représentations d'actions notamment. C'est l'action qui ferait en premier lieu retour chez le joueur, au décours de ce processus d'auto-empathie médiatisée par un avatar, dans une empathie pour soi, une auto-empathie du sujet avec lui-même. En proposant au joueur un

espace de jeu où il devient le spectateur de ses propres actions, le joueur aurait la possibilité d'étayer ses représentations d'actions sur l'ensemble des actes virtuel de son avatar. Ces actes virtuels sont alors introjetés, intériorisés, pris dans la trame inconsciente du réseau des représentations d'actions du joueur-sujet. En dehors même du jeu, ou au-dedans, le joueur se représenterait les actions de son avatar, dans des moments de rêverie, qu'il peut partager avec un autre joueur. Il en vient donc à représenter les actions de son avatar, sans qu'il soit nécessaire de le percevoir sur un écran. Qu'il s'agisse maintenant de se représenter les actions de son avatar en première ou en troisième personne, associant ces représentations d'actions de son avatar à ce qui apparaît comme la spécificité du monde des fantasmes, dont la matrice apparaît constituée comme nous le savons maintenant de ces mêmes représentations d'actions. Nous postulons ainsi une unité psychique entre ces moments de rêverie de son jeu vidéo et les rêveries fantastiques conscientes-préconscientes.

Par-là même, la subjectivation, ou plutôt la représentation de la subjectivation chez le joueur – un temps projeté sur son avatar – se poursuivrait en action ; c'est-à-dire que les processus psychiques qui vont faire retour chez le joueur après projection et introjection en action, seront des processus psychiques appartenant à l'action (psychique), et en premier lieu les fantasmes d'actions du joueur. Autrement dit encore, l'auto-empathie avec un avatar donnerait accès à une forme singulière de subjectivation, centrée sur les procès de la perception ou proto-représentation d'une action matérielle-virtuelle qui fait retour chez le sujet sous la forme d'une représentation d'action. Ainsi aussi, le joueur apprend par *la subjectivation par l'action* un ensemble psychique particulier, limité au corps virtuel de son avatar, autant qu'il apprend les limitations de son propre corps. En percevant ce que peut faire dans le monde virtuel son avatar puis, en représentation ou en se déconnectant du jeu vidéo, ce qu'il peut faire lui-même avec son propre corps, et surtout ce qu'il ne peut reproduire dans le réel des actions de son avatar. La subjectivation par l'action serait donc circonscrite aux actions de l'avatar que le joueur incarne, et non aux actions propres au sujet. La transformation des perceptions d'actions en représentation d'actions est donc déterminée par cette limitation : c'est à partir d'un ensemble de perceptions matérielles virtuelles du corps virtuel de l'avatar, de ses actions, que se formeront les représentations d'actions du joueur. Représentations d'actions qui font donc nécessairement intervenir l'imaginaire d'un autre corps que soi, mais pouvant être imaginativement représenté comme son propre corps, représentations qui sont donc également transformées en fonction de la nature du jeu vidéo auquel le joueur joue. Mon avatar peut-il se déplacer en marchant ? Peut-il voler ? Peut-il s'agripper aux parois ? Autant de questions « perceptives » qui transformeront les

représentations d'actions mêmes du joueur. Autant dire que ces limitations de subjectivation, de transformation de perceptions en représentation, en fantasme, plus loin en subjectalisation, sont déterminées par le système même du jeu ; par exemple, le joueur peut être invité à incarner une classe particulière de personnage dans un MMORPG, un guerrier par exemple. Il se voit donc identifié à une classe limitée par ses spécificités mêmes, celle par exemple de battre les ennemis par la *force* du poing au corps à corps. Ce qui pourra être subjectivé chez le sujet-joueur dans cet exemple, c'est-à-dire faire retour dans une autoreprésentation de soi, correspondrait ainsi à la question de la *force* chez ce sujet, sa puissance, son énergie, la proximité d'un corps avec un autre corps, à l'histoire des forces dans la famille à niveau horizontal ou trans-générationnel, etc. Autrement dit, le Soi projeté dans l'avatar fait retour, selon nous, avec l'ensemble des caractéristiques de l'objet virtuel que l'on s'approprie, caractéristiques qui tiennent au corps virtuel de l'avatar, c'est-à-dire à ce qui est proposé par le système de jeu par les créateurs du jeu vidéo en question.

Ainsi, le jeu vidéo proposerait un autre espace de subjectivation, une *nouvelle forme de subjectivation autour du sujet en action, dont le moteur nous apparaît dans l'organisation fantasmatique*. C'est dans ce même sens que Philippe Givre (2006) parle des « télé-technologies ». En effet, l'auteur souligne que les prothèses artificielles obligent à reconsidérer l'ensemble des processus qui participent à la construction subjective. Il rejette l'idée selon laquelle la crise de la subjectivité des sociétés contemporaine serait liée aux phénomènes de désincarnation et de dissociation qu'induisent les nouvelles technologies contribuant à nous séparer de nous-mêmes. Pour cet auteur, les bouleversements induits au niveau des modalités de symbolisation par les nouvelles technologies œuvrent à une transformation significative des caractéristiques inhérentes au processus secondaire. L'une des spécifications majeures de ces modifications viserait ainsi à délester le fonctionnement psychique de la pesanteur du registre conceptuel de l'activité psychique pour retrouver des modalités de secondarisation nouvelles, peut-être moins contraignantes. Givre soutient ainsi que les processus cognitifs ont des exigences élevées à l'égard du moi quant au degré d'inhibition des motions désirantes du travail de penser. En cela, le recours aux images virtuelles dérogerait à ce niveau d'exigence en permettant des frayages plus anciens, et propres aux *images motrices lesquelles traduisent originairement l'expression des motions désirantes du sujet*. Ces images actées correspondent à un premier niveau de représentation imagée que l'auteur choisit de rapprocher de ce que Freud proposait sous le terme

Darstellung. Représentation imagée qui recouvre une mise en présence des mouvements, des transformations, déformations de la perception sans qu'on ne puisse déceler la part de l'objet perçu de celle des intensités énergétiques dont le psychisme fait preuve pour les faire exister en eux-mêmes. Images qui ne sont plus faites pour être vues mais pour être enchaînées avec des actes. L'immersion dans la réalité virtuelle emprunte ainsi des voies pas tout à fait inconnues pour le fonctionnement psychique.

« Par ce biais, il s'agit bien en effet d'imposer un détour et un différé de la satisfaction pulsionnelle moins conséquent que celui réclamé par les processus de penser. En se situant à mi-chemin entre identité de pensée et identité de perception, ces voies nouvelles privilégient le recours à la motricité et aux images pour mieux s'émanciper du fonctionnement psychique rationnel et intellectualisé, tout en restant néanmoins dans le registre de la pensée logique et de l'action contrôlée. Mais surtout, elles permettent de nourrir les processus secondaires qui trouvent là une matière figurable capable de renforcer le potentiel métaphorique des énoncés langagiers. En d'autres termes, le pôle figuratif intrinsèque aux images-mouvements des jeux vidéo de part ses alliances avec les motions désirantes sous-jacentes à la présence des *Darstellung*, redonne une consistance affective imaginaire à un discours menacé de fonctionner sur un mode ascétique et intellectualisé » (Givre, 2006, p.112).

Philippe Givre est ainsi très proche de notre travail puisque nous supputons que cette forme de subjectivation, cette nouvelle forme de secondarisation, se présente au sujet-joueur comme un processus en action, à partir de représentations d'actions qui se proposent de guider le joueur vers ses motions désirantes propres aux fantasmes et à la rêverie ; nouvelle forme de subjectivation qui délesterait par ailleurs, comme le fait justement remarquer l'auteur, le sujet de la pesanteur de son fonctionnement psychique du « penser » vers un registre plus souple de la pensée, ce que nous supposons être le produit d'une *extra-territorialisation de la réflexivité et de la duplicité psychique du sujet-joueur*, à l'interface entre lui-même et son avatar qui se trouve dans une image virtuelle. Nouvelle forme de subjectivation qui tirerait aussi sa spécificité dans le virtuel de la qualité des actions de l'avatar d'être en *mouvement*, nous l'avons évoqué, comme le sont par ailleurs l'ensemble des actions psychiques d'un sujet qui ne peuvent restées statiques.

5 Résumé et intégration des données : l'auto-empathie ou le devenir de l'autrui en soi¹⁷

Cette partie se propose d'explorer un phénomène psychique mis en œuvre dans le contexte des jeux vidéo, contribuant éventuellement à une meilleure compréhension des phénomènes du virtuel. Exploration d'un processus, l'auto-empathie, qui ne se détermine pas seulement au contact du virtuel, mais qui, en son sein, s'éprouve comme tel, au contact de l'avatar, soit entre le sujet-joueur et le personnage qu'il incarne le temps du jeu. L'auto-empathie est un processus par lequel un sujet se met à la place de l'autrui-en-soi, un regard intériorisé sur soi, pour représenter son monde subjectif. L'autrui-en-soi est un autre imaginaire en moi qui permet au sujet de contempler son monde subjectif comme s'il lui était extérieur : le sujet s'y transpose et peut s'observer comme s'il était un autre. L'autrui-en-soi se constitue par un double retournement intrapsychique: l'autre virtuel, organisation psychique qui contient de manière innée une représentation d'autrui, est maintenant tournée vers soi ; l'objet subjectalisant, miroir affectif qui renvoie au bébé sa propre image, est introjecté et se propose maintenant comme un miroir intérieur du sujet qui lui renvoie sa propre image. Cette relation auto-empathique est donc la réalisation de l'autrui-en-soi qui va permettre au sujet de se sentir, de s'entendre, de se penser. Auto-affection et autoreprésentation faisant intervenir contenus conscients et inconscients. La médiatisation de ce processus d'auto-empathie dans les mondes virtuels va permettre au sujet de se mettre à la place d'une figure qui le représente dans les mondes virtuels, de telle façon que son attention et son empathie pour cette figure sont tournées indirectement vers lui-même. Le sujet se trouve maintenant dans la position de l'autrui-en-soi, se représentant par empathie son monde subjectif qu'il a projeté, en partie, sur la figure de l'avatar. En effet, l'avatar est constitué comme un autre par et pour la subjectivité du joueur, de sorte qu'il est un personnage distinct. Fait du monde subjectif du sujet-joueur, il le représente dans un monde virtuel déjà là. Nous faisons l'hypothèse que ce second temps d'empathie virtuelle pour une figure de soi, que nous appelons auto-empathie médiatisée par un avatar ou auto-empathie virtuelle, favoriserait dans un troisième temps le développement d'une empathie pour soi. Nous allons rendre compte de ces différents mouvements appliqués au monde virtuel : après avoir défini l'auto-empathie comme processus, nous verrons

¹⁷ Cette partie reprend pour une grande part, un article écrit pour la revue *Neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence*, à paraître en 2012-2013, co-écrit avec Caroline Valissant-Binkley, philosophe : « L'auto-empathie, ou le devenir de l'autrui en soi : définition et clinique du virtuel ». Nous remercions Serge Tisseron d'avoir participé à ce projet d'écriture.

comment il se révèle dans les mondes virtuels par la médiatisation d'un avatar devenu entre-temps une figure de soi, enfin comment l'auto-empathie médiatisée dans le domaine du virtuel favorise une empathie pour soi, une auto-empathie du sujet-joueur pour lui-même.

5.1 De l'empathie à l'auto-empathie

Dans cette partie, nous aborderons la constitution du processus de l'auto-empathie tel qu'il se développe indépendamment des mondes virtuels. Nous définirons cette notion d'auto-empathie en l'articulant à la notion d'empathie à laquelle elle est liée.

5.1.1 Du fondement empathique de l'intersubjectivité vers une auto-empathie possible

On se souvient du sentiment naturel par lequel Rousseau (1755) trouvait à fonder la socialité humaine. Ethique et justice s'enracineraient dans un sentiment de pitié pour autrui, où notre sensibilité forme un milieu propre à faire échos à la souffrance d'un autre. Ce qui compte ici pour éclaircir la notion d'empathie, c'est la dimension sensible dans laquelle se réalisent la pitié et, partant, tous nos sentiments moraux. Toutefois, cette définition du processus moral par la pitié relève d'une conception de la sympathie axée sur l'épreuve de la souffrance, or, comme nous allons le montrer, l'empathie est un phénomène fondamental, plus profond que la sympathie. Il s'agit moins de se mettre en mouvement avec un autre (parfois jusqu'à ne s'en plus distinguer), que de se mettre en mouvement pour autrui, constituant ainsi les prémisses de la figure d'autrui-en-soi. C'est Adam Smith qui, quelques années plus tard et employant pourtant la notion de sympathie, articule sa *Théorie des sentiments moraux* (1759) autour d'une conceptualisation renvoyant à l'empathie. Il s'agit d'un processus d'identifications réciproques entre un acteur et un spectateur par lequel ces individus peuvent *entrer* dans les sentiments de l'autre. Il est alors question d'un champ de connaissances communes et c'est dans cette perspective qu'une alternative conceptuelle sera élaborée concernant l'empathie. Dans ce contexte théorique, les diverses disciplines que le concept d'empathie intéresse se différencieront en choisissant entre intellectualisme et

sensualisme. Reste à savoir s'il s'agit d'une alternative indépassable ou de positions théoriques complémentaires plutôt qu'opposées.

La possibilité d'un tel dépassement fut ouverte par la phénoménologie husserlienne selon laquelle, dans un prolongement critique de l'hypothèse de Lipps (1903), une fusion existe originellement entre soi et l'autre. Si la conception de l'*empathie* que développe Husserl (1913) se présente comme une « aperception par analogie », cette description n'implique pas pour autant une position intellectualiste de la part de cet auteur. En effet, si l'empathie n'est pas découverte, dans la réduction phénoménologique, comme un acte originaire de l'ego, il n'en reste pas moins qu'elle est une donnée intuitive fondamentale. La réduction phénoménologique est une méthode que la conscience effectue en un acte de neutralisation de la thèse d'existence des phénomènes. Dans cette attitude phénoménologique, distincte de l'attitude naturelle qui est un réalisme spontané, les phénomènes persistent en tant que tel, c'est-à-dire en tant qu'objets propres à l'existence de la conscience. En phénoménologie, ce noyau d'existence est défini par l'ego transcendantal. Ce dernier est situé à l'origine de toute transcendance, de sorte que les actes intentionnels de l'ego sont constitutifs de tout ce qui lui apparaît. Le concept d'empathie engendre une théorie nécessaire pour que l'égologie phénoménologique puisse rendre compte de l'intersubjectivité. Dans cette perspective, l'empathie s'établit spontanément, elle est un acte intuitif, donateur non seulement d'autrui mais de son *monde subjectif* (Carl Rogers, 1962). Autrui n'est donc pas le fruit d'un processus intellectuel mais d'une donation qui est une connexion spontanée, condition de toute communication possible. Ainsi, dans la théorie husserlienne, l'empathie, l'*empathie* que traduit également le terme d'« intropathie », fonde l'intersubjectivité.

Bien que la perspective évolutionniste n'épuise pas la compréhension de l'empathie, ne serait-ce que dans la mesure où l'approche génétique intègre également, depuis Husserl, une conception intemporelle de la notion d'origine, elle montre tout l'intérêt vital de cette disposition qui consiste, pour une conscience, à se mettre à la place d'un autre individu. Les hommes, comme l'ont montré notamment Nicolas Abraham et Maria Torok (1978) dans *L'écorce et le noyau*, sont des animaux prématurés dont le développement requiert la présence empathique de l'autre. S'il n'est pas le propre de l'homme (Frans de Waal, 2010), le phénomène empathique est essentiel pour comprendre et repenser la socialité humaine (Serge Tisseron, 2010). Sans cette relation où les vécus du nouveau-né sont assumés par un autre être vivant, l'espèce humaine, et bien d'autres encore, n'aurait pas évolué vers les pratiques sociales dont on peut penser qu'elles ont conditionné la survie des individus. Reste que la

reconnaissance de l'autre est une possibilité constituante de toute communication sociale, laquelle n'implique pas tant une connaissance des comportements qu'une compréhension des émotions et des pensées d'autrui. L'empathie est cette relation où la sensibilité prend la forme d'une autre et ce de manière consciente, de sorte que le Soi et l'Autre n'y sont pas confondus mais bel et bien liés. Si l'empathie fait de l'autre le centre d'un (autre) monde subjectif, celui-ci est tel qu'il prend place dans notre subjectivité propre. Seule la relation empathique permet de rendre compte des relations intersubjectives et de la conscience d'un monde commun dont l'expérience est effectivement partagée. Dès lors, le sujet ne peut être appréhendé comme un récepteur et/ou un émetteur du monde mais demande à être repensé relativement au phénomène de correspondance des subjectivités.

5.1.2 L'auto-empathie, une perspective transphénoménologique

Exploitant l'ouverture phénoménologique creusée par Husserl dans une direction psychanalytique, Maria Torok (1978), dans la problématique du « fantôme », découvre une empathie située en deçà de la constitution du monde subjectif. L'empathie concerne ici un *inconscient dynamique*, dont les contenus refoulés vont pouvoir faire l'objet d'une relation empathique. Cette empathie est directe, bien qu'elle s'opère d'inconscient à inconscient. L'apport de la transphénoménologie à la théorie de l'empathie en fait un concept originaire. En deçà du subjectif et de l'objectif, qui seront distingués à un niveau supérieur de symbolisation, il y a déjà empathie. Dit autrement, il est une altérité constitutive de l'identité. C'est dans ce champ de recherches transphénoménologiques que nous élaborons la notion d'auto-empathie (Tordo 2009, 2010, 2012). Avec l'auto-empathie, l'*ego* se représente son monde subjectif en prenant la position de l'autrui-en-soi, entretenant dès lors une relation empathique avec lui-même. Pour penser ce dédoublement égologique, la théorie de l'auto-empathie fait appel à l'approche transphénoménologique amorcée par Nicolas Abraham dans le sillage de Ferenczi. En effet, si l'auto-empathie est une relation réflexive qui présuppose l'empathie et la constitution de la figure d'autrui, ce n'est pas tant moi-même qui m'apparaît comme un autre qu'une expression de mon monde subjectif qui constitue, pour moi, la vie d'un autre en moi. Aussi, il ne s'agit pas d'un simple retour sur soi mais du renversement du regard constitutif d'autrui pour se constituer soi à l'intérieur de soi. Ce devenir objet du sujet pour lui-même ne se réduit à l'acte objectivant d'un se penser comme étant vu par autrui. Car

le processus auto-empathique implique que le sujet soit dans la position de l'autrui-en-soi. Ici, le sujet ne s'apparaît pas seulement comme un autre. C'est en tant qu'autre qu'il s'apparaît à lui-même de sorte qu'il pourra comprendre la part de son monde subjectif impliquée dans cette relation empathique. L'auto-empathie correspond donc à une opération de distanciation et d'appropriation portant sur le monde subjectif propre à la conscience qui l'effectue. Au cours de l'opération, tout se passe comme si le sujet se dédoublait, mettant en œuvre l'altérité contenue dans la définition même de son identité. Aussi peut-on comprendre l'empathie comme un rapport partiel d'auto-empathie, cette dernière prenant acte d'une inversion possible à partir de l'intersubjectivité. Le processus auto-empathique relève bien d'une perspective transphénoménologique dans la mesure où il dévoile la réflexivité, non plus comme détermination de soi par la conscience, mais comme puissance d'indétermination et de re-détermination de soi, c'est-à-dire comme puissance de symbolisation (Abraham et Torok, 1978). Ce processus de symbolisation étant à l'œuvre dans la création de l'avatar, analysée plus avant comme puissance de subjectivation.

5.1.3 D'un autrui en soi

Pour mieux comprendre cette notion d'auto-empathie, revenons sur ce que nous avons appelé l'*autrui-en-soi*. Ce dernier concept pourra être défini en suivant quatre auteurs. Damasio (2010), Georgieff (2008), Bräten (1988) et Cahn (2002). Ces auteurs nous permettent d'approcher le concept de l'auto-empathie référé à l'autrui-en-soi à partir du modèle de l'autre virtuel, représentation innée d'autrui, et de celui de l'empathie, à savoir se représenter soi (auto-empathie) par analogie avec la représentation que l'on se fait de l'autre (empathie). Il nous reviendra de bien distinguer cette dernière notion d'autre virtuel de l'*autrui-en-soi*, dont l'une est tournée vers l'autre du monde extérieur, l'autre tournée vers une part subjective de soi, vers soi.

Damasio (2010) parle de *protagoniste en soi* pour désigner quelque chose de proche de ce que l'on entend par autrui-en-soi. Cet auteur nous explique qu'à l'état de veille, en présence de contenus mentaux, la conscience est le résultat de l'adjonction à l'esprit d'une fonction du soi, en vertu de laquelle les contenus mentaux deviennent orientés sur les besoins de l'organisme, acquérant ainsi de la subjectivité. Cette fonction du soi serait une émergence d'un élément virtuel, un protagoniste en image de nos événements mentaux, un *autre moi-même*. De même, Georgieff (2008) aborde la question de l'*empathie réflexive* qui vient selon lui fonder l'accès au soi sur le modèle de l'accès à autrui, donc de l'autre en soi. Cette dernière notion souligne la complexité d'une relation à autrui par laquelle le bébé est au contact de lui-même, tributaire de l'agentivité – c'est-à-dire le fait de se savoir auteur de ses propres actions. Dans le même sens, l'auteur souligne la place réservée de manière innée à autrui dans le psychisme individuel. Tout se passe comme si dès la naissance la présence d'autrui était anticipée, comme si l'organisation psychique contenait un creux d'autrui. C'est alors l'*autre virtuel* (Bräten, 1988) qui permet au bébé de disposer de manière innée d'une représentation d'autrui, d'une anticipation du semblable ; et l'autre, virtuel ou réel, serait représenté par les mêmes systèmes qui sont sous-jacents à la représentation de soi. L'autre virtuel serait ainsi un double de soi, ou, en partie au moins selon l'auteur, ce soi lui-même. D'un point de vue représentationnel maintenant, on peut dire que le soi est représenté comme autrui, soi est également un autre de soi-même, où *Je est un autre* précise l'auteur. En effet, comme ils rendent possibles la connaissance d'autrui sur le modèle de soi, par identification de soi à autrui, les systèmes de l'empathie rendent également possible une connaissance de soi comme un autre et comme vu par autrui, c'est-à-dire de manière réflexive. L'empathie serait alors condition de la conscience de soi, consistant à se saisir soi-même comme du point de vue de l'autre, grâce à la place en nous de l'autre virtuel. La saisie de l'esprit par l'esprit procède donc, sur les mêmes bases, ajoute Georgieff, soit par empathie lorsqu'il s'agit d'autrui, soit de manière réflexive, ou *auto-empathique*, lorsqu'il s'agit de soi.

Cependant, ce dernier auteur n'explique pas comment s'opère ce renversement de l'autre virtuel, qui regarde l'autre, à un regard en soi sur soi, ni même s'il s'opère un tel retournement. Nous proposons cette notion d'*autrui-en-soi* dans l'auto-empathie, comme le résultat du retournement de cet autre virtuel, c'est-à-dire le retournement du regard de cet autre en soi, non plus porté vers un autre du monde extérieur mais sur soi.

5.1.3.2 Autrui en soi et subjectalisation

Un autre retournement s'opère pour poser l'*autrui-en-soi* dans toute sa complétude, cette fois en rapport avec l'*objet subjectalisant*. Rappelons que c'est Raymond Cahn (2002) qui a opéré la distinction entre la subjectivation et la subjectalisation, proposée comme un temps préalable de l'instauration d'une continuité de soi par la rencontre d'un objet subjectalisant. Si l'objet subjectalisant est un « objet subjectif », il est précisément celui du regard d'une mère sur soi, permettant la constitution du noyau de l'être du sujet par ce regard même. Un regard qui renvoie le sujet à lui-même, à son monde subjectif par un processus d'aperception que Winnicott (1971) formulait en ces termes : « Que voit le bébé quand il tourne son regard vers le visage de la mère ? Généralement, ce qu'il voit, c'est lui-même. En d'autres termes, la mère regarde le bébé et ce que son visage exprime est en relation directe avec ce qu'elle voit ». Ce que le regard de l'enfant prend à celui de la mère à ce moment-là, nous dit Cahn, c'est lui-même tout entier, comme c'est lui-même tout entier que la mère lui renvoie. Autrement dit, la mère est ici en empathie avec son bébé et, en lui renvoyant sa propre image, l'image de son monde subjectif, elle lui permet de développer sa propre empathie de lui-même, son *auto-empathie*. Nous proposons l'*autrui-en-soi* en tant que résultant également de l'introjection en soi de cet objet subjectalisant. Si l'objet subjectalisant permet de se voir soi-même au travers du regard de l'autre, son introjection permet de se voir soi-même au travers de son propre regard, *un regard intériorisé qui prend la forme de l'autrui-en-soi*. Cette introjection permet ainsi que le sujet se constitue en tant que double, entre un pôle subjectif qui est regardé – aussi appelé monde subjectif ou subjectivité - et un pôle subjectivant et subjectalisant qui regarde - l'autrui-en-soi.

Ainsi défini, l'*autrui-en-soi* nous apparaît comme un autre imaginaire en moi qui permet au sujet de contempler son monde subjectif comme s'il lui était extérieur : le sujet s'y transpose et peut s'observer comme s'il était un autre, dans une spatialisation de l'imagination bien connu des phénomènes empathiques (Boulanger, Lançon, 2006). Il se constituerait dans un double retournement intra-psychique : l'*autrui-en-soi* est le *renversement du regard de l'autre virtuel* qui se porte sur un autre extérieur, en un regard qui se porte dorénavant sur soi, c'est-à-dire sur son monde subjectif. Mais d'autre part, il provient aussi de l'*introjection de l'objet*

subjectalisant, qui normalement renvoie au bébé l'image de son monde subjectif. En tant qu'objet interne maintenant, cet autre objet en moi va assurer au sujet sa subjectalité, à savoir la possibilité d'explorer son soi, de s'autoreprésenter et de s'autoréférer ; autrement dit, une fois introjectée, cette mère-miroir va servir de miroir au sujet à l'intérieur de lui-même. De l'autre virtuel, l'autrui en soi tire ainsi la possibilité de se faire regard pour soi, de l'objet subjectalisant la possibilité de développer sa subjectalité, faculté de la psyché de s'informer sur elle-même, de se faire miroir pour soi. En bref, l'autrui-en-soi est un regard subjectivant pour soi au sein du processus de l'auto-empathie ; auto-empathie qui peut être mieux défini maintenant comme un processus par lequel un sujet se met à la place de cet autrui-en-soi pour représenter son monde subjectif.

Ce retournement sur soi grâce à la place en soi de l'autrui-en-soi a été magistralement illustré par le réalisateur américain d'origine finlandaise David Lynch dans *Lost Highway*. Au tout début de ce film, on observe Fred Madison dans sa maison écouter une voix à son interphone qui lui annonce que « Dick Laurent est mort ». A la toute fin du film, on apprend que c'est Fred Madison lui-même la voix de cette annonce faite à l'interphone à...Fred Madison, c'est-à-dire à lui-même. Narrativité en miroir qui illustre cette bipolarité de l'individu d'être capable de se faire sujet et objet pour lui-même, regard subjectivant et monde subjectif. Le film ne dit pas si la psyché inconsciente de Fred Madison parvient à s'informer de son propre fonctionnement, de ses représentations et de ses émotions, dans une auto-empathie efficiente, notamment concernant le fait que si « Dick Laurent est mort », c'est parce que lui-même l'a abattu !

5.2 L'auto-empathie médiatisée par un avatar, vers une empathie pour soi

Dans cette partie, nous verrons comment se révèle dans les mondes virtuels l'auto-empathie par la médiatisation d'un avatar qui devient une figure de soi, que nous avons appelé l'auto-empathie médiatisée par un avatar ou auto-empathie virtuelle (Tordo 2010, 2012). *Cette médiatisation est permise par la projection du monde subjectif du sujet sur cette figure de soi, plus largement par la projection de l'ensemble du processus d'auto-empathie. L'auto-empathie médiatisée par un avatar pourrait valoir d'appui pour que se développe une empathie pour soi, auto-empathie du sujet pour lui-même.*

5.2.1 De l'empathie à l'auto-empathie médiatisée avec un personnage de pixel

Selon Serge Tisseron (2010), sans cesse nous déposons une partie de nous-même à la surface des objets ou dans le corps même d'un objet. Nous habitons notre environnement comme nous habitons notre corps et nous accordons à l'un et à l'autre une partie de l'*empathie* que nous nous attribuons à nous-mêmes. Nous appréhendons ainsi le monde en projetant sans cesse sur lui nos pensées et émotions. C'est une manière de nous l'approprier en y reconnaissant quelque chose de familier puisque c'est une partie de nous-même que nous y avons déposée.

Dans la mesure où le joueur fabrique son avatar, il devrait entretenir avec lui une forme singulière d'empathie, comme il le fait avec les autres objets de son environnement. Cependant, ce n'est pas parce que l'avatar – ou le « perso », terme employé par les joueurs – représente le joueur (ou le corps du joueur) que celui-ci ressent toujours tout ce qui arrive à celui-là comme s'il le vivait lui-même. Pour Serge Tisseron (2010), l'avatar chargé de nous représenter dans l'espace virtuel peut avoir une double polarité : lorsque nous le dirigeons et agissons à travers lui, il nous incarne, quand il est en situation d'éprouver des sensations, il devient notre enfant. L'auteur rapporte l'exemple d'une jeune femme adepte de *Second Life*, un univers virtuel, qui sentait le picotement des bulles sur sa peau quand elle plongeait son avatar dans un jacuzzi virtuel. Nous comprenons par cet exemple que les picotements qu'elle ressentait étaient bien de l'ordre d'une sensation physique, mais cette sensation, nous dit Serge Tisseron (2010), n'était pas directe comme lorsque l'on se retrouve soi-même dans la même situation. Elle était indirecte et comparable à ce que peut éprouver une mère quand elle met son bébé dans son bain et s'émerveille de le voir heureux par exemple. Cette sensation était donc de l'ordre de l'empathie, précisément de cette forme primaire d'empathie dans laquelle un sujet s' imagine éprouver la même chose que ce qu'il voit de l'autre ressentir. L'auteur affirme à raison que cette forme d'empathie ne permet pas d'apprendre au joueur des choses sur lui-même. L'empathie avec son avatar n'est pas réciproque ni encore extimisante comme l'est l'empathie avec un autre être humain, duquel on accepte qu'il se mette à notre place pour nous informer d'aspects ignorés de nous –mêmes.

L'*auto-empathie avec un avatar* (Tordo, 2010, 2012) est différente de cette forme particulière d'empathie. Comme pour l'empathie avec un avatar, les sensations physiques que

le joueur ressent sont indirectes, elles le sont par empathie. Toutefois, si même les sensations physiques sont ressenties par empathie, *ce n'est plus une empathie avec un autre mais avec une partie de soi*, à la faveur de la projection d'une partie de la subjectivité du joueur sur la figure de l'avatar. En projetant une partie de soi sur la figure de l'avatar, le sujet-joueur se trouve dans la position de l'autrui-en-soi qui contemple son monde subjectif à l'extérieur de lui-même, non plus seulement à l'intérieur de lui-même comme c'est le cas dans l'auto-empathie non médiatisée par une figure de soi. Une partie de l'autrui-en-soi se trouve également projetée sur cette figure de soi, évoquant pour le joueur dans le même temps un objet ou objet subjectalisant imaginaire et permettant, par là même, un retour subjectivant sur soi – qui prendra notamment la forme d'une empathie pour soi et d'une subjectivation par l'action comme nous allons le voir plus avant. Les sensations physiques sont alors éprouvées par *auto-empathie*. L'avatar continue à être un autre, c'est-à-dire un objet extérieur à soi, mais il est aussi une partie de soi dans la mesure où le joueur y dépose une part, conséquente, subjective intime de soi. Autrement dit, le joueur ressent des sensations physiques par empathie avec une partie subjective de soi qui *se trouve à la place de l'avatar du joueur*. L'auto-empathie avec un avatar est ainsi un processus où le joueur ressent des sensations, des émotions ou des pensées par empathie comme il les éprouverait pour lui-même s'il se trouvait dans la même situation que son avatar.

C'est pour plus de clarté dans la définition de la notion d'auto-empathie virtuelle que nous nous sommes permis dans cette partie ce découpage entre l'empathie pour un avatar et l'auto-empathie pour ce dernier : l'empathie avec un avatar pourrait signifier pour le joueur ressentir imaginairement et par empathie des sensations *comme il en ressentirait pour une autre personne si cette dernière se trouvait dans la même situation que son avatar* ; au contraire, l'auto-empathie virtuelle est le fait pour un joueur de ressentir des sensations par empathie *avec la part de soi qui pourrait se trouver dans la même situation que son avatar*. Formulé par le joueur lui-même, l'empathie pour un avatar pourrait vouloir signifier : « Je ressens des sensations par empathie comme j'en ressentirais pour un autre sujet si cet autre se trouvait dans la même situation que mon avatar », alors que l'auto-empathie avec un avatar ferait dire au sujet : « Je ressens des sensations par empathie avec la part de soi qui pourrait se trouver à la place de mon avatar ». Néanmoins, ce découpage reste artificiel. En effet, *l'auto-empathie virtuelle dans cette définition implique nécessairement l'empathie*, puisque c'est par empathie que le joueur va ressentir ce qu'il a projeté de soi dans son avatar. Pour reprendre l'exemple

de Serge Tisseron, cette femme dans *Second Life* projette également une partie d'elle-même dans son avatar, comme elle projetterait une partie d'elle-même dans son bébé.

5.2.2 D'une empathie pour soi permise par la médiation de l'auto-empathie avec un avatar dans les mondes virtuels

C'est en partant de la notion de *Care* que Serge Tisseron (2012) évoque implicitement cette empathie pour soi. Ce mot recouvre quatre dimensions : l'attention à l'autre, la reconnaissance de sa propre responsabilité dans la situation, la mise en jeu des compétences, et l'appréciation de l'efficacité de l'intervention (Tronto, 2009). Pour l'auteur, ces quatre dimensions se retrouveraient dans la relation à son avatar. La première phase est celle où l'internaute qui crée son personnage accepte de se mettre dans une position attentive à son égard. Il s'agit de comprendre de quoi l'avatar a besoin pour accomplir ses missions. La seconde phase est celle où le joueur se reconnaît une responsabilité dans la réponse aux besoins de son avatar. S'il ne se soucie pas de bien équiper son avatar, personne d'autre ne le fera à sa place. La troisième phase est celle où le joueur met en action ce qu'il a compris. Ce sont les moments où il décide d'interrompre une action en cours pour modifier l'équipement de son personnage. Le joueur prend soin de son avatar où il veille à le confronter à des épreuves qu'il est capable d'accomplir et qui le fassent progresser rapidement. Enfin, dans une quatrième phase, le joueur observe les résultats des actions qu'il a réalisées afin de vérifier que son avatar en a bénéficié. C'est aussi le moment où il expérimente une forme de réciprocité. Mon avatar est dépendant de moi pour le choix de son apparence. Mais je suis, quant à moi, dépendant de lui pour découvrir les espaces virtuels et mettre en scène mes fantasmes dans la rencontre avec d'autres avatars. Il existe toutefois, soutient Serge Tisseron, une différence majeure entre le *Care* comme modèle du souci de l'autre et la relation qu'un joueur entretient avec son avatar. Dans cette seconde situation, il ne s'agit pas de s'occuper d'un autre, *mais de soi*, par la médiation d'une figure qui nous représente. C'est cette particularité qui nous permet de fonder une clinique de l'avatar, par exemple quand un adolescent qui utilise un avatar apprend finalement à s'occuper de lui-même. Autrement dit, être capable de maintenir son avatar en bonne santé, et de subvenir à ses besoins en toutes circonstances, est un bon indicateur de la capacité d'un adolescent à pouvoir se protéger lui-même, nous dit encore l'auteur.

Ainsi, le Soi du joueur se représenterait, se donnerait à voir à lui-même comme sujet dans le jeu vidéo, tout comme dans le fantasme qui permet l'instauration fondatrice du mouvement de « se représenter ». Ce principe de subjectivation de la subjectivation dans l'auto-empathie médiatisée, la capacité d'un joueur à prendre soin de lui, à être en auto-empathie, trouverait ainsi un écho et une illustration dans sa capacité de prendre soin de l'avatar qui le représente. Des chercheurs néo-zélandais (Merry et al., 2012) l'ont bien compris, en développant le jeu vidéo *Sparx* pour lutter contre la dépression chez les adolescents, comme alternative à une psychothérapie plus classique. Dans ce jeu vidéo, l'adolescent atteint de dépression doit créer un avatar à son effigie et évoluer dans un monde fantastique qui ressemble beaucoup à l'univers de *World of Warcraft*. Le joueur doit par exemple tuer des Gloomy, de petits moustiques représentant des pensées négatives (« je suis nul », « je suis bon à rien ») tout en découvrant les symptômes de la dépression et des techniques de relaxation. A la fin, le joueur doit avoir appris à reconnaître son mal-être, avoir appris à s'aider lui-même, c'est-à-dire d'avoir un retour (subjectif) suffisant sur soi, notamment pour demander une aide extérieure. Les résultats publiés ont montré que quarante-quatre pour cent des joueurs étaient remis de la dépression, contre vingt-six pour cent pour les patients n'ayant pas suivi ce programme de psychothérapie par le jeu. Nous avons ainsi plusieurs éléments de matérialisation des processus de réflexivité dans ce jeu, à niveau préconscient-conscient : personnalisation de son avatar comme un autre soi-même, représentations de sa subjectivité (pensées négatives, représentation de la maladie, etc.), enfin représentation de la représentation à la faveur de ce que permet le jeu vidéo en soi, c'est-à-dire d'être *l'acteur d'un spectacle dont on est aussi le spectateur* comme dans un fantasme - d'elle en position active.

Plus précisément, cette auto-empathie comme retour subjectivant chez le joueur de l'auto-empathie médiatisée par un avatar, pourrait s'opérer dans des directions différentes. Et suivons toujours Tisseron (2012b) lorsqu'il rapporte que l'incarnation de son avatar s'opère dans quatre directions différentes qui sont toutes, selon nous, des occasions de se subjectiver avec lui. En premier lieu, l'avatar peut être fabriqué sur mesure pour redonner vie à ce que le joueur a été, ou imaginé être, mais il peut aussi incarner une facette de la personnalité du joueur. En deuxième lieu, le joueur peut faire incarner à son avatar une figure familiale telle qu'il l'a intériorisée au cours de son histoire personnelle. En troisième lieu, le personnage auquel le joueur donne vie peut être un être cher perdu. Enfin, le joueur peut mettre en scène des disparus qu'il a connus ou qu'il a imaginés à partir de ce qu'en ont dit ses proches.

Cependant, nous pensons que ces quatre directions auto-empathiques qu'emprunterait le joueur prendraient forme grâce aux formants psychiques que sont les processus en action, les représentations d'actions notamment. C'est l'action qui ferait en premier lieu retour chez le joueur, au décours de ce processus d'auto-empathie médiatisée par un avatar, dans une empathie pour soi, une auto-empathie du sujet avec lui-même. En proposant au joueur un espace de jeu où il devient le spectateur de ses propres actions, le joueur aurait la possibilité d'étayer ses représentations d'actions sur l'ensemble des actes virtuel de son avatar. Ces actes virtuels sont alors introjectés, intériorisés, pris dans la trame inconsciente du réseau des représentations d'actions du joueur-sujet. En dehors même du jeu, ou au-dedans, le joueur se représenterait les actions de son avatar, dans des moments de rêverie, qu'il peut partager avec un autre joueur. Il en vient donc à représenter les actions de son avatar, sans qu'il soit nécessaire de le percevoir sur un écran. Par-là même, la subjectivation, ou plutôt la représentation de la subjectivation chez le joueur – un temps projeté sur son avatar – se poursuivrait en action ; c'est-à-dire que les processus psychiques qui vont faire retour chez le joueur après projection et introjection en action, seront des processus psychiques appartenant à l'action (psychique), en premier lieu les fantasmes d'actions du joueur. Autrement dit encore, l'auto-empathie avec un avatar donnerait accès à une forme singulière de subjectivation centrée sur les procès de la perception ou proto-représentation d'une action matérielle-virtuelle qui fait retour chez le sujet sous la forme d'une représentation d'action. Ainsi aussi, le joueur apprend par la subjectivation par l'action un ensemble psychique particulier, limité au corps virtuel de son avatar, autant qu'il apprend les limitations de son propre corps.

Le jeu vidéo proposerait un autre espace de subjectivation, une nouvelle forme de subjectivation autour du sujet en action, dont le moteur nous apparaît dans l'organisation fantasmatique. Nouvelle forme de subjectivation qui délesterait par ailleurs le sujet de la pesanteur de son fonctionnement psychique du « penser » vers un registre plus souple de la pensée, que nous supposons être le produit d'une extra-territorialisation de la réflexivité et de la duplicité psychique du sujet-joueur, à l'interface entre lui-même et son avatar qui se trouve dans une image virtuelle. Nouvelle forme de subjectivation qui tirerait aussi sa spécificité dans le virtuel de la qualité des actions de l'avatar d'être en mouvement, comme le sont par ailleurs l'ensemble des actions psychiques d'un sujet qui ne peuvent restées statiques.

5.3 Conclusion

Nous voyons que l'auto-empathie est la réalisation de l'autrui-en-soi qui permet au sujet de représenter son monde subjectif. L'auto-empathie avec un avatar maintenant peut être décrite comme une représentation par *empathie* de la part subjective du sujet-joueur que contient ce personnage. Dit autrement, l'avatar est un objet extérieur dans lequel sont projetées des parties subjectives du joueur. Cette projection d'une partie du monde subjectif du joueur dans l'avatar va être représentée, grâce à l'empathie, avec d'autant plus d'acuité que *le sujet-joueur se trouve dorénavant à la place de l'autrui-en-soi*, en partie ainsi esseulé de son monde subjectif, le préservant le temps du jeu vidéo de sa duplicité intrapsychique qui le fonde en tant que sujet. Le sujet joueur est alors moins double à l'intérieur de lui-même qu'il ne l'est de part et d'autre d'un écran (de télévision ou d'ordinateur), où l'autrui-en-soi reste du côté du sujet joueur mais où une partie du monde subjectif se trouve du côté de l'avatar qu'il incarne. L'espace du jeu vidéo, comprenant le joueur, le dispositif de jeu vidéo et le jeu vidéo proprement dit, se propose alors au propre comme un espace de subjectivation, autant dire de rencontre du sujet joueur avec sa subjectivité (consciente – inconsciente), qui vient faire retour dans une « boucle subjectivante », dans une empathie pour soi. La réflexivité intrapsychique se trouve ainsi, le temps du jeu vidéo, « extra-territorialisée », « extra-psychisée » dans un entre-deux « potentiel » entre le joueur et son avatar. En faisant parler le sujet, on pourrait dire que l'empathie répond à la formule suivante : « Je suis à la place de l'autre pour me représenter *son* monde subjectif », l'auto-empathie à celle-ci : « Je suis à la place de l'autrui-en-soi pour me représenter *mon* monde subjectif », enfin l'auto-empathie avec un avatar : « Je suis à la place de l'autrui-en-soi pour me représenter *par empathie mon monde subjectif que j'ai projeté dans mon avatar* ».

Enfin, nous proposons ci-dessous un résumé sous forme de schémas qui reprennent les processus d'auto-empathie d'un sujet et d'auto-empathie médiatisée par un avatar, tels que nous les soumettons à hypothèses :

1 : Dans l'auto-empathie, le sujet se met à la place de l'autrui-en-soi pour représenter son monde subjectif. L'autrui-en-soi est un autre imaginaire en moi qui permet au sujet de

contempler son monde subjectif comme s'il lui était extérieur : le sujet s'y transpose et peut s'observer comme s'il était un autre (-à l'intérieur de lui-même) dans une boucle subjectivante.

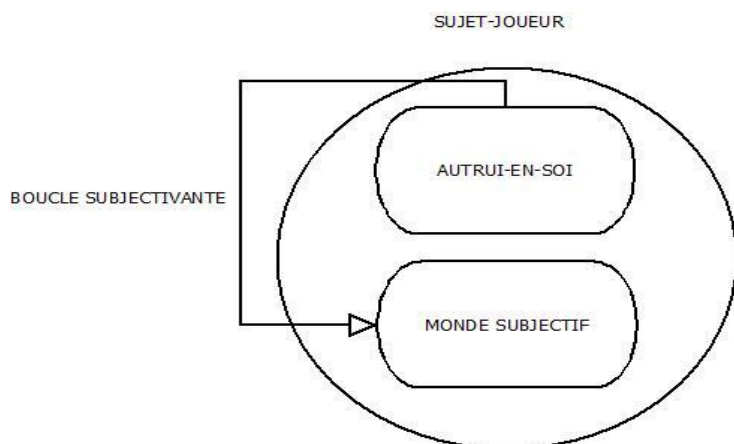


Figure 1. L'auto-empathie du sujet

2 : Dans l'auto-empathie médiatisée par un avatar maintenant, le joueur va pouvoir se représenter son monde subjectif à distance en le projetant en partie dans son personnage, et en se « spatialisant » au sein de l'autrui-en-soi.

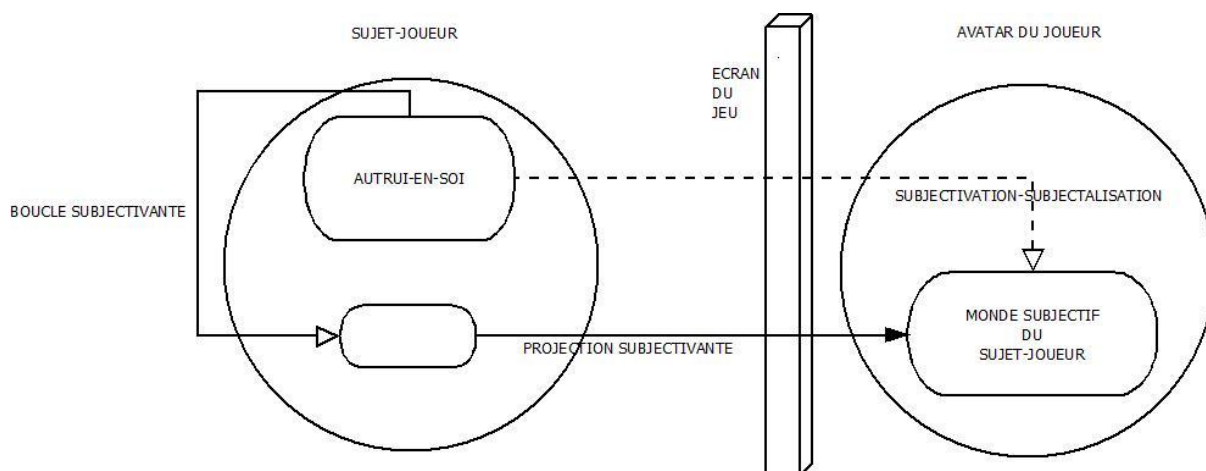


Figure 2. Auto-empathie avec un avatar

3 : Simultanément ou dans le second temps de l'auto-empathie avec un avatar, le sujet projette une partie de l'autrui-en-soi, l'avatar prenant la forme d'un ob-jeu subjectalisant imaginaire. Ce qui permet à l'ensemble subjectif projeté, ainsi qu'aux nouvelles données subjectives par la relation du joueur à son avatar, plus généralement au monde virtuel, de faire retour en une

boucle introjective. Ces expériences au sein du jeu deviennent alors un ensemble subjectif nouveau qui vient enrichir le Moi, et auxquelles le sujet peut éventuellement s'identifier imaginativement.

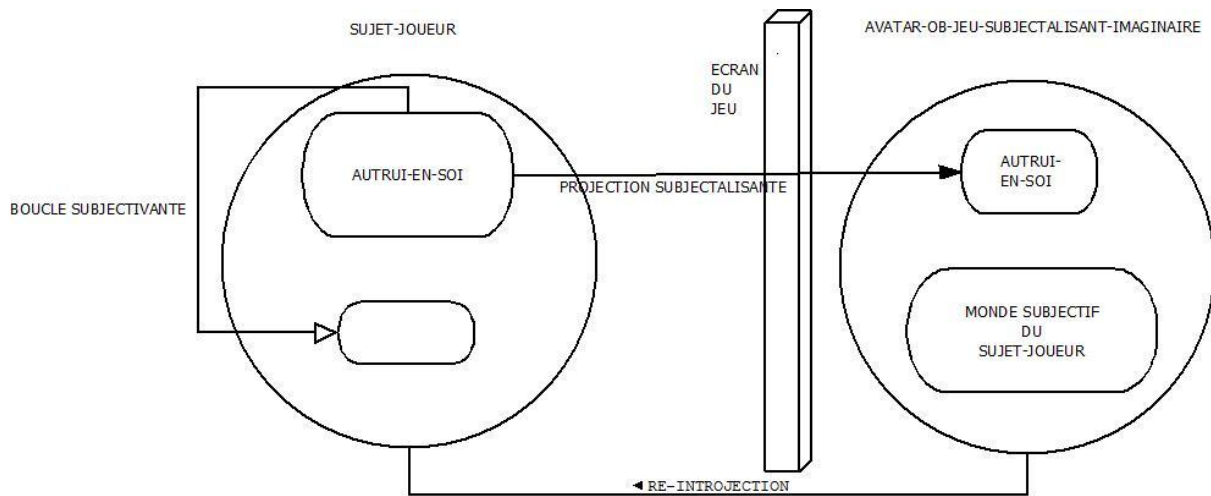


Figure 3. Auto-empathie médiatisée, l'avatar pris comme ob-jeu imaginaire subjectalisant

4 : L'avatar, contenant maintenant certaines traces dérivées de l'objet subjectalisant imaginaire, le sujet n'est pas pour autant dans une confusion indifférenciée avec son personnage. Au contraire, la spécularisation est indirecte, elle se fait par empathie, en tant que l'avatar vient réfléchir subjectalement le sujet, mais à rester un objet extérieur. Pour reprendre la métaphore de Nicolas Abraham et de Maria Torok (1978), alors que le *Noyau* de l'avatar contient une partie du monde subjectif du joueur, il reste dans son *Ecorce* un objet extérieur présent dans une image du monde virtuel. Et on pourrait même dire que le noyau subjectif projeté par le joueur sera introjectée grâce à la nature réflexive de l'écorce de l'avatar, à sa qualité de devenir imaginativement pour le sujet un objet extérieur subjectalisant. Enfin ajoutons que, parce que ce qui est projeté de ces ensembles subjectifs et de cet autrui-en-soi en l'avatar portent la marque de l'histoire du sujet-joueur à ses objets subjectalisants infantiles, l'auto-empathie médiatisée par un avatar peut être plus ou moins efficiente chez un sujet-joueur particulier.

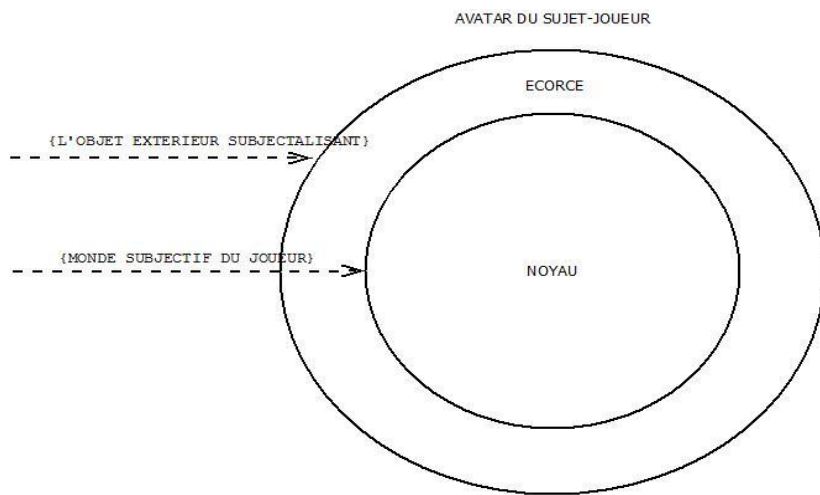


Figure 4. Auto-empathie médiatisée, Noyau et Ecorce de l'avatar

III L'intersubjectivité et le travail de lien intersubjectif entre les joueurs de MMORPGs

Dans cette partie, nous aborderons la question de l'intersubjectivité et du travail du lien, référés aux problématiques de la nature des réalités sociales intersubjectives dans les jeux de rôle en ligne multijoueurs, au désir d'intersubjectivité et aux destins du travail du lien intersubjectif dans les mondes virtuels avec d'autres joueurs.

Cette partie se concluant par un résumé avec intégration des données, au décours duquel nous proposerons une reprise des points essentiels qui concerne la singularité des nouvelles formes d'intersubjectivité dans le virtuel.

1 Le jeu vidéo de rôle en ligne, illusion intersubjective ou réalité sociale seconde ?

Nous verrons dans cette partie que lorsque l'on aborde la question de la relation du joueur avec le jeu vidéo, on parle fréquemment de l'effacement du corps et de la dégradation des sens en stimulations sensorielles qui signalent une perte de l'engagement de soi envers la société. Ce serait uniquement la personne morale, c'est-à-dire la personne douée de conscience et capable de distinguer le bien du mal, qui agirait dans le monde virtuel, tandis que la personne physique serait là, comme passivée, assise devant son ordinateur. En ce sens, les relations intersubjectives médiatisées par ordinateur sont qualifiées de fonctionnelles, où l'autre est perçu dans une relation instrumentale et dans une illusion d'objet total, dans une non-représentation. Relation virtuelle qui engagerait ainsi une socialisation paradoxale parce que non-socialisante. Ce type de relation serait donc un compromis, à l'image d'un objet d'addiction, où l'objet ne peut devenir un autre à rencontrer, limite de cette relation qui exclurait toute intersubjectivité. Pour qualifier ces relations médiatisées, on parle au mieux de solitude collective, c'est-à-dire un univers virtuel où chacun est entouré d'autres humains sans toutefois nécessairement interagir avec eux. En contrepoint de cette thèse, se pose la question de savoir si le jeu vidéo, notamment le jeu vidéo persistant et multi-joueurs, confronte le joueur à son propre isolement dans une absence de relation, ou s'il s'agit d'une autre modalité

de présence aux autres. Nous soutenons que le rassemblement de personnes en un lieu géographique indéterminé n'exclut pas le fait que ce rassemblement soit social, et même socialement organisé. On peut penser l'univers virtuel persistant comme un lieu ludique certes, mais aussi et surtout comme le lieu d'une réalité sociale seconde où des êtres humains agissent, construisent des opinions, se jugent les uns les autres et définissent des critères de légitimité. Les jeux vidéo en réseau contribueraient à la construction d'une sorte de sociabilité nouvelle, une communauté numérique, s'actualisant dans des rencontres réelles dans le monde réel.

1.1 Sociabilité numérique dans un MMORPG : sociabilité non socialisante ou vraies rencontres ?

Lorsque l'on aborde la question de la relation du joueur avec le jeu vidéo, on parle fréquemment de l'effacement du corps et de la dégradation des sens en stimulations sensorielles qui signalent une perte de l'engagement de soi envers la société (Craipeau, 2009). Ce serait uniquement la personne morale, c'est-à-dire la personne douée de conscience et capable de distinguer le bien du mal, qui agirait dans le monde virtuel, tandis que la personne physique serait là, comme passivée, assise devant son ordinateur. Pour Disarbois (2009) par exemple, le jeu vidéo persistant peut devenir source d'addiction, les joueurs passant du jeu à l'addiction en franchissant le cap du transitionnel pour s'échouer sur les écueils du transitoires. Rappelons que pour Joyce McDougall (1992), l'objet toxicomane est transitoire au sens où il faut le remplacer continuellement puisqu'il n'a ni la signification, ni le destin véritable d'un objet transitionnel, à savoir un objet en voie d'introjection. Les sujets toxicomanes ont alors échoué dans leur tentative d'introjecter la fonction maternelle. Par les images qu'il propose, le jeu virtuel ne comporterait ainsi qu'une figuration de l'objet qui ne serait jamais une représentation, au sens de l'intériorisation d'un objet en soi, l'objet et sa figuration ne provenant que de l'extérieur. Les objets virtuels ne seraient pas « tant hallucinés que perçus » en tant que, dans le monde virtuel persistant, l'objet virtuel et son caractère transitoire donneraient l'illusion d'une permanence comprise comme refus de l'absence. L'univers visible du virtuel accessible en permanence s'opposerait ainsi à l'évocation d'objets absents permise par le langage (Weismann-Arcache, 2003).

Marc Valleur (2009) pense ainsi la cyberaddiction ou cyberdépendance comme une réelle forme de dépendance. Certains sujets tenteraient, sans succès, de réduire ou de cesser leur conduite, conscients que ce qui était initialement outil de plaisir, de lien et de socialisation est devenu, pour eux, instrument répétitif et stérile d'isolement autarcique. Cet auteur souligne que, *avec le MMORPG*, l'engloutissement passionnel dans un univers parallèle virtuel peut devenir problématique. L'accrochage, la dépendance, commenceraient souvent sous une forme extrême d'un investissement passionnel où le sujet délaisse tous ses autres pôles d'intérêt, sociaux ou affectif. Plusieurs facteurs concourraient à créer cette dimension passionnelle dans les mondes persistants (Marc Valleur, 2009) : le fait que le personnage va progressivement acquérir des pouvoirs, des habilités, et une place importante dans la hiérarchie du jeu ; le jeu n'a pas de fin, les concepteurs élargissant régulièrement le monde du jeu ; la variété des niveaux de socialisation fait que le joueur n'a pas toujours l'impression de ne faire que jouer, parce qu'aux aventures de l'avatar en tant que telles s'ajoutent de façon obligée dans ce genre de jeu les interactions entre joueurs ; enfin, les stimulations permanentes qui entraînent des sensations, ce qui fait que le retour à la vie réelle peut prendre la coloration d'une descente plutôt désagréable. L'auteur reconnaît cependant que cette dépendance parmi les addictions occuperait une place très particulière en tant qu'il s'agirait d'une problématique le plus souvent transitoire qui n'a pas le caractère chronique des classiques addictions avec substances, en tant qu'il s'agirait davantage d'une addiction de refuge et non de transgression et de prise de risque active comme dans les conduites ordaliques.

Aussi, nous observons que, pour ces auteurs, *les relations médiatisées par ordinateur sont qualifiées de fonctionnelles, où l'autre est perçu dans une relation instrumentale et dans une illusion d'objet total, dans une non-représentation :*

« Le sujet pris dans une compulsion de répétition pense avoir à faire à un objet total (il parle de « vrais gens »), alors que ses relations médiatisées par ordinateur ne sont en fait que des objets partiels » (Disarbois, 2009, p.49).

Relation virtuelle qui engagerait ainsi une socialisation paradoxale parce que non-socialisante. Ce type de relation serait donc un compromis, à l'image d'un objet d'addiction, où l'objet ne peut devenir un autre à rencontrer, limite de cette relation qui exclurait toute intersubjectivité. C'est dire de cette relation qu'elle ne lie le joueur qu'à un objet partiel et non total où l'altérité

ne serait permise. Selon ces auteurs, le joueur ne peut se représenter un objet de jeu vidéo, le figurer, finalement l'introjecter sous une forme totale.

Pour autant, en contrepoint des thèses précédemment soutenues, se pose la question de savoir si le jeu vidéo – notamment persistant et multi-joueurs - confronte le joueur à son propre isolement dans une absence de relation, ou s'il s'agit d'une autre modalité de présence aux autres. Ducheneaut, Nickell, Moore et Yee (2009) tentent de répondre à cette question en étudiant les activités sociales au sein même des MMORPGs sur la base de données empiriques collectées directement sur les serveurs. Le calcul de diverses mesures leur permettant d'évaluer le temps de jeu en groupe, avec qui, à quelle fréquence et comment cela impacte leur progression. Ces observations sont faites à partir du jeu *World of Warcraft*, où les auteurs se centrent sur trois aspects significatifs du jeu, à savoir la durée de ces pratiques, les groupes d'aventure formés par les joueurs pour accomplir divers objectifs et les guildes, associations de joueurs de beaucoup plus longue durée que les groupes d'aventure. Ces données ont été utilisées pour décrire la nature et la structure des relations entre les joueurs afin de comprendre le rôle des MMOGs dans la formation et la maintenance d'un capital social entre les joueurs. La méthode de recherche a consisté par l'observation du jeu de l'intérieur dès le lancement du jeu en 2004. Chaque auteur a créé sur plusieurs serveurs son personnage principal, son *main*, et plusieurs personnages secondaires, leurs *rerolls*. Un logiciel recensant la population et les activités à intervalles réguliers a été utilisé. Au total, ce sont 129 372 personnages qui ont été observés, permettant de calculer différentes mesures reflétant les activités des utilisateurs. Tout comme dans les études de Nicholas Yee en 2005 (cité par Beau, 2009) le soulignent dans d'autres MMORPGs, les données montrent que le temps passé dans *Wow* se rapproche de vingt et une heures hebdomadaires, et que ce temps de jeu augmente de façon quasi linéaire au fur et à mesure des niveaux. En moyenne, les joueurs ont passé quinze jours et demi sur le jeu. En comparant *Wow* au monde du travail, nous disent les auteurs, et en supposant que chaque personnage est joué huit heures par jour, il s'ensuit qu'un joueur doit « travailler » quarante-sept jours ouvrés, soit approximativement deux mois, pour atteindre le niveau soixante, c'est-à-dire le niveau maximum au moment de la réalisation de cette étude.

Les auteurs rappellent que *Wow* encourage le joueur à créer des groupes de courte durée, chaque classe de personnage disposant de compétences spécifiques qui en complètent d'autres – les prêtres soignent les blessures des chevaliers par exemple. Un grand nombre de quêtes et

d'instances sont bien trop difficiles pour pouvoir être attaquées par un personnage isolé. Les joueurs doivent créer un groupe, cinq joueurs au maximum dans *Wow*, ou bien un raid avec plus de vingt-cinq joueurs, pour avoir la moindre chance de triompher. Les auteurs ont calculé le temps moyen dans un groupe pour chaque classe, et les résultats reflètent clairement leur aptitude à jouer seul ou non. La classe assez puissante pour jouer « solo », les *warlocks*, passe environ trente pour cent du temps du jeu dans un groupe, tandis que les prêtres y consacrent quarante pour cent. De façon étonnante, les classes les plus individualistes sont aussi les plus populaires. Les auteurs montrent que les trois classes les plus prisées (guerrier, chasseur et voleur) sont aussi celles qui passent le moins de temps en groupe, soit moins de trente-deux pour cent. A partir du niveau cinquante-cinq, il existe une très forte augmentation du temps passé en groupe jusqu'au niveau soixante où il atteint près de soixante pour cent. D'autre part, les auteurs montrent que les personnages qui ne se groupent pratiquement jamais progressent nettement plus rapidement et atteignent le niveau soixante presque deux fois plus vite. Prise dans leur ensemble, ces données peigneraient ainsi selon les auteurs un portrait plus nuancé de la dimension sociale des MMOs :

« Former un groupe est apparemment une façon inefficace de progresser, et beaucoup de joueurs ne sont pas observés dans un groupe avant le niveau cinquante-cinq. Les joueurs optent nettement pour les classes les plus individualistes et c'est seulement dans les dernières étapes du jeu, où les donjons sont simplement inaccessibles à un joueur seul, que la proportion de temps passé dans un groupe augmente. Lors de nos conversations avec plusieurs joueurs, cet état de fait nous a été résumé plusieurs fois de façon succincte : *Wow* est un environnement où les joueurs préfèrent être seuls mais ensemble. Cela signifie que les joueurs préfèrent être entourés par d'autres participants sans nécessairement interagir avec eux » (Ducheneaut et *al.*, 2009, p.56).

S'agissant des groupes de plus longue durée ou guilde, les données des auteurs révèlent que soixante-six pour cent des joueurs de *Wow* appartiennent à une guilde, proportion qui augmente jusqu'à quatre-vingt-dix pour cent pour les personnages de niveau quarante-trois et plus. Une grande majorité des joueurs appartiennent ainsi à une guilde.

A la lumière de ces données, les auteurs soutiennent que leur analyse montre que le facteur social ne serait pas ce que les joueurs recherchent vraiment, un grand nombre d'entre eux ne formant pas de groupe sur une partie importante du temps du jeu. Les autres joueurs auraient

bien une importance considérable, mais s'entendant bien au-delà de la camaraderie et des interactions directes offertes par un groupe formé autour d'une mission. Ils représenteraient selon les auteurs, une audience, une source de présence sociale, mais encore un spectacle, trois facteurs pouvant expliquer cette *solitude collective* que les auteurs pensent faire ressortir de leur étude. La possibilité de se construire une identité d'élite, en formant un avatar prestigieux, constituerait alors un élément central dans la sociabilité des MMOs. Autrement dit, former un groupe ne serait qu'un moyen pour cette fin, où ce ne serait pas les autres joueurs qui rendent le jeu attirant mais « l'image de moi-même que je forme grâce aux autres joueurs ». Il existerait ainsi une forte tendance sociale, non pas à jouer avec d'autres joueurs, mais en face d'eux. C'est cette forme des interactions qui rendraient compte de cette sociabilité. Les opportunités d'interactions directes seraient en effet possibles dans le cadre des groupes d'aventure. Toutefois, qu'il existe massivement un ensemble d'interactions ressortit à une sociabilité indirecte et non proximale. On retrouve alors les codes sociaux de la sociabilité existante sur internet : par écrans interposés, loin de son interlocuteur, et quand la sociabilité est là, *on reste en face de lui plutôt que dans une promiscuité intime*. Le système de communication dans *Wow* y joue pour beaucoup puisque celle-ci n'est pas limitée par la distance. Chaque zone a un canal général qui diffuse les messages de chaque joueur à tous les autres présents à ce moment, et le canal de la guilde permet aux membres de ces associations de communiquer où qu'ils soient dans le monde virtuel. Selon Ducheneaut (2009), le système de *Wow* a de fait un effet important en contribuant au sens de la présence sociale. Si peu de joueurs décident d'utiliser ces canaux de communication, le simple fait qu'ils soient ouverts à une large fraction de la population leur permet d'atteindre rapidement une masse critique. Un « flot » constant de messages va défiler dans la « chat-box » de sorte que chaque joueur a l'impression d'être entouré par d'autres personnes qui ne sont pas immédiatement visibles dans l'univers virtuel. D'une certaine façon, disent les auteurs, *Wow* est proche de la situation de lire un journal dans un café populaire, une *solitude collective*, c'est-à-dire un *univers virtuel où chacun est entouré d'autres humains mais n'interagissant pas nécessairement avec eux*.

Cette idée de solitude collective est reprise par Gaon (2009), qui considère les MMORPGs comme livrant le joueur à une illusion de relation. Illusion à entendre ici telle que Freud pouvait la décrire, une croyance, quand dans la motivation de celle-ci, la réalisation d'un désir est prévalente, et que nous ne tenons pas compte, ce faisant, de rapports de cette croyance à la réalité, tout comme l'illusion elle-même renonce à être confirmée par le réel. Le MMORPG contient ainsi selon l'auteur plusieurs niveaux de désirs virtuellement réalisables, qu'ils

concernent le narcissisme (avoir un avatar beau par exemple), la toute-puissance (avoir un personnage immortel) ou encore la pulsion d'emprise (contrôler son avatar et le posséder).

« L'attrait de l'illusion du MMORPG – croire que je suis mon avatar au sein d'un monde existant et vivant – repose bien sur ces satisfactions virtuelles qui ne sont au fond qu'un miroir idéalisant de désirs infantiles et adolescents » (Gaon, 2009, p.123).

Et le véritable piège résiderait ainsi dans la constance virtuelle, incorporelle et intangible de l'illusion, à savoir l'univers numérique, et surtout sa communauté au sens où « ça existe », ainsi que dans les propriétés de mise à distance ou de renoncement au réel. Dans ce cadre, les propriétés addictogènes du MMORPG seraient celles qui viseraient à renforcer et maintenir ce faux semblant, faux semblant qui serait au cœur des relations sociales dans ce type de jeu : ainsi, l'infinitude, autrement dit l'absence de « digue interne » du jeu au sens où le MMORPG n'a pas de but prédéfini, donc pas de fin. La permanence temporelle du MMORPG abandonnerait alors au joueur le soin de scander ce qui ne peut être qu'une automatisation personnelle ou groupale de l'expérience ludique. Persistance qui instaure la dimension de la continuité et renverrait le joueur à sa propre incomplétude qu'il chercherait alors à réduire par l'exploration continue. Le manque de l'objet (*drop* d'objets aléatoire et sets d'armure à compléter, par exemple) soutiendrait continuellement la quête basée sur ce désir. Ainsi aussi, une certitude qui tranche avec la vie réelle qui regorge d'instabilité et d'incertitudes.

Le MMORPG rassurerait le joueur en ce qu'il offre un espace pour un fonctionnement continu, prévisible et gratifiant dans une perte de conscience et de réflexivité, une fusion de l'action et de la conscience. Ainsi encore l'immersion induite par les captations attribuables au virtuel et par la communication médiatisée par ordinateur faite d'anonymat, d'invisibilité et d'asynchronie. Dans l'entretien de cette illusion, l'avatar et surtout la communauté de joueurs joueraient un rôle majeur. L'avatar serait une sorte de « corps étranger virtuel » créé par le sujet, en s'auto-engendrant lui-même permettant de « se libérer d'une dépendance insupportable à son corps réel et à l'environnement qui lui est lié ». L'énergie psychique investie sur les objets extérieurs du monde réel serait alors dérobée et répartie dans le monde virtuel *via* l'avatar qui devient vital pour le sujet. La *communauté sociale n'en est alors jamais une*, du fait de cette dérobade pulsionnelle. En effet, les joueurs se sentent appartenir à un groupe de voyageurs, précise l'auteur, dotés de nouvelles identités. Le sujet trouve alors ici dans son acceptation ritualisée, dans l'initiation des *newbies* – nouveaux joueurs profanes – et dans la participation des activités communes, une reconnaissance par les pairs, mais aussi une possibilité de faire valoir sa différence, archétype de l'avatar. 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 aux MMORPGs, au travers de séquences émotives fortes, et s'inscrivant dans la durée (gilde par exemple). D'un autre côté, la présentation de l'identité, de la vie réelle des joueurs, renforce l'immersion au détriment d'une relation d'objet totale.

« Puisque les joueurs boivent à la même source (le jeu), vivent la même réalité virtuelle, ils ne peuvent vraiment se différencier les uns des autres, le recours au réel (idiosyncrasique) étant plus ou moins autocensuré. Les autres joueurs sont de fait prioritairement conçus sur le modèle du double et c'est leur valeur de témoins qui est recherchée. Le joueur s'applaudit lui-même par l'intermédiaire des autres en miroir. L'expérience ludique est alors davantage une solitude collective » (Gaon, 2009, p.127).

Pour tous ces auteurs, c'est donc l'illusion d'appartenir à une communauté sociale qui lie les joueurs entre eux, et par là même ordonnance un risque potentiel de dépendance addictive, dans une négativité par rapport à la réalité, par rapport au monde humain autre que virtuel.

1.2 La sociabilité dans les jeux de rôle en ligne, une autre réalité ? Le jeu vidéo comme une réalité seconde

Pour Craipeau et Seys (2005), Internet et les jeux vidéo auraient la possibilité d'être une réalité projetée. L'intériorisation de cet ensemble de règles et de rôles correspond à ce qui, sur le plan objectif, est un groupe institutionnalisé. Le sujet, grâce au jeu règlementé, assume non plus seulement le rôle de tel ou tel partenaire, mais finalement celui d'un autrui généralisé dans une réalité projetée, qui permet à la personnalité consciente de s'élaborer à partir d'un substrat social. Les auteurs soutiennent cependant que l'existence dans un monde virtuel vient bouleverser, pour l'internaute, son rapport à la réalité. Internet est un support virtuel, mais qui donne lieu à des événements effectifs. Lorsque deux personnes se rencontrent dans un jeu de rôle en ligne, *la relation peut bien être fantasmée ou idéalisée, mais elle est réelle, effective*. La rencontre n'est certes pas corporelle mais peut se faire par l'intermédiaire d'avatars qui sont des représentations corporelles. Craipeau et Seys (2005) s'écartent ainsi de l'image que l'on a du joueur en ligne comme un individu isolé, *illusionné*. Ils s'appuient sur leur propre

étude réalisée en 2002 dans le cadre d'un rapport, montrant que les joueurs interrogés disent jouer avec des amis qu'ils ont rencontrés hors du jeu. Pour ces auteurs, le jeu en ligne favorise une sorte de commutation de la sociabilité, le joueur passant du jeu solitaire face à l'ordinateur au jeu en petit groupe d'amis, ou en organisation de guildes, sur l'espace public du jeu en ligne, favorisant les rencontres nouvelles. Il donne ainsi accès à un espace public, et plus seulement à un espace privé et intime. Cet espace diffère cependant selon les auteurs de la rue, en ce que l'accès à l'autre est plus facile puisque les joueurs échangent avec leur pseudonyme. La plupart des joueurs de cette étude affirment par ailleurs ne pas chercher à connaître l'identité des autres joueurs, ce qui fait dire aux auteurs que le niveau de connaissance de l'autre est plus superficiel qu'en face à face, l'engagement plus faible.

Cependant, très peu de joueurs disent ignorer l'identité des joueurs qu'ils rencontrent, et pourtant une majorité affirme ne pas chercher à les connaître. Et même, nous disent les auteurs, si des rencontres sont organisées favorisant la connaissance de l'autre réel, il ne s'agit pas toujours de liens amicaux en ce que les joueurs peuvent ne pas partager leur univers culturel, seulement leurs centres d'intérêts communs. Ainsi, les groupes de joueurs amicaux de jeu en face en face dans le jeu de rôle traditionnel diffèrent selon les auteurs des groupes de jeu en ligne : dans le jeu en face à face, on aurait des groupes d'amis, des groupes de pairs construits avec des entrecroisements entre des cercles familiaux et une sociabilité de quartier. Au contraire, dans les groupes en ligne, les affinités électives joueraient moins leur importance que le partage d'un hobby, d'un centre d'intérêt commun, les joueurs estimant finalement former davantage une équipe qu'un groupe d'amis. A la différence du face-à-face ainsi, *c'est l'absence de présence physique qui déterminerait selon les auteurs une mise à distance de la relation*. Et même, cette absence physique favoriserait le maintien de chacun dans une bulle, favorisant l'apparition de la violence. Celle-ci serait d'autant plus importante que le joueur n'a pas de contact direct avec les autres. Cette forme de sociabilité favoriserait ainsi un sentiment de plus grande proximité tout en diminuant, paradoxalement, l'engagement social. Turkle (1986) signalait elle aussi ce paradoxe en indiquant que la relation en ligne permet d'être solitaire sans être seul. On rejoint ici avec ces auteurs l'idée d'une solitude collective dans les MMORPGs.

Avec Coussieu (2010), on pourrait soutenir également que le rassemblement de personnes en un lieu géographique indéterminé n'exclut pas le fait que ce rassemblement soit social, et même socialement organisé. Cet auteur prend le jeu vidéo en ligne pour ce qu'il est, pour lui-

même, au même titre qu'un Harold Searles considérant l'environnement non humain comme un objet d'étude en soi.

« Dans les mondes virtuels, il n'existe que des groupes sans corps. Cependant, l'interaction, voire le face à face, et la formation d'entités socialement définies ne disparaissent pas. Il existe dans ces environnements *une modalité inédite de la rencontre, de la relation sociale et par conséquence du problème d'autrui* » (Coussieu, 2010, p. 45).

Pour l'auteur, les groupes en ligne se forment sur la base de points d'ancrage préexistants dans la « vraie vie » quotidienne (cercle amical et/ou familial), dont le monde du jeu ne serait en définitive qu'une extension. Sur ce point, Henriot (1989) va dans le même sens, contrairement à Caillois (1992), considérant que le jeu s'offre à la conscience comme une de ses modalités qui ne saurait se définir comme une activité fictive par rapport à la vie courante. Coussieu (2010) pense ainsi que le jeu situe avant tout le joueur par rapport à lui-même :

« L'activité ludique se présente comme l'intention d'un redoublement de la réalité, d'un ordre fictionnel dotant le sujet de *la possibilité d'être autre en même temps que soi*. Son action se définit ainsi par un coefficient d'irréalité relative sans néanmoins l'empêcher d'être la transposition intériorisée d'une action réelle, réfléchie, typifiée et par conséquent sociale. Ainsi, le jeu pourrait, toutes proportions gardées, se présenter comme à la fois simulation, dissimulation et assimilation de la réalité sociale » (Coussieu, 2010, p. 45).

Nous avons déjà exprimé cette idée d'un joueur qui se voit autre en même temps que soi – un autre moi-même – dans l'auto-empathie avec son avatar. Cet avatar le rendrait autre en même temps que soi parce qu'il engage le même et le différent. Cette fois, le social d'un MMORPG rendrait au joueur la possibilité de se voir autre en même temps que soi avec un autre joueur. Un autre joueur qui ne serait pas réduit à un soi projeté dans un objet pour un joueur donné, dans un jeu en miroir de soi à soi en passant par l'autre, mais un autre joueur qui aurait une identité particulière, propre à l'extension en lui d'une réalité sociale. Coussieu (2010) soutient alors que le mimicry (Caillois, 1992), qui correspond à l'établissement d'un simulacre conventionnel accepté dans le cadre d'une expérience ludique, où l'on s'évade du monde en se faisant autre, pourrait être considéré comme l'attitude dominante du MMORPG puisque le

simulacre est à l'œuvre en transfigurant les activités humaines, les recomposant dans l'univers virtuel.

« Que je joue mon personnage ou non, le principe d'immersion suppose déjà l'adhésion temporaire à une réalité d'efficience fonctionnelle. La fascination du masque, du devenir autre ou de se prêter autrement au groupe et à l'environnement, donne ainsi à qualifier le jeu de rôle en ligne de simulation d'*une réalité seconde* » (Coussieu, 2010, p.45).

C'est donc selon l'auteur un lieu ludique, mais aussi et surtout le *lieu d'une réalité sociale seconde où des êtres humains agissent, construisent des opinions, se jugent les uns les autres et définissent des critères de légitimité.*

« Un très grand nombre de situations coexistent à ma propre participation ludique sans que je les aperçoive ou qu'elles affectent directement mon vécu. Cette spécificité génératrice de sociabilités, durables ou non, est observable à tout endroit du monde virtuel. Mais ces ligatures sociales invisibles sont d'une grande variabilité opératoire, autrement dit il existe un millier de façons de se rencontrer et de tisser des rapports » (Coussieu, 2010, p.48).

Nous reviendrons sur cette dimension des sociabilités invisibles par le développement d'un « autre virtuel » dans les MMORPGs. Pour reprendre maintenant ce que nous dit l'auteur, il nous faudrait encore préciser que ces décisions sociales prises par le joueur apparaissent dépendantes de son personnage, de sa classe dans un MMORPG. Nick Yee (2007), tirant profit d'une étude quantitative de 4000 participants (Projet *Daedalus*), pense que les joueurs, en habitant leur avatar, agissent en fonction de ce qu'il nomme l'effet *Proteus*, polymorphisme radicale du nom de Protée – divinité marine de la mythologie grecque qui était douée du don de métamorphose. Autrement dit, les joueurs se conforment le plus souvent aux modèles typiques des avatars qu'ils choisissent d'incarner. Un mage ne joue pas comme un guerrier, au risque de déséquilibrer le groupe et provoquer sa mort. Et plus précisément, dit Yee, *les joueurs modèrent leurs comportements en fonction de ce qu'ils croient qu'autrui attend d'eux.* L'avatar n'est donc pas seulement une projection identitaire narcissique, mais aussi le support d'un repère graphique dont les caractéristiques et les modes d'« être » vont être introjectées pour participer d'une socialisation.

Le monde virtuel est ainsi reconnu selon Coussieu (2010) comme *socialement réel* par ses acteurs qui intègrent alors un savoir pratique, le *gameplay*, et des motifs de pertinences suivant leurs motivations.

« L'immersion dans un monde-jeu ne saurait donc se réduire à un vécu illusoire puisqu'elle impulse des situations vécues, intègre des sentiments subjectifs et des dispositions objectives – par conséquent, elle est médiation de sens. Partagé socialement, le monde-jeu s'apparente ainsi au monde de la vie quotidienne, élargissant notre appréhension à propos de cette sociabilité émergente. Nous pourrions sans doute établir qu'une nouvelle catégorie de joueurs est en train de voir le jour. En effet, il n'est pas inintéressant de voir dans ces être-ensemble et ces secondes vies mises en scène par avatars interposés, l'indice d'une sociabilité dépassant les frontières du ludique (accumulation, gain, mérite) et qui rejoindrait plutôt l'idée d'une simulation de vie parallèle se détachant de l'essence temporaire du jeu et s'entremêlant à la vie quotidienne » (Coussieu, 2010, p.52).

Ainsi, à la différence d'autres auteurs, Coussieu aborde le problème des interactions intersubjectives dans le virtuel en tant qu'elles-mêmes, sans les considérer uniquement par rapport aux interactions sociales dans le monde réel. Dans ce dernier cas en effet, on aurait tôt fait de considérer l'une comme moindre par rapport à l'autre en terme de qualité des interactions sociales, le monde réel comme proposant des interactions sociales de meilleure qualité que le monde social virtuel. Mais à partir du moment où l'on considère la réalité sociale virtuelle comme une réalité sociale seconde, la qualité des interactions est nécessairement différente de ce qu'elle est dans le monde réel, et non pas moindre. Autrement dit, il est lieu de penser que, à partir du moment où l'on considère une nouvelle réalité sociale, une nouvelle forme de relation doit nécessairement advenir, une relation intersubjective spécifique au virtuel. Comme nous le verrons selon nos hypothèses, elle ferait intervenir l'action plutôt que l'émotion, le « sexual » plutôt que le sexuel, le geste plutôt que la parole, représentative plutôt que perceptive, imaginaire plutôt que concrète dans la mesure où l'autre sujet est imaginé (et jamais perçu sauf dans la rencontre réelle), laissant une grande place au fantasme. Enfin, comme nous le verrons, la question du plaisir de l'énigme nous semble absente de cette forme d'intersubjectivité. Ainsi, le joueur pourrait « psychiser » cet objet social dans une mise en tension entre perception et représentation, entre contenant et contenu (Leroux, 2008). En témoigneraient notamment les rêves que font certains joueurs où ils se

voient dans la peau de leur avatar, alors absent de leur champ proximal perceptif, et interagissant avec d'autres joueurs, c'est-à-dire d'autres avatars. Il semble bien que les personnages-joueurs dans ces univers perpétuels font l'expérience de l'absence, en ce qu'une rencontre avec un autre personnage-joueur n'implique pas nécessairement la permanence de sa présence. Au contraire, comme *In Real Life*, un personnage-joueur peut disparaître de l'espace du jeu, que ce soit ponctuellement ou définitivement, et il reste au joueur l'ayant rencontré de pouvoir penser cette absence, voire d'entamer un véritable travail de deuil nécessitant une représentation de l'objet en soi, à tout le moins une prémisse de représentation.

Un évènement survenu sur *Wow* en rend compte, les funérailles virtuelles d'un joueur vraiment mort (Beau, 2009). Cet évènement se passe en avril 2006, pendant la fête nationale chinoise. Une joueuse de la région de Beijing, surnommée *Snowly* dans ce jeu, succombe à un arrêt cardiaque. Nous apprendrons plus tard qu'il s'agissait d'un jeune homme de vingt-huit ans. Peu avant son décès, *Snowly* déclarait à ses amis qu'elle allait aborder une phase délicate du jeu, le *Black Dragon Prince*, et se disait alors fatiguée. Quelques jours après le drame, sa guilde, composée de joueurs qui, pour la plupart, ne l'avaient jamais rencontrée, prit l'initiative d'organiser des funérailles dans *Wow*, au bord d'un lac. Malheureusement, *Serenety-now*, une guilde rivale, les attaquèrent par surprise et les décimèrent jusqu'au dernier. Ayant prémédité leur acte, ils filmèrent la scène et la diffusèrent sur internet, en exprimant un mélange de fierté, d'humour et d'arrogance. Cette action suscita un débat parmi les communautés de joueurs du monde entier, certains considérant que la guilde en deuil n'avait pas à organiser un tel évènement sur un serveur de PvP, donc dédié à la guerre. Toujours est-il que *Snowly* fut dramatiquement vécu comme absent par les membres de sa guilde. Ainsi, les moments de frustration existaient, comme dans la vie réelle, même si c'est selon d'autres modalités (Weismann-Arcache, 2003).

1.3 D'une sociabilité nouvelle à une rencontre programmée

Certains auteurs pensent ainsi les MMORPGs comme des jeux extrêmement sociaux. C'est le cas par exemple de Yann Leroux :

« Les jeux vidéo permettent d'établir des contacts sociaux en fournissant des types de relation à l'autre et à l'environnement, en permettant des identifications entre joueurs qui se perçoivent comme membres d'une grande communauté. Cela est particulièrement sensible dans les MMO (massivement multi-joueurs) où chaque joueur incarne un personnage spécialisé dans un type d'action (soigner, lancer des sorts offensifs ou défensifs, attaquer) » (Leroux, 2008, p.132).

Et Benoit Virole de parler de *sociabilité nouvelle* :

« Les jeux vidéo en réseau contribuent néanmoins à la construction d'une sorte de sociabilité nouvelle, une communauté numérique, il est rare d'entendre les joueurs se plaindre de solitude, au sens où les adultes entendent ce terme » (Virole, 2005, p.68).

Ou encore Stéphane Natkin de nous dire :

« Les jeux en réseau engendrent des comportements sociaux positifs. Comme les chats, ce sont en général des espaces de socialisation. Les rencontres sur le net aboutissent souvent à des réunions RLF (*In Real Life*). Le jeu est un moyen de comprendre et de participer à la création d'une société et d'une économie » (Natkin, 2004, p.56).

Au-delà même du virtuel, précise Serge Tisseron (2006a), il y a bien aussi le désir de réalité de la rencontre. Les joueurs, après avoir échangé sur leur vie à travers le jeu, peuvent décider de se rencontrer dans la réalité : le jeu continue en effet, rapporte l'auteur, après ces rencontres de telle façon que les échanges virtuels par avatars interposés et les échanges réels par proximité physique se croisent et se nourrissent mutuellement, sans qu'on puisse dire lesquels sont plus vrais que les autres. L'auteur différencie précisément la relation réelle de la relation virtuelle, en précisant que la relation d'objet virtuelle ne saurait être traitée simplement comme une illusion.

« La relation réelle est organique et matérielle : nos cinq sens y sont impliqués. A l'opposé, une relation imaginaire confronte à des objets ou à des interlocuteurs avec lesquels nous n'avons aucun lien de sensorialité : elle est une forme d'illusion que crée notre conscience. La relation virtuelle est une troisième forme de relation, à mi-chemin entre les deux précédentes : l'objet ou la personne avec lesquels nous entrons en relation ne sont ni totalement absents comme dans la relation imaginaire, ni totalement présents comme dans la relation réelle. Ils sont présents par une image, figurative ou symbolique, avec laquelle il est possible d'établir tantôt une relation réelle et tantôt une relation imaginaire » (Tisseron, 2007a, p.36).

Les MMORPGs introduiraient alors quatre niveaux successifs de rencontre pour cet auteur dans lesquels les enjeux sont de moins en moins virtuels pour devenir de plus en plus réels : les joueurs parlent ensemble afin de résoudre les problèmes concrets qui se posent à eux dans le jeu ; ils évoquent leurs problèmes réels en conservant l'identité de leur avatar ; ils se confient (âge, sexe, etc.) mais de telle façon que chacun peut encore continuer à tromper les autres sur chacune de ces caractéristiques ; enfin, les joueurs décident de se rencontrer pour de vrai.

Sur le désir de la rencontre réelle, Hussain et Griffiths (2008) ont adéquatement réalisé une étude, avec cent dix-neuf participants âgés de dix-huit à soixante-neuf ans, sur la socialisation *online*, mais surtout sur l'impact du « jouer » en ligne dans la vie des joueurs, l'effet de cette même socialisation sur la vie des joueurs. La majorité des participants venaient des Etats-Unis (73%) mais aussi d'Angleterre (8%) et du Canada (3%). L'étude montre que soixante-quinze pour cent des joueurs ne trouve pas les aspects de la socialisation dans le monde virtuels plus plaisants et satisfaisants que la socialisation hors ligne, hors-jeu. Le tiers restant des joueurs suggère que le monde virtuel est un terrain d'égalité, où tout le monde peut être entendu, sans discrimination sociale. Ces assertions semblent conforter les auteurs dans leur hypothèse, le changement d'identité en ligne comme expérience libératoire puisque l'on peut changer la manière dont on est perçu en se présentant différemment soi et soi avec les autres. Selon les auteurs, l'élément social, coopératif et ce changement d'identité des MMORPGs sont les facteurs principaux permettant que se développe une amitié, et la principale raison pour laquelle les joueurs aiment autant y jouer, contrairement à ce que pouvait suggérer Craipeau et Seys (2005) par exemple. Mais encore, on observe que les joueurs participants à cette étude n'avaient aucuns signes de détérioration de leur relation sociale dans le monde réel. Mieux,

selon les auteurs, ils seraient davantage armés pour maintenir des relations interpersonnelles réelles en utilisant des moyens en ligne complexifiant ces échanges. Les relations entre les joueurs dans un MMORPG viendraient ainsi préparer les relations sociales en dehors du jeu. On aurait tort de croire cependant que les joueurs en oublient les échanges réels parce que leurs relations par avatars interposés seraient plus stimulantes. Au contraire, l'étude montre bien que, si les joueurs apprécient la socialisation dans le jeu *online*, ils aiment aussi les interactions et les activités sociales de la vie réelle qu'ils préfèrent à celles en ligne. Ce qui implique que d'une part, les joueurs savent faire la différence entre la socialisation en ligne et hors ligne en tant que ce sont deux réalités sociales qui ne se recouvrent que partiellement - le jeu vidéo comme une réalité seconde - et que d'autre part, l'une peut préparer l'autre par le jeu des interactions *online*. Les jeux vidéo en ligne apparaissent ainsi selon auteurs comme des vecteurs de socialisation dans le réel, une sorte de tremplin pour les futures relations.

Krotoski (2004) maintient ainsi que les MMORPGs encouragent l'interaction en groupe et la participation, la flexibilité dans les relations sociales ainsi que leur maîtrise, d'où découleraient des amitiés permettant que se développe une satisfaction personnelle. Cole et Griffiths (2007) vont dans le même sens en réalisant une étude exemplaire en Angleterre sur l'exploration des interactions sociales qui ont lieu dans et en dehors du MMORPG, étude réalisée avec neuf cent douze joueurs de MMORPGs âgés de onze à soixante-trois ans, invités à répondre à un questionnaire en ligne. Soixante-quinze pour cent des joueurs de cette étude disent qu'ils ont construit de solides amitiés dans le jeu, avec une moyenne de sept amis par joueur. Alors que les participants de sexe masculin ont significativement plus de « bons amis » - amitié solide - que les participants de sexe féminin, les participantes aiment davantage que les participants (55,4% contre 37,6%) rencontrer dans la vie réelle les joueurs découverts en ligne. Ces données suggèrent selon les auteurs que les MMORPGs sont bien de puissants vecteurs d'interactions sociales. Quatre-vingt pour cent de l'échantillon disent ainsi aimer jouer au même jeu avec leur famille et leurs amis réels. Yee et Utz en 2006, cité dans cette même étude, trouvent les mêmes résultats puisque environ quatre-vingt pour cent des joueurs jouent aux MMOs avec des joueurs qu'ils connaissent déjà hors ligne. Mais surtout, cette étude de Cole et Griffiths montre que *quarante-trois pour cent des joueurs ont rejoint, en situations réelles (conventions, rencontres en petits groupe, etc.), ces amis rencontrés en ligne*, suggérant de nouveau que jouer en ligne est une activité sociale importante et qu'elle facilite voire prépare les interactions sociales. Enfin, ajoutons que cette étude montre que trente et un pour cent des joueurs ont été attiré par un autre joueur, l'attraction était réciproque dans cinquante pour cent des cas, et dix pour cent des joueurs ont développé une relation

physique avec un autre joueur dans le monde réel, ce qui conforte encore l'idée selon laquelle le jeu vidéo en ligne véhicule une forme d'affectivité sociale. Malheureusement, à notre connaissance, il n'existe pas de données similaires dans la littérature, et cette recherche n'a jamais été reconduite, des recherches seraient donc à envisager dans le domaine des *MMORPGs* de la proportion de rencontres *IRL* à partir de socialisations en ligne. Nous reprendrons à notre niveau cette question d'un point de vue expérimental avec la notion de « désir d'intersubjectivité » entre les joueurs.

Ainsi, le MMORPG pourrait venir réconcilier en quelque sorte le *Game* et le *Play* dans un même effort. En effet, on se souvient de cette distinction entre le jeu libre, le *play*, et le jeu réglementé, le *game* (Gaussot, 2001). Dans le jeu libre, consistant à jouer à quelque chose ou à quelqu'un, l'enfant assume différents rôles, les intègre, les domestique. Ce faisant, il se construit un Soi tout en prenant place au sein du monde social. Ce jeu libre renvoie à ce que l'on appelle aujourd'hui les jeux symboliques de faire-semblant. Le jeu réglementé représente le passage d'une phase où l'on assume le rôle des autres, un autrui significatif, à la phase du rôle organisé dans un tout unifié, un autrui généralisé, essentiel à la conscience de soi d'une part, à l'élaboration de la norme collective d'autre part (Gaussot, 2001). L'enfant doit alors être capable de prendre l'attitude de tout individu qui participe à la partie, et assume tous les rôles simultanément, et ces différents rôles doivent avoir une relation définie les uns par rapport aux autres. L'enfant comprend alors, à travers le jeu, les attitudes des autres envers lui, envers eux-mêmes, envers l'activité sociale, bases essentielles au développement le plus large de soi.

« La conscience émerge de la vie en société (Wallon, 1946), et les processus mentaux se construisent dans les interactions sociales (Vygotsky, 1969). Ainsi, au travers des jeux, des jeux de rôles et du jeu avec les rôles, les enfants développent un monde intersubjectif significatif (Gorcu, 1993) qui participe de la construction sociale de l'identité (subjective) et la réalité (objective) » (Gaussot, 2001, p.27).

Le joueur dans un MMORPG semble bien se masquer par un « faire-semblant », en se confrontant à la fois à soi, c'est-à-dire à la projection de sa propre subjectivité dans une réflexivité avec un avatar, mais aussi à un autre, en tant que celui-ci est encore différencié de soi. Cet autre serait aussi un autre généralisé dans un social déterminé géographiquement, le monde virtuel, et dans un « jeu réglementé » par des codes et des régulations internes au jeu.

Le partage entre les joueurs apparaît être encadré par des règles ; autrement dit, tout ne serait pas permis de faire pour un joueur dans un univers persistant : il y a bien des règles, implicites ou explicites, où le joueur attend des autres qu'ils le respectent en tant que joueur, et en fait en tant qu'être humain, et il se comporte habituellement vis-à-vis des adversaires avec ce même respect qu'il suppose être attendu par eux de sa part (Nachez et Schmoll, 2003). Ces règles de vie entre joueurs inscriraient un ordre dans le virtuel qui apparaît alors comme *métaphore vécue de ce qui se passe dans le monde réel*. Le MMORPG participerait ainsi à la fois du *game* et du *play*, et l'expression *gameplay*, caractérisant les éléments de l'expérience ludique dans un jeu vidéo, sa *jouabilité*, viendrait à en rendre compte de façon exemplaire. Claude Voisinat (2009) peut rappeler ainsi les dangers de la seule psychiatisation du problème où le joueur oublierait son corps jusqu'à l'anéantissement – pour exemple ces joueurs morts d'épuisement d'avoir trop joué – et où leur personne morale serait vampirisée sans possibilité aucune de distinguer le vrai du faux. Pour l'auteur, c'est le vieux danger de l'extension de la fiction vers le sujet réel qui est ici remis sur le tapis. Et si une autre réalité sociale est possible dans le jeu vidéo, c'est peut-être qu'une nouvelle forme d'intersubjectivité est possible, tout comme la subjectivation se trouvait autrement engagée dans le monde virtuel par rapport au monde réel.

2 Naissance du désir d'intersubjectivité dans les mondes persistants

Nous verrons dans cette partie qu'il existerait un véritable trafic mettant en jeu des interactions sociales complexes, sous-tendu par un désir que nous avons nommé désir d'intersubjectivité dans le monde virtuel. L'autre joueur apparaîtrait au sujet-joueur, dans un premier temps, comme participant de ses fantasmes : le joueur doit pouvoir s'imaginer l'autre –sujet joueur (réel) présent derrière son avatar pour entrer dans une véritable communication intersubjective avec lui, suivant le principe selon lequel le fantasme est justement indissociablement lié à la relation d'objet. Le joueur, en s'imaginant un sujet derrière un autre avatar et en se représentant un sujet réel dans le registre de l'imaginaire, ferait se poursuivre ses scénarii fantasmatiques individuels en organisant une nouvelle forme de relation intra-subjective à un sujet autre imaginaire. Cette participation d'un autre sujet au fantasme comme

structure de représentation, serait selon nous la condition d'une rencontre intersubjective entre ces deux joueurs plus tard dans le monde réel.

Nous comprenons la spécificité de l'intersubjectivité dans un MMORPG dans ce rapport à la représentation et au fantasme, relation à un autre avatar (qu'incarne un autre joueur) fantasmé comme un autre sujet. L'autre joueur est virtualisé, appréhendé alors comme sujet virtuel, c'est-à-dire que l'avatar d'un autre joueur contient en quelque sorte la promesse d'un sujet à rencontrer, un sujet en puissance. Nous pensons le désir qui sous-tend le fantasme relationnel entre deux joueurs, comme désir d'intersubjectivité par lequel nous entendons le désir d'une rencontre *IRL* d'un autre joueur par la mise en jeu d'un fantasme dans lequel les représentations imaginaires sont tournées vers la figuration, imaginaire également, d'un sujet réel derrière un autre avatar. Cependant, avant même l'entrée dans ces mondes, il y aurait acceptation du partage d'une partie de sa vie intime, en tant qu'elle est commune à soi et à autrui, dans une préconception d'autres sujets à rencontrer où le joueur investit virtuellement une situation en devenir, en anticipant imaginativement cette présence même. Préconception de l'autre joueur qui serait comme la traduction psychique dans la pensée du joueur de son autre virtuel. Le joueur nous semble savoir que l'autre virtuel lui préexiste, et qu'il le rencontrera bientôt en transposant ses actions motrices dans le jeu. Ainsi la préconception, l'anticipation par le sujet-joueur des autres joueurs (virtuel) quand pour la première fois il entre dans un monde virtuel en ligne, nous apparaît comme une condition d'émergence, un peu plus tard en jeu, du désir d'intersubjectivité entre les joueurs. Autrement dit, la préconception imaginaire que se forme le sujet d'un autre joueur ou de plusieurs autres joueurs dans le monde virtuel prépare plus tard la représentation en fantasme de l'autre joueur comme sujet virtuel, plus loin sa rencontre possible dans le réel.

Par ailleurs, avant même que ne se produise une authentique intersubjectivité entre les joueurs, existerait un point de passage entre l'auto-empathie avec son avatar et la rencontre intersubjective proprement dite avec un autre joueur : l'empathie primaire entre les joueurs et la relation à l'autre joueur comme double. Le joueur s'appuierait sur cette forme d'empathie pour développer une intersubjectivité secondaire avec un ou plusieurs autres joueurs. L'autre joueur serait d'abord appréhendé sur le modèle de l'avatar du sujet-joueur, tout en étant reconnu comme un autre. On rencontrerait l'autre joueur pour faire progresser son avatar sur le modèle, d'une certaine façon, de l'empathie primaire : rencontrer l'autre sur le modèle de son propre corps – ici, rencontrer un autre joueur en passant par les besoins de progression du corps virtuel de l'avatar. Le but premier ne serait pas de se différencier des autres joueurs,

mais d'apprendre à faire comme eux, c'est-à-dire savoir faire les mêmes actions. Il serait donc nécessaire que le joueur s'adonne à une élaboration supplémentaire : connaître l'autre sur le modèle de soi, s'en affranchir ensuite pour le découvrir autre que soi dans sa subjectivité. Autrement dit, nous postulons que les ressources subjectives du sujet-joueur seront mobilisées autour de la question de la différenciation des subjectivités entre le sujet-joueur et un autre sujet-joueur. Cet effort de différenciation entre le sujet et un autre sujet-joueur, nous avons choisi de le considérer sous l'angle de la sexualité infantile dans l'intersubjectivité. L'essentiel ne serait pas dans la différence des sexes et des générations, comme pour la sexualité infantile proprement dite, mais dans l'appropriation subjective d'un monde virtuel où le joueur se découvre dans la différenciation à l'autre joueur, dans une logique de la sexualisation archaïque. L'autre sujet-joueur continuerait à être mal différencié, en tant que double sur le modèle de l'avatar du sujet-joueur, s'il n'était virtualisé un moment par le joueur, c'est-à-dire posé en tant que sujet en devenir.

Nous pensons que cette différenciation se constitue dans la compétition entre les joueurs : la différenciation des actions dans la compétition participerait du fantasme selon lequel il existerait un autre sujet derrière l'avatar d'un autre joueur. En outre, l'intersubjectivité dans le MMORPG nous semble avoir le même rapport à l'action, matérielle et psychique, que le processus de subjectivation déterminé au contact d'un avatar. Ce serait adéquatement l'imitation des gestes par son avatar de l'avatar d'un autre joueur qui permettrait ce rapprochement. Nous nous situons ici toujours dans une logique du même, de la reconnaissance de l'autre en tant que double-même, dans une forme d'intersubjectivité primaire d'un rapport d' « intercorporalité » entre les avatars des joueurs ; le joueur passe par l'action pour découvrir l'autre par une sorte de réverbération motrice : l'action de l'autre avatar est comme celle de son propre avatar, dans une logique impliquant le corps virtuel des avatars en présence. C'est-à-dire que dans ces mouvements synchrones entre les avatars des joueurs, dans cette inter-corporalité virtuelle, se jouerait une forme d'empathie d'action entre les joueurs. De cette première empathie d'action pourrait émerger plus tard une dimension méta-représentationnelle chez le joueur dans sa relation à l'autre joueur. Il s'agirait d'une reprise en fantasme de l'action d'un autre joueur dans un mouvement psychique de représentations des représentations d'autrui sur les états du monde virtuel, sur ses actions et ses intentions.

Il existerait également une seconde composante primaire de l'empathie entre les joueurs : le joueur se transpose imaginativement dans l'avatar d'un autre joueur. Cependant, avant

même de rencontrer un autre joueur en tant que sujet, le joueur se transpose en lui pour y rencontrer en partie lui-même. Aussi, nous pensons que dans un premier temps le joueur va transposer sa subjectivité dans l'avatar d'un autre joueur, pris comme double de soi et encore vide de sujet, puis se retirer ensuite dans son propre avatar, laissant dans son sillage une trace subjectale qui va servir de fondement à la constitution de l'autre joueur comme autre-sujet. L'autre sujet virtuel contiendrait ainsi une part du sujet, celle qui a été gouvernée par l'effort premier de l'empathie (primaire) du joueur sous la forme de cette transposition imaginaire. Ce sujet virtuel sera globalement intuitionné dans et par l'imagination, laissant une très large place aux fantasmagories du joueur qui l'intuitionne ; autrement dit, le joueur pour rencontrer un autre joueur va se servir de ce qu'il connaît, l'auto-empathie médiatisé par son avatar, pour trouver du sujet dans cet autre avatar, sous-tendant un travail du lien dans le domaine de l'imaginaire entre l'auto-empathie du joueur médiatisée par un avatar et l'empathie (primaire) avec un autre joueur qui s'étaye sur la première.

Nous pensons que ce sont ces deux composantes de l'empathie – l'empathie d'action avec les autres joueurs et la transposition imaginaire de soi dans l'avatar - qui seraient privilégiées dans le monde virtuel, en tant qu'elles impliquent plus directement le rapport à l'action psychique et à l'empathie primaire. L'empathie entre les joueurs prendrait appuie sur ces deux composantes empathiques que sont l'empathie d'action et la première ébauche subjectale dans la transposition imaginaire de soi en l'autre (avatar) pour se déployer. Puis se développer pleinement avec le désir d'intersubjectivité, lorsque le joueur sera parvenu à subjectaliser imaginativement un autre joueur, c'est-à-dire à lui attribuer une conscience autre - que la sienne propre. Autrement dit, les composantes faisant intervenir le langage ainsi les dimensions plus morales de la relation entre les joueurs seraient virtualisées au sein même du jeu par le désir d'intersubjectivité mais ne s'actualiseraient de façon efficiente que lors d'une rencontre *IRL* entre les joueurs. Précisément, nous aurions ainsi quatre temps dans l'empathie chez le joueur avec un autre joueur, correspondant à quatre composantes empathiques et intersubjectives. Cette expérience empathique serait stratifiée, la donation première serait perceptive correspondant à l'empathie d'action, et les trois autres composantes s'édifieraient à partir de cette étape. Autrement dit, les trois dernières composantes s'édifient toutes sur la perception des actions de la « danse des avatars » en lien : ainsi, un temps premier de couplage des corps des avatars à partir de données perceptives (danse des avatars en lien) dans des expériences proto-conversationnelles, venant marquer un premier lien entre deux (ou plusieurs) joueurs dans une empathie d'action ; un temps où le joueur transpose une partie de sa subjectivité dans l'avatar d'un autre joueur, rendant l'autre avatar comme son propre avatar

en laissant se déployer une forme d'auto-empathie avec lui, et laissant une première trace subjectale en l'autre ; un temps de virtualisation subjectale de l'autre joueur, qui s'étaye sur cette première trace subjectale, où le joueur imagine un autre sujet réel derrière l'avatar d'un autre joueur grâce à une différenciation progressive ; enfin, un temps d'une rencontre possible de cet autre sujet réel - d'abord imaginé - dans le monde réel, *IRL*. Les deux premiers temps s'articuleraient entre eux, simultanément, comme les deux faces d'une même expérience primaire ; les deux derniers temps s'articulant aussi, simultanément ou non, dans ce que l'on a appelé le désir d'intersubjectivité dans le monde virtuel, dans une différenciation marquée.

Ce serait précisément dans une forme d'hallucination négative de son avatar que s'articulerait la rencontre entre ces deux mouvements, entre intuition imaginaire de son avatar ainsi que de l'avatar d'un autre (empathie primaire), et perception-représentation de la réalité d'un sujet à l'intérieur d'un autre avatar (désir d'intersubjectivité). L'hallucination négative de l'avatar assurerait alors le travail du lien entre la subjectivation du joueur au travers de son avatar et la rencontre intersubjective avec d'autres joueurs ; dans le MMORPG elle ne serait pas seulement promesse de la réalité d'un objet mais d'un autre sujet. Le joueur se représente l'absence de représentations pour lui-même avec son avatar, mais aussi se représenterait l'absence de représentations dans un autre avatar, nécessitant qu'il agisse la transposition imaginaire de soi vers cet autre comme promesse d'un autre sujet.

2.1 Aux origines du désir d'intersubjectivité dans un MMORPG

Nous verrons dans cette partie qu'il existerait un véritable trafic intersubjectif mettant en jeu des interactions sociales complexes, sous-tendu par un désir que nous avons nommé désir d'intersubjectivité dans le monde virtuel. L'autre joueur apparaîtrait au sujet-joueur, dans un premier temps, comme participant de ses fantasmes : le joueur doit pouvoir s'imaginer l'autre –sujet joueur (réel) présent derrière son avatar pour entrer dans une véritable communication intersubjective avec lui, suivant le principe selon lequel le fantasme est justement indissociablement lié à la relation d'objet. On pourrait penser que le joueur, en s'imaginant un sujet derrière un autre avatar, en se représentant un sujet réel dans le registre de l'imaginaire, ferait se poursuivre ses scénarii fantasmatiques individuels en organisant une nouvelle forme de relation intra-subjective à un sujet autre imaginaire. Cette participation d'un autre sujet au

fantasme comme structure de représentation, serait selon nous la condition d'une rencontre intersubjective entre ces deux joueurs plus tard dans le monde réel.

Nous comprenons la spécificité de l'intersubjectivité dans un MMORPG dans ce rapport à la représentation et au fantasme, relation à un autre avatar (qu'incarne un autre joueur) fantasmé comme un autre sujet. L'autre joueur est virtualisé, appréhendé alors comme sujet virtuel, ce qui signifie que l'avatar d'un autre joueur contient en quelque sorte la promesse d'un sujet à rencontrer, un sujet en puissance. Nous pensons le désir qui sous-tend le fantasme relationnel entre deux joueurs, comme désir d'intersubjectivité, terme par lequel nous entendons le désir d'une rencontre *IRL* d'un autre joueur par la mise en jeu d'un fantasme dans lequel les représentations imaginaires sont tournées vers la figuration, imaginaire également, d'un sujet réel derrière un autre avatar. Avant même l'entrée dans ces mondes, il y aurait acceptation du partage d'une partie de sa vie intime, en tant qu'elle est commune à soi et à autrui, dans une préconception d'autres sujets à rencontrer où le joueur investit virtuellement une situation en devenir, en anticipant imaginativement cette présence même. Préconception de l'autre joueur qui serait comme la traduction psychique dans la pensée du joueur de son autre virtuel. Le joueur nous semble savoir que l'autre virtuel lui préexiste, et qu'il le rencontrera bientôt en transposant ses actions motrices dans le jeu. Ainsi, la préconception, l'anticipation par le sujet-joueur des autres joueurs (virtuels) quand pour la première fois il entre dans un monde virtuel en ligne, nous apparaît comme une condition d'émergence, un peu plus tard en-jeu, du désir d'intersubjectivité entre les joueurs. Autrement dit, la préconception imaginaire que se forme le sujet d'un autre joueur ou de plusieurs autres joueurs dans le monde virtuel prépare plus tard la représentation en fantasme de l'autre joueur comme sujet virtuel, plus loin sa rencontre possible dans le réel.

2.1.1 D'une subjectalisation imaginaire d'un autre joueur dans le désir d'intersubjectivité entre les joueurs

A la lumière de ce que nous avons développé sur le rapport singulier qui unie le joueur à son avatar, on peut en effet voir les choses sous l'angle d'une réalité sociale seconde. La possibilité d'intervenir dans l'image permet au spectateur-acteur d'établir des repères à travers une motricité-action (Chapelier, 2004 ; Tisseron, 2003a). Cette motricité-action se trouverait engagée dans un processus d'auto-empathie au travers d'éprouvés corporels et de

représentations d'actions, dans un espace clos – l'univers virtuel. Cependant, cette relation à un objet virtuel ne peut expliquer à elle seule le temps que le joueur passe à jouer dans ce monde qui persiste - comme le réel - en son absence. L'esprit humain ne peut se vivre que dans une psychologie à deux et ne peut se construire ni ne se maintenir qu'au travers du trafic intersubjectif entre soi et l'autre : il ne peut y avoir d'esprit sans interaction continue nous dit Stern (2005). C'est la définition même de l'intersubjectivité qui est ici posée en tant qu'il s'agit du partage de l'expérience vécue entre deux personnes, entre deux sujets. Pour comprendre les retentissements de cette notion dans l'univers virtuel, il sera nécessaire d'en préciser les contours et les difficultés conceptuelles. Nous subodorons en effet que l'espace virtuel simule cette interactivité en proposant au joueur de se lover dans une « dyade numérique » (Tisseron, 2009c) *non pathologique*.

C'est bien de la dyade dont on parle quand on fait référence au développement de l'intersubjectivité. Daniel Stern (2005) rappelle que le bébé fait l'expérience affective de la relation avec la mère, puis juste après avec son père, deux expériences qui restent liées dans sa psyché. C'est « comme une séquence de notes qui amène à un accord final » que le bébé va résoudre par un mécanisme de synthèse pour constituer quelque chose d'entier, une unité. Cette séquence se voit enrichie d'un phénomène de *persistance d'images* : en regardant un point puis un autre, il y aurait une *après-image*. Ainsi, en regardant vers une dyade, c'est-à-dire vers sa mère puis vers son père, d'une relation à une autre relation, persisterait une sorte d'après-image dans une séquence qui produirait une superposition des situations qui se suivent, où se développerait en même temps une persistance du sentiment lié à l'expérience d'être avec l'autre. Pratiquement, l'auteur souligne que l'expérience de l'enfant avec sa mère persiste lorsqu'il se tourne vers son père, à la manière d'une après-image. Stern fait alors l'hypothèse d'une certaine inertie des affects, voire des situations intersubjectives telles que l'on peut faire des allers retours et retenir ce qui s'est passé juste avant.

Poétiquement, l'on pourrait dire que le MMORPG réactive ce phénomène de persistance d'images, en tant justement que l'image de ces univers persiste. Aussi, ce monde persistant constituerait une sorte d'après-image, c'est-à-dire une couche intersubjective qui se superpose à l'image intersubjective première de la figure d'attachement. Le joueur ne se tourne plus vers son père dans un même effort « dyadique » mais vers un écran qui lui propose une image persistante, une sorte d'après-image. Dans les MMORPG toutefois, et à la différence de jeux *off line*, le trafic intersubjectif ne resterait pas seulement à l'état virtuel, mais se satisferait et

s'investirait dans la rencontre du joueur avec d'autres personnage-joueurs. Un cas de « pandémie » sur le jeu *World of Warcraft* vient illustrer ce trafic intersubjectif entre les joueurs. Un virus informatique a été introduit par les concepteurs, mais a largement dépassé leur intention. A l'origine, le « sang corrompu », nom donné au virus, était un inconvénient mineur que pouvaient connaître les joueurs de haut niveau qui s'aventuraient sur les terres de Zul'Gurub et affrontaient un serpent ailé. Un problème imprévu est intervenu cependant, certains de ces joueurs avancés se sont téléportés en des lieux demandant un niveau beaucoup plus bas. La conséquence directe en a été que le sang corrompu s'est répandu parmi les avatars moins solides et les morts se sont accumulés par centaines. Le phénomène a été observé par deux chercheurs, Eric Lofgren et Nina H. Felferman en 2007 (cité par Sussan, 2009). Les auteurs ont constaté la ressemblance entre cet évènement fictif et les véritables épidémies : rôle important joué par les animaux, échec des mesures de quarantaine, importance des transports longue distance dans la propagation de la maladie. Plus encore, ils ont examiné les actions de différents participants face à l'épidémie : certains décident de propager volontairement le virus, d'autres choisissent de fuir loin de l'épidémie, d'autres enfin tentent de venir au secours de leurs congénères. Il existerait donc un véritable trafic mettant en jeu des interactions sociales complexes, sous-tendu par un désir que nous avons nommé *désir d'intersubjectivité dans le monde virtuel*, en référence aux travaux de Stern (2005).

Nous pensons que, de même que l'espace de jeu apparaît au joueur comme participant de ses rêveries, de ses fantasmes, l'autre joueur apparaîtrait au sujet-joueur, dans un premier temps, en tant qu'il participe également de ses fantasmes : le joueur doit en effet selon nous s'imaginer l'autre –sujet joueur (réel) présent derrière son avatar pour entrer dans une véritable communication intersubjective avec lui, suivant le principe selon lequel le fantasme est justement indissociablement lié à la relation d'objet. Perron-Borelli propose en effet le fantasme comme un médiateur privilégié des processus de liaisons intrapsychiques qui sont à la base de toute organisation psychique et de toute relation à l'objet.

« Le fantasme tend à s'organiser en structure de représentations : ces structures témoignent d'une liaison dynamique entre des représentations de statut différents, tout particulièrement entre celles qui concernent la représentation de la pulsion et celles qui concernent la représentation de l'objet. Par cette potentialité de liaisons dynamiques, le

fantasme devient par lui-même générateur d'organisation et notamment organise la relation intrapsychique à l'objet » (Perron-Borelli, 1994, p. 536).

D'une certaine façon, on pourrait penser que le joueur, en s'imaginant un sujet derrière un autre avatar, en se représentant un sujet réel dans le registre de l'imaginaire (dès lors qu'il n'ait pas encore rencontré dans le monde réel) – aussi bien dans ses caractéristiques physiques (taille, poids, apparence générale, etc.) que plus psychiques (intelligence, vertus, etc.) -, ferait se poursuivre ses scénarii fantasmatiques individuels en organisant une nouvelle forme de relation intra-subjective à un sujet autre imaginaire. Cette participation d'un autre sujet au fantasme comme structure de représentation, serait selon nous la condition d'une rencontre intersubjective entre ces deux joueurs plus tard dans le monde réel. Autrement dit, lorsque le joueur, pour une raison ou pour une autre, ne peut fantasmer un autre sujet – réel - derrière son avatar, la rencontre dans la vie réelle s'avèrerait impossible. Par ailleurs, ce n'est qu'à partir du moment où le joueur peut se représenter imaginativement un autre joueur derrière son avatar (perçu) qu'on peut, selon nous, parler véritablement de rencontre intersubjective dans un MMORPG. Le joueur se représente alors un autre sujet, en imagination, non plus simplement un autre objet appartenant à un autre joueur- le statut même de l'avatar est en effet d'être un objet. Pour rencontrer un autre sujet derrière l'objet-avatar, nous supputons ainsi qu'il faut le fantasmer, et *nous comprenons la spécificité de l'intersubjectivité dans un MMORPG dans ce rapport à la représentation et au fantasme, relation à un autre avatar (qu'incarne un autre joueur) fantasmé comme un autre sujet. L'autre joueur est virtualisé, appréhendé alors comme sujet virtuel*¹⁸.

Ainsi, considérons-nous une forme de relation intersubjective, non plus uniquement entre deux sujets de chair et d'os, mais entre deux sujets représentés de part et d'autre de la scène du jeu par des représentants virtuels. Le fantasme est d'ailleurs un scénario imaginaire suggérant l'accomplissement d'un désir qui est figuré dans une action, en ayant pour fonction essentielle de mettre en relation le sujet et l'objet de son désir, par la médiation d'une

¹⁸ Nous employons ici le terme de *sujet virtuel* pour désigner les autres joueurs dans un monde virtuel, pour bien le différencier de l'objet virtuel, toujours manquant (Tisseron, 2012), parce qu'ils sont donnés comme sujets mais non d'emblée, après une fantasmatisation du sujet-joueur. Ils sont en puissance des Sujets(-joueurs). L'avatar d'un autre joueur contient en quelque sorte la promesse d'un sujet à rencontrer, un sujet en puissance. Autrement dit, le joueur fantasme, avant que de le rencontrer dans le monde réel, un autre sujet, à partir de ce qu'il peut voir des actions de l'avatar de cet autre joueur. Au contraire ainsi de l'objet virtuel dont la relation ne peut jamais s'effectuer qu'au travers d'une image, le sujet virtuel contient la promesse d'une rencontre réelle. Rencontre avec un autre joueur qui peut d'ailleurs surprendre le joueur *hors-jeu*, tant les projections imaginaires sur un autre avatar ont pu être importantes *en-jeu*. Autrement dit encore, le joueur virtualise un sujet dans un autre avatar, et l'actualise au cours d'une rencontre dans le monde réel. Le sujet virtuel est ainsi doublement virtuel en quelque sorte : il est *virtualisé* par le sujet-joueur dans un monde *virtuel*. Cette dernière rencontre peut cependant ne jamais avoir lieu, le sujet virtuel restant ainsi dans l'imaginaire du joueur.

représentation susceptible de figurer la motion pulsionnelle qui sous-tend ce désir. Or, nous pensons le désir qui sous-tend le fantasme relationnel entre deux joueurs, comme *désir d'intersubjectivité*, terme par lequel nous entendons *le désir d'une rencontre IRL d'un autre joueur par la mise en jeu d'un fantasme dans lequel les représentations imaginaires sont tournées vers la figuration, imaginaire également, d'un sujet réel derrière un autre avatar*. Le fantasme ici n'est plus guère entre un sujet et un objet, mais dans une mise en relation de deux sujets, lesquels sont représentés dans un imaginaire subjectal – appartenant à l'imaginaire des deux sujets en *lien* -, figurant l'accomplissement d'un désir d'intersubjectivité dans une rencontre physique réelle.

Aussi, cette forme nouvelle d'intersubjectivité dans le MMORPG nous apparaît comme singulière par rapport aux relations entre internautes, sur des blogs ou des forums par exemple. En effet, pour Potier et Balés (2007), le support qu'offre Internet aux rencontres renverrait à une amitié fantasmée comme idéale, plutôt qu'à une possible construction à deux s'inscrivant dans une temporalité moins impatiente. En ligne, on parlerait plus facilement de soi, à la faveur d'un effet désinhibiteur (Suler, 2004) où l'anonymat, l'invisibilité et la minimisation de l'autorité sont autant de facteurs concourant à cet « acting-out » de soi. L'immédiateté produirait l'effet pervers de donner l'illusion d'une satisfaction hallucinatoire du désir qui ne laisserait de place au manque. Un jeu en somme d'une illusion portée par les simulacres en se fondant sur les représentations idéales de l'amitié. Si l'amitié est bradée par l'idéalisation facilitée par le registre du virtuel, c'est qu'il est possible de se garantir certains dénis, selon les auteurs, notamment en rejetant dans l'indifférence ce qui ne plairait pas, comme les commentaires négatifs.

Nous pensons qu'il en est tout autrement dans les MMORPGs. L'amitié est certes déjà fantasmée, mais non sur un même mode d'idéalisation. Nous pensons au contraire que le virtuel quotidien dans ce type de jeu traduit une marche vers la subjectivation. Dans ce type de jeu, le joueur est d'abord inhibé quant à soi dans la relation à l'autre, et peut le rester tout au long du jeu. Le joueur ne rencontre pas dans un premier temps un sujet, au contraire du blog par exemple, mais il rencontre un avatar avec lequel il entre en communication comme un double. L'effet miroir avatar-autre-avatar que cette expérience provoque remobilise selon nous les processus de subjectivation, de la même manière que quand le sujet-joueur était en relation avec son avatar. L'autre joueur est d'abord rencontré sur le modèle du double, nous y reviendrons plus avant, mais ses actions et la communication ne viennent à réfléchir

complètement les actions et la communication du joueur ; le sujet-joueur à ce moment-là commence à appréhender l'autre joueur comme un autre avatar qui n'est pas uniquement du registre du même. En tant que l'avatar d'un autre n'apparaît plus maintenant comme double de soi, bien différencié de soi – tout comme l'avatar du joueur apparaît comme autre différencié de soi à partir du moment où le joueur ne peut plus projeter complètement ses potentialités d'actions en lui -, le joueur parviendrait à fantasmer cet autre objet comme un autre sujet. Une fois cette expérience intersubjective possible entre deux avatars fantasmés comme deux sujets-autres, peuvent se rejouer les différents modes de fantasmatisation propres à la rencontre intersubjective. L'autre sujet, fantasmé maintenant comme différencié du sujet-joueur, la part idéale qui aurait dû lui être dévolue reviendra davantage à son avatar – nous avons vu que l'avatar doit être prestigieux pour le joueur -, différenciée ainsi de celui qui commande l'avatar.

Autrement dit, nous postulons qu'il existerait une sorte de segmentation pulsionnelle entre l'autre joueur fantasmé comme un autre sujet et l'avatar qu'il commande. *Si l'avatar d'un autre joueur peut être rencontré sur un mode idéal* (« cet avatar est très puissant, plus puissant que mon avatar, que moi ») en effet, *c'est à le différencier maintenant de son avatar que le sujet-joueur pourra le fantasmer comme un autre sujet-joueur*. Ainsi, tout comme le sujet-joueur en est venu à pouvoir reconnaître que certaines des actions de son avatar ne pouvaient être que celles de ce dernier (absence de projection de ses potentialités d'actions), ce même sujet-joueur en viendra à différencier un autre sujet-joueur de l'avatar qu'il commande qui, lui, peut effectuer des prouesses grandioses (voler, se suspendre à une paroi, y courir, etc.). Ainsi détaché de la figure de son avatar, des questions plus personnelles peuvent être posées à cet autre sujet ; autrement dit, des questions concernant l'identité personnelle du sujet qui n'est pas l'avatar. Dans cette perspective, la rencontre *IRL* avec un autre joueur pourrait être facilitée dans la mesure où l'autre sujet y est considéré pour ce qu'il est, fantasmé dans sa différence d'avec son avatar. *L'immédiateté*, au contraire des communications entre internautes sur les blogs par exemple, *n'y existerait pas, pas plus que l'effet désinhibiteur*, dans la mesure où les joueurs doivent avoir élaboré différentes étapes de construction de l'autre objet avant de pouvoir véritablement le rencontrer comme sujet-autre : l'autre joueur est d'abord perçu comme un double du joueur, nous y reviendrons ; une diffraction du pulsionnel s'opère sur l'avatar de cet autre joueur, perçu bientôt comme différent du sujet-joueur du fait d'une absence de réflexion concernant les actions de l'avatar ; *l'autre sujet est alors fantasmé, mais différencié de son avatar chargé de contenir la pulsionnalité du joueur*, permettant une rencontre intersubjective authentique entre deux sujets

au sein même du jeu ; enfin, le désir d'intersubjectivité peut se poursuivre par le désir de la rencontre dans le monde réel.

Les amitiés ne seraient donc pas immédiates dans le jeu en réseau, mais passeraient par ces quatre étapes d'élaboration subjectivante et « inter-subjectivante », de temporisation. Ainsi, dans un MMORPG, nous nous retrouverions dans une paradoxalité où, alors que la relation à un « objet sans sujet » - l'avatar du joueur – favoriserait la subjectivation de soi, la relation à un autre sujet ne faciliterait pas le discours sur soi. Si le soi n'est pas inhibé dans la première forme de relation, il l'est selon nous dans la seconde au départ du jeu : le joueur ne parle que très peu de lui en tant que sujet, bien davantage en tant que joueur non référé pas à une identité subjectale agissante. Il faudra attendre la naissance du sujet dans cet autre avatar pour que des formes plus habituelles de communication sur Internet puissent faire leur apparition entre les joueurs.

2.1.2 De l'originaire du désir d'intersubjectivité, l'autre virtuel comme déjà là

L'*autre virtuel* (Bräten, 1988) serait dans le jeu vidéo de rôle en ligne un déjà-là, un déjà présent, *avant même que le joueur n'entre dans le jeu*, ou qu'il n'est besoin d'y entrer. Rappelons que l'autre virtuel est une représentation ou une préconception innée qui anticiperait la présence d'autrui chez le bébé, nécessaire à la régulation de l'intersubjectivité et des interactions. Autrement dit, le psychisme serait doté de propriétés spécifiques qui le conduisent à réagir électivement et très précocement à autrui, du fait même de propriétés cérébrales et cognitives qui font de l'activité psychique d'autrui un centre d'intérêt privilégié, un objet naturel principal de l'activité mentale d'un sujet (Georgieff, 2010). Or, nous avons vu qu'une telle pré-conception pouvait se trouver dans la relation que le joueur entretient avec son propre avatar - nous avons évoqué en effet le rapport de l'*autrui-en-soi* avec cet *autre virtuel* qui se retourne sur le sujet lui-même dans l'auto-empathie, et dans l'auto-empathie médiatisée par un avatar maintenant comment cet *autrui-en-soi* se trouve être projeté mais aussi utilisé en tant que « regard subjectivant » l'avatar dans lequel le joueur a projeté une partie de sa subjectivité. Nous postulons ici que cette préconception ferait également le « berceau intersubjectif » du système en ligne du jeu lui-même – le joueur ne peut pas ignorer que le jeu de rôle en ligne est d'un usage multi-joueurs et qu'il existe ainsi des centaines, des milliers, voire des millions de joueurs pour certains jeux, qui persistent à jouer en son

absence. Avant la rencontre avec un autre sujet, il y aurait donc déjà virtuellement de l'autre (joueur), tout comme il existerait du sujet virtualisé dans la rencontre avec un autre joueur au sein du jeu.

A Hurlevent, capitale de l'Alliance dans *Wow*, j'ai bien besoin de repos au décours d'une vaste campagne de batailles organisée par ma guilde. Dans le quartier des mages, alors sur la route pour y voir mon maître dans l'objectif de débloquent une quête, je rencontre, cette nuit-là, un mage de la race des gnomes. Seuls dans cette partie du monde, il est déjà tard, nous nous mettons à parler ensemble, alors que le voile du crépuscule entoure notre toge d'une lumière chaude. Nous discutons de la blessure, auparavant secrète, de n'être parvenu qu'au niveau trente, au regard des puissants quatre-vingt et de nos maîtres de guilde respectifs. Nous décidons de nous asseoir sur l'herbe près d'une taverne. Une rupture dans nos échanges se fait fortuitement lorsque nous commençons à parler de nous, non plus simplement de nos avatars et de notre rôle dans le jeu : « Qu'est-ce que tu fais dans la vie ? – Je suis psychologue clinicien – Ah ! Sérieux ??? ». C'est fait ! Quelque chose de nouveau s'est produit, où la « pulsion de partage » peut s'épanouir. Ce n'est plus seulement un avatar avec qui je parle mais un sujet qui habite provisoirement son avatar, et réciproquement comme dans l'exemple. Le passage de l'un à l'autre correspondrait probablement à une césure dans l'intersubjectivité. Dans un jeu comme *Wow*, le joueur peut même faire l'apprentissage frustrant de ne pouvoir partager sa vie intime qu'avec un nombre limité de personnage-joueurs, quand il s'aperçoit qu'il ne peut échanger qu'avec les joueurs de sa faction. Les échanges avec l'autre faction se réduisent à des saluts plus ou moins polis, mais surtout à des moqueries voire des combats sanglants pour le territoire.

Mais, de même, dès avant l'entrée dans ces mondes, il y aurait acceptation du partage d'une partie de sa vie intime, en tant qu'elle est commune à soi et à autrui. En effet, le joueur doit s'inscrire, avant même de pouvoir explorer ces univers, dans un royaume qui regroupe des milliers de joueurs en une communauté de langues (royaume francophone, anglophone, etc.). Le joueur sait qu'il va rejoindre un royaume réunissant d'autres joueurs. La présence d'autrui serait ainsi *anticipée*, virtuelle avant que d'être réelle (ou plutôt réellement virtualisée comme dans le désir d'intersubjectivité), comme la vie mentale du bébé qui soupçonne que le monde porte en lui un « creux d'autrui » (Georgieff, 2008). Or, Serge Tisseron (2012b) parle bien congruement du *virtuel comme anticipation et devenir*, en tant que le virtuel serait dans un mouvement anticipateur et indifférencié. L'auteur prend l'exemple donné par Winnicott

(1971) qui parle du fait que les enfants qui viennent le voir lui racontent souvent spontanément avoir rêvé de lui la nuit précédant la première consultation. Ils ont de lui une préconception, précise encore l'auteur.

« Il ne s'agit pas encore de projections puisqu'ils n'ont aucune idée de sa personne ni de sa personne ni de ce qui va se passer avec lui [...]. Ils sont entrés en relation avec un *Winnicott virtuel* [avec qui ils ont] une relation d'objet virtuel. L'enfant n'a pas d'organisation fantasmatique précise autour du thérapeute qu'il n'a pas encore rencontré. Il s'agit donc moins d'un scénario élaboré que d'une disponibilité. Et dans le fait que l'enfant rêve au thérapeute qu'il va rencontrer, c'est moins le contenu du rêve qui importe que le fait qu'il en rêve. C'est l'*anticipation* qui est au centre du propos de Winnicott. Par ce moyen, l'enfant investit le pôle virtuel d'une relation en devenir. Et s'il ne l'investissait pas, on peut d'ailleurs se demander si la rencontre réelle pourrait avoir lieu. *Non seulement l'esprit projette mais il anticipe sans cesse* ». (Tisseron, 2012b, p.46)

C'est exactement ce que nous supposons dans les mondes persistants en ligne avant que le joueur n'y entre pour la première fois : le joueur ne se forme pas encore des représentations par projection imaginaire sur les autres joueurs présents pour ne les avoir encore rencontrés dans le monde virtuel. Nous ne sommes donc pas encore au niveau fantasmatique que nous évoquons plus haut dans le désir d'intersubjectivité entre les joueurs, où le joueur virtualise la présence d'un sujet dans un autre avatar mais, nous semble-t-il, *au niveau de cette préconception d'autres sujets à rencontrer où le joueur investit virtuellement une situation en devenir, en anticipant imaginativement cette présence même*. Nous sommes ici au niveau de l'anticipation, tout comme il était selon nous vital qu'une certaine anticipation sourde entre le joueur et son avatar. Cet autre joueur n'aurait cependant pas encore dans la pensée du joueur le statut de sujet bien différencié, qu'il acquerrait comme nous le supposons, par la mise en jeu de son organisation fantasmatique dans la création psychique d'un sujet virtuel, c'est-à-dire fantasmé comme autre sujet. En situant cette organisation psychique dans le temps, nous nous retrouvons ainsi avant même que le désir d'intersubjectivité n'ait eu le temps de se motiver et de se constituer, de même d'ailleurs que l'empathie d'action et la transposition imaginaire, deux composantes de l'empathie entre les joueurs que nous développerons plus avant.

Cette préconception de l'autre joueur serait comme la traduction psychique dans la pensée du joueur de son autre virtuel, ce qui ne veut pas dire que cela n'engagerait pas une certaine forme de pulsionnel, au sens de quelque chose qui se trouverait dirigé vers cet autre. Guillaumin (1996) pense dans ce cadre que nous sommes autorisé à nous dire que l'anticipation d'objet inhérente aux pulsions fonctionne, dès avant une quelconque unification, sur fond de sa vocation à la synthèse. Il pose l'*existence d'une sorte de forme prépsychique*, ou d'hallucination négative qui contient l'organisation d'ensemble de l'objet total, laquelle serait garantie dans une sorte d'après-coup, par la structure spécifique du corps et de son fonctionnement, *à la poursuite de laquelle seraient « lancées » les pulsions partielles*. L'objet total et l'intégration génitale du sujet ne feraient alors qu'accomplir, au plan manifeste et dans la représentation explicite, ce qui demeurerait auparavant irréprésenté et latent, ou mieux « irréalisé et exigible ». Ainsi, selon l'auteur, peut-on concevoir l'effet d'assomption synthétique du stade du miroir selon Lacan comme l'analogie, chez l'enfant, au niveau de la perception et de la représentation visuelle, d'un tel moment d'intégration mutative par retrouvailles dans l'après-coup avec une unité déjà donnée et active mais encore inassumée dans la réalité psychique. Un objet garant, nous dit encore Jean Guillaumin, dès l'origine, *d'une unité virtuelle mais toujours à postuler dans la frustration d'une quête*.

Autrement dit, l'auteur postule une pré-connaissance implicitement représentative de l'objet, avant même que le Moi, dans son développement même, n'ait perçu ou même admis que l'autre existait. On reconnaît dans cette forme pré-psychique l'autre virtuel, ramené à une motivation psychanalytique opérante.

Dans un MMORPG, nous retrouverions cette recherche d'unité virtuelle dans la pré-conception psychique chez le joueur de l'environnement virtuel qui regroupe déjà des centaines ou des milliers de joueurs, formant, par là même, une unité donnée, cette fois probablement assumée par la réalité psychique. Mais, parce qu'il s'agit d'une préconception de cet univers regroupant de nombreux autres joueurs, c'est un ensemble de pulsions partielles qui seraient dirigées vers eux comme joueurs partiels, parce que non encore totalisés dans une synthèse fantasmatique en tant que sujets virtuels. Ils sont encore partiels parce qu'ils n'existent pas encore dans une forme, c'est-à-dire dans un objet, dans un corps, fut-il virtuel, celui de leur avatar. Ils deviendront totaux, pour ainsi dire *en-jeu*, lorsqu'ils seront reconnus par le sujet-joueur comme ayant un représentant corporel virtuel, le corps de leur avatar, mais surtout lorsque le joueur se formera d'eux une *conception* subjectale – l'autre joueur n'est plus un simple joueur mais un autre sujet-joueur bien différencié de son avatar - dans le désir

d'intersubjectivité comme nous l'avons évoqué. Autrement dit, alors que l'avatar serait l'illustration pour le sujet-joueur qu'il est double dès l'origine dans la projection de sa propre subjectivité, l'autre joueur appréhendé d'abord comme autre virtuel serait la traduction psychique de l'heureuse formule de Serge Lebovici selon laquelle « l'objet se trouve investi avant que d'être perçu » (Lebovici et Soulé, 1970), investi d'abord de façon peu différencié et sur lesquelles se porteraient des motivations partielles. Peu importe donc que le joueur entre ou non dans ces mondes qui persistent en son absence puisque la seule idée que ces mondes multi-joueurs existent, impliquerait que *l'autre virtuel est*, et que le désir de partage, encore partiel, se porte déjà vers lui. Cette préconception d'un autre joueur jouerait ainsi un rôle capital lors de la création de son avatar, le joueur modifiant son avatar en s'imaginant ce que l'autre joueur pourrait en penser. Il ne serait donc pas rare que l'avatar soit construit, non seulement sur le modèle de soi par identification imaginaire inversée comme nous l'avions évoqué – l'avatar va prendre certains traits de personnalité du sujet -, mais aussi sur le modèle de ce que l'on pense que l'autre joueur va en saisir : « Que vont-ils penser de mon *Main* ? Est-il assez beau ? Au final, suis-je assez désirable ? ».

Le joueur nous semble savoir que l'autre virtuel lui préexiste, et qu'il le rencontrera bientôt en transposant ses actions motrices dans le jeu. Ainsi, la préconception, l'anticipation par le sujet-joueur des autres joueurs (virtuel) quand pour la première fois il entre dans un monde virtuel en ligne, nous apparaît comme une condition d'émergence, un peu plus tard *en-jeu*, du désir d'intersubjectivité entre les joueurs. Autrement dit, *la préconception imaginaire que se forme le sujet d'un autre joueur ou de plusieurs autres joueurs dans le monde virtuel prépare la représentation en fantasme de l'autre joueur comme sujet virtuel, plus loin sa rencontre possible dans le réel.*

2.2 Le jeu vidéo comme reprise de l'homosexualité primaire en double avec les autres joueurs

Dans cette partie, nous verrons que, avant même que ne se produise une authentique intersubjectivité entre les joueurs, existerait un point de passage entre l'auto-empathie avec son avatar et la rencontre intersubjective proprement dite avec un autre joueur : l'empathie primaire entre les joueurs et la relation au joueur comme double. Le joueur s'appuierait sur cette forme d'empathie pour développer une intersubjectivité secondaire avec un ou plusieurs autres joueurs. L'autre joueur serait d'abord appréhendé sur le modèle de l'avatar du sujet-joueur, tout en étant reconnu comme un autre. On rencontrerait l'autre joueur pour faire progresser son avatar sur le modèle de l'empathie primaire : rencontrer l'autre sur le modèle de son propre corps – ici, rencontrer un autre joueur en passant par les besoins de progression du « corps de l'avatar ». Le but premier n'est pas de se différencier des autres joueurs, mais d'apprendre à faire comme eux, c'est-à-dire savoir faire les mêmes actions. Il serait donc nécessaire que le joueur s'adonne à une élaboration supplémentaire : connaître l'autre sur le modèle de soi, s'en affranchir ensuite pour le découvrir autre que soi dans sa subjectivité. Autrement dit, nous postulons que les ressources subjectives du sujet-joueur seront mobilisées autour de la question de la différenciation des subjectivités entre le sujet-joueur et un autre sujet-joueur. Cet effort de différenciation entre le sujet et un autre sujet-joueur, nous avons choisi de le considérer sous l'angle de la sexualité infantile dans l'intersubjectivité. L'essentiel ne serait pas dans la différence des sexes et des générations, comme pour la sexualité infantile proprement dite, mais dans l'appropriation subjective d'un monde virtuel où le joueur se découvre dans la différenciation à l'autre joueur, dans une logique de sexualisation archaïque. L'autre sujet-joueur continuerait à être mal différencié, en tant que double sur le modèle de l'avatar du sujet-joueur, s'il n'était virtualisé un moment par le joueur, c'est-à-dire posé en tant que sujet en devenir par le joueur. Nous pensons que cette différenciation se constitue dans la compétition entre les joueurs. La différenciation des actions dans la compétition participerait du fantasme selon lequel il existerait un autre sujet derrière l'avatar d'un autre joueur.

2.2.1 Quand l'autre joueur est d'abord rencontré par le joueur sur le modèle de son propre avatar

Avant même que ne se produise cette intersubjectivité entre les joueurs, il existerait un point de passage entre l'auto-empathie avec son avatar et la rencontre intersubjective (secondaire) proprement dite avec un autre joueur : l'empathie primaire entre les joueurs et la relation au joueur comme double. Le joueur s'appuierait sur cette forme d'empathie pour développer l'intersubjectivité avec un autre joueur. C'est le problème de l'agentivité avec son avatar qui va nous permettre de rejoindre celui de la rencontre première avec un autre joueur comme double dans un jeu vidéo en ligne multi joueur.

Il existerait en effet une forme d'empathie primaire, un système plus ou moins automatique, étayé sur le fonctionnement des neurones miroirs, et donnant au bébé dès la naissance *la capacité d'éprouver dans son propre corps le schéma corporel d'autrui* (Golse, Simos, 2008). Prérequis dans l'empathie dans une intersubjectivité selon Decety (2004), l'empathie primaire est une sorte de préconception (Bion, 1963) qui se rapprocherait selon Golse et Simos (2008) du vécu de « *Weness* » décrit par Stern (1985), c'est-à-dire « le sentiment d'être nous », bien qu'une intersubjectivité mature (secondaire) ne soit pas encore acquise. Ce n'est déjà plus tout à fait l'éprouvé d'être seul, mais pas encore vraiment le sentiment d'être deux. Empathie primaire qui donnerait ainsi naissance au sentiment d'être nous.

« Entre l'indifférenciation initiale [...] et l'accès à une intersubjectivité secondaire et stabilisée ce vécu de *Weness* jouerait en fait comme un niveau intermédiaire permettant au bébé de ne plus se vivre tout à fait comme un-seul, mais pas encore comme véritablement deux » (Golse et Simos, 2008, p.33).

On sait que, selon les expérimentations (Georgieff, 2010 ; Jeannerod, 1994), l'imagerie mentale d'un enfant de moins de dix-huit mois qui assiste à une action conduite par un autre est superposable à l'imagerie mentale d'une action semblable qu'il conduit lui-même. On peut donc penser que, neurologiquement, l'*infans* ne semble pas faire la différence entre l'action qui se déroule en dehors de lui et celle dont il est l'agent. Ceci cependant ne veut pas dire que l'autre n'est pas perçu, qu'il n'y a pas d'autre, que le monde est anobjectal. Cela signifie

plutôt que, de ce point de vue, l'autre est un double de soi (Roussillon, 2008), qu'il est construit comme un miroir de soi et, inversement, que soi est un miroir de l'autre, et ceci même au niveau de la motricité et de l'action qui s'ajoutent aux descriptions faites par Winnicott (1971) d'un miroir affectif. La subjectivation différenciatrice n'est donc pas une donnée d'emblée, elle doit être conquise sur le fond de l'illusion d'un objet double du sujet, c'est l'*homosexualité primaire* (Kestemberg, 1984). Cette expression est proposée pour décrire cette organisation de la relation vectorisée par la quête de l'autre double de soi. Elle est sexuelle en tant qu'elle est relation avec un autre séparé et différent, et « homo » car cet autre est un double, c'est-à-dire un autre soi-même.

A l'instar de René Roussillon (2008), rappelons en effet qu'il existe deux mouvements dans la théorie du narcissisme (primaire) que propose Freud. La théorie « autarcique » (1911) qui insiste sur le narcissisme du bébé en tant qu'il vit indépendamment de l'objet, comme dans une sorte de coquille. La différenciation sujet-objet est reconnue mais l'objet n'existe pas comme objet significatif, mais comme objet d'auto-conservation. Puis vient la théorie « anobjectale » (1920), où l'être est à l'origine androgyne sans différence entre moi et l'autre. Donc, chez Freud, nous trouvons deux mouvements, une relation subjective signifiante absente alors même que la différence est là, mais aussi une relation signifiante présente dans un état cette fois anobjectale. Théorie du narcissisme écartelée, comme le soutient Roussillon, par ces deux caractéristiques antagonistes. Et justement, la notion de Winnicott (1971) d'une mère miroir primitif propose une réponse paradoxale à la double contrainte brossée par les propositions successives de Freud : l'objet - la mère - est bien d'emblée présent, perçu comme extérieur, mais il doit aussi être constitué, produit, construit comme double, comme autre soi-même, avant de pouvoir être signifié comme agent autonome de désirs et d'intentions, comme autre-sujet. En d'autres termes, le double n'est tel que s'il est autre, différencié comme autre-objet, que s'il est un autre objet dans lequel on se reconnaît, que s'il est un reflet de soi. D'où le paradoxe selon lequel l'objet n'est un double que s'il est un autre reconnu comme même, c'est-à-dire comme semblable. Cela signifie aussi bien l'impératif de différenciation – l'objet doit être un autre – qu'un impératif de similitude – l'objet doit être rencontré comme même.

« Il faut que l'autre soit autre. S'il n'est pas un autre, il ne saurait être un miroir ni un double de soi, il ne serait que facteur de confusion et comme tel menaçant. Mais un autre-même : son altérité n'est pas une intrusion, pas une étrangeté, ni un objet bizarre, l'on peut s'y retrouver autrement. Homosexualité primaire en double ai-je pu proposer pour désigner cette tension d'accordage affectif et d'ajustement mimo-gesto-postural

réciroque mais pas symétrique, ce paradoxe relationnel premier, nécessaire pour que le premier lieu se construise dans une sécurité suffisante, pour que narcissisme et objectalisation ne soient pas placés en antagonisme » (Roussillon, 2008, p.128).

Un double est un autre, un autre « sujet », si le double n'est pas un autre, il ne peut être double, la référence au double excluant la confusion psychique. Il ne peut s'agir dans cette relation première intersubjective d'une forme d'indifférenciation ni de fusion car le double est un semblable. Le concept de relation homosexuelle primaire en double tente ainsi de cerner la chorégraphie de la rencontre quand l'objet primaire accepte de jouer de manière satisfaisante la fonction de miroir primaire affectif. Et cette forme de lien en double se poursuit la vie durant, comme le souligne Roussillon :

« Le modèle et l'hypothèse d'une homosexualité primaire en double concerne au départ l'organisation de la relation première entre la mère et le bébé, mais il suppose aussi que, en deçà des complexifications que l'histoire ultérieure apportera à cette ébauche première du lien le fond de cette relation première reste présent et plus ou moins actif tout au long de la vie [...]. C'est en ceci que le fond de la relation peut être dit homosexuel primaire, le plaisir est pris dans le ballet de la rencontre avec un autre semblable, un double, un autre perçu dans son mouvement de miroir de soi. Je le répète : un double est un autre même, c'est un semblable, un miroir de soi, mais c'est un autre, il n'y a pas de confusion entre soi et le double. Un double doit être suffisamment même pour être un double de soi, mais il doit être suffisamment autre pour ne pas être soi-même. Entre mère et bébé, le vecteur de la rencontre [...] est le processus par lequel l'un et l'autre des deux partenaires se constituent comme miroir et donc comme double de l'autre ». (Roussillon, 2010, p.50).

Ce sont bien ces deux impératifs que nous avons retenus entre le joueur et son avatar : il apparaît au joueur à la fois comme un autre, un objet appartenant au monde des images, donc différencié de soi, et comme même en tant qu'il est aussi rencontré comme représentant le joueur (notamment ses actions), comme reflet de parties de soi. Nous avons aussi tenté d'établir que, dans la relation à son avatar, le joueur se trouve dans la situation inédite et paradoxale où, alors même qu'il dispose de cette capacité d'agentivité (contrairement au bébé), il doit se représenter les actions de son avatar, c'est-à-dire d'un autre, en les produisant lui-même. Il assiste alors aux actions d'un autre mais ces actions sont néanmoins les siennes

propres. Ainsi, alors même qu'il peut disposer de cette capacité de différencier une action se déroulant devant lui de celle qu'il produit ou se représente, le joueur est mis par le jeu vidéo dans une situation de non différenciation où, pour jouer, il doit confondre ce qu'il fait et ce que fait son avatar, ce qu'il voit à l'écran et ce qu'il se représente de ses propres mouvements. Rappelons que cette relation homosexuelle primaire à l'avatar, cette relation en double, n'est possible qu'à partir du moment où la relation primitive avec la mère est satisfaisante, c'est-à-dire que le sujet-joueur a pu précocement construire une relation suffisamment double, relation dans laquelle l'autre se donne comme miroir de soi, ou est capable de rétablir la réflexivité. L'avatar ne se donnerait comme miroir de soi qu'à partir du moment où la mère, ou son substitut, a joué ce même rôle précocement. Pour que l'avatar devienne ce miroir de soi, cet objet de subjectalisation ouvrant à un espace de subjectivation, pour que l'avatar en soi devienne un vecteur de subjectivation, il est nécessaire que le joueur ait connu ce lien premier, qu'il ait fait l'expérience d'un objet primaire en position de double.

Nous pensons qu'il n'en est pas autrement dans la relation du joueur à un autre joueur, au début de sa rencontre avec la familiarisation de l'univers virtuel (apprentissage des actions de base pour progresser dans le jeu). L'autre joueur, au début, n'aurait pas tout à fait encore le statut d'être un autre sujet-joueur, mais se présente pour le joueur à la fois différent de soi – le joueur découvre un autre avatar – et même que soi – il se propose comme proposant des actions semblables au joueur. L'éprouvé du *Wenness* se retrouverait ainsi dans l'univers persistant, quand le joueur a déjà créé son avatar mais n'a pas encore parlé ou même rencontré d'autres joueurs ; le joueur passerait progressivement d'une relation à un autre virtuellement appréhendé à un sentiment d'être dans un espace de groupalité. Le sujet-joueur ne s'éprouverait plus vraiment seul, il se serait plus dans la toute-puissance de la solitude d'avec son avatar, mais il ne s'éprouverait pas encore comme étant en relation avec un autre joueur dans la mesure où il ne partage encore rien avec lui. Ce serait en quelque sorte éprouver l'autre joueur par le corps de son avatar comme un autre soi-même. Pourquoi alors ce premier contact avec un autre joueur devrait-il se définir comme relation en double ? Selon nous, le moyen de rencontrer l'autre passe, comme pour son avatar, par l'action. Ici par l'action d'un autre, certes, mais tout comme le bébé perçoit l'action d'un autre comme la sienne propre, le joueur verrait l'autre joueur comme un double de ses propres actions. *Un même en action*. Ce mode de rencontre serait d'autant plus facilité que l'avatar est un personnage figé dans ses expressions comportementales, non expressif, qui n'a pas d'âge et se trouve dans une indifférenciation relative, du sexe parfois. Certains chercheurs posent d'ailleurs que l'accoutrement (vêtements, armures, armes, etc.) des avatars serait une mise en scène de soi

où l'autre joueur serait pris comme audience, sans avoir assez perçu que *c'est aussi la seule manière pour un joueur de se différencier d'un autre joueur. C'est-à-dire de sortir du même.* La rencontre réelle entre joueurs est d'ailleurs une étape supplémentaire dans ce processus de différenciation du même ; sans doute la voix également participe de cette différenciation quand le joueur choisit d'utiliser un logiciel servant à cet effet.

Autrement dit, *l'autre joueur serait d'abord appréhendé par le joueur sur le modèle de son propre avatar, tout en étant reconnu comme un autre.* D'où probablement l'importance pour le joueur en ses débuts de vie dans le jeu d'appartenir à une guilde. Rappelons que quatre-vingt-deux pour cent des joueurs appartiendraient à une guilde dans un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs (Largier, 2006). La guilde en effet apporterait un modèle de progression de soi dans le jeu. Chaque joueur dispose d'un avatar appartenant à un royaume ou à une faction en conflit perpétuel avec les royaumes voisins ou la faction adverse. Avant de prendre part à ces conflits pour en retirer les avantages dans le jeu (objets prestigieux, montures rares, etc.), les avatars doivent acquérir de l'expérience dans les compétences relatives à leur profession et à leur classe, la puissance de l'avatar étant fonction de son expérience. Seuls des avatars expérimentés en nombre peuvent survivre dans les zones frontalières. Les guildes facilitent la progression des avatars en mettant des ressources à leur disposition. De plus, les guildes permettent des actions coordonnées qui ont plus de chances de succès que des actes isolés, chaque guilde disposant d'un chat privé au sein du jeu qui permet les échanges entre membres où qu'ils soient - le joueur dispose de différents chats pour communiquer : un chat de proximité (seuls les avatars situés autour de l'avatar qui s'exprime peuvent lire le message), un chat de groupe (qui permet aux membres d'un groupe de communiquer entre eux, lors d'instances par exemple), un chat pour les membres d'une guilde. La guilde permet au joueur de trouver des personnes qui ont la même conception du jeu. Pour progresser dans le jeu, l'avatar doit en effet acquérir de l'expérience pour accroître ses possibilités d'action, explorer de nouvelles zones de jeu, etc. La méthode la plus utilisée pour acquérir de l'expérience est la chasse et les joueurs ont tout intérêt à coopérer pour chasser : les risques sont moindres, les gains d'expérience plus rapides et, dans de nombreux cas, un individu seul ne peut faire face à son « gibier virtuel ». Le jeu offre la possibilité de se grouper avec d'autres joueurs de niveaux plus ou moins équivalents pour que la chasse soit profitable. Le jeu favorise ainsi la coopération de spécialistes, plus profitables que l'association d'avatars polyvalents. La composition d'un groupe et le mode d'action sont alors

quasiment toujours les mêmes : certains avatars doivent attirer vers le groupe le gibier virtuel que d'autres doivent retenir au corps à corps – c'est l'*aggro* dans le langage des joueurs - afin que les avatars en retrait affaiblissent la créature et soignent les membres du groupe. La guilde favorise donc la spécialisation et permet la constitution de groupes efficaces : il est plus aisé de spécialiser un avatar lorsqu'il est inséré dans une organisation puisque l'on peut compter sur les autres pour pallier ses propres manques. De même, la gestion des objets (armes, vêtements, etc.) est facilitée : les plus expérimentés donnent des objets aux jeunes avatars qui les transmettront à leur tour lorsqu'ils n'en auront plus l'utilité. Les membres d'une guilde sont donc quasiment assurés de trouver du soutien et savent vers qui se tourner en cas de besoin.

Donc, si de multiples raisons peuvent expliquer l'adhésion à une guilde, Largier (2008) soutient que la *nécessité de coopérer pour faire progresser son avatar est la principale motivation. On rencontre donc l'autre joueur pour faire progresser son avatar sur le modèle, d'une certaine façon, de l'empathie primaire : rencontrer l'autre sur le modèle de son propre corps – ici, rencontrer un autre joueur en passant par les besoins de progression du « corps de l'avatar ».*

2.2.2 D'une multiplication de soi à une différenciation possible entre les joueurs

Pour mieux saisir encore pourquoi nous supposons que l'intersubjectivité avec les autres joueurs est d'abord, pour ainsi dire, une aventure de la subjectivation, revenons sur la constitution d'un collectif dans un MMORPG, toujours avec Largier (2002). Dans une première phase de constitution d'un collectif, les joueurs vont acquérir un jargon propre, ayant au moins deux origines. Le jeu lui-même – expressions propres au jeu (*Cac, aggro, newbie*, etc.) - et la communication sur internet. L'intérêt marqué pour le jeu facilite cet apprentissage ainsi que la passion pour des parties en réseau qui implique la plupart du temps le respect des règles, condition de l'action collective. Il s'agit ainsi de constituer un collectif homogène du point de vue des pratiques de jeu, collectif qui tend à exclure tous ceux qui ont des comportements qui s'éloignent d'un mode coopératif avec pour but la progression des avatars dans leurs niveaux d'expérience. Par exemple la collecte forcenée d'objets induisant des comportements mercantiles a tendance à être écartée. Progressivement ainsi un collectif

apparaît qui possède son jargon, assez peu perméable au non-initié, ses règles et ses sanctions, ses réactions et son histoire.

Cependant, ajoute Largier (2002, 2006), la consolidation du collectif n'est possible que parce qu'à la base les membres ont acquis un ensemble de connaissances qui leur ont permis de se faire reconnaître par les autres comme des semblables. Largier propose alors de comprendre la sociabilité dans le jeu en réseau comme une sociabilité élective. Il paraît évident que les MMORPGs favorisent la création de collectifs de joueurs ; bien plus encore, selon l'auteur, ce que permet le jeu en réseau, c'est la *sélectivité de la sociabilité*. En effet, le jeu en réseau structure triplement les relations qui se tissent entre les joueurs, en tant que cette population est homogène : elle est très largement masculine ; le jeu en lui-même nécessitant des moyens techniques qui supposent des ressources conséquentes, une certaine homogénéité quant aux savoirs techniques existe ainsi le plus souvent ; enfin, la plupart des joueurs partagent un « background culturel » fait de romans, de films, de mangas, de bandes-dessinées et de jeux vidéo. L'ensemble de ces éléments fait que la population est assez homogène dès le départ, ce qui faciliterait par-là même l'instauration d'un collectif.

« Le jeu en réseau est donc un dispositif qui favorise la rencontre de semblables. On peut presque dire qu'il s'agit d'une *démultiplication de soi*. Des acteurs qui au départ partagent une passion vont, par l'intermédiaire de différents moyens de communication, entrer en contact et faire évoluer certaines relations vers la sphère privée. Le jeu et ses diverses fonctionnalités, la recherche de partenaires ayant les mêmes pratiques associées aux divers dispositifs de communication et d'échange, permettent aux joueurs d'effectuer un tri fin des personnes avec qui ils décident d'entretenir des relations durables. Il semble qu'en la matière l'adage qui se ressemble s'assemble se vérifie. Nous sommes en présence d'un loisir qui formate la construction de la relation et favorise une homophilie forte. Les relations qui se créent sont en général durables et leur durée s'inscrit dans un temps qui dépasse celui du jeu en réseau qui les a vu naître. Ceci nous conduit à dire que la sélection qui s'opère est efficace dans la mesure où les relations qui en découlent sont des liens solides perdurant bien après que les acteurs ne jouent plus ensemble au même jeu » (Largier, 2002, p.245-246).

Ce premier mode de relation en double pourrait expliquer l'importance du compagnonnage entre les joueurs, dans l'apprentissage des actions d'un autre joueur pour être performant. Elie Rotenberg en donne un exemple dans sa guilde *Millenium*.

« Une des choses qui m'a poussé à m'investir dans le site Web Millenium, c'est que je savais que je jouais bien. J'avais envie de partager mon érudition. Donc j'ai commencé à écrire des guides pour la classe que je jouais, c'était « paladin-protection », on expliquait quelles quêtes il fallait choisir, quelle capacité il fallait utiliser, etc. Ça a très bien marché, on a fait travailler d'autres gens qui avaient envie de partager ces jeux-là donc on a écrit plusieurs guides. Ça paraîtrait très commercial, mais une bonne façon d'être performant c'est de lire des guides et notamment les nôtres. A la base de ce qui m'a poussé à écrire, c'est l'envie de partager sa propre connaissance avec les autres. Je pense qu'il y a vraiment quelque chose de très proche des corporations dans *World of Warcraft* où un novice va prendre ses informations d'un compagnon qui va prendre ses informations dans la corporation. C'est quelque chose qui se faisait beaucoup dans le passé, mais qui a disparu. Il y a une pression de performance tellement forte dans la société qu'il en né un besoin de tutoriaux, de guides, de partage. Sur *World of warcraft*, le but, ce n'est pas d'être meilleur que les autres, c'est d'être reconnu par les autres comme performant » (Tisseron, 2012a, p.80).

Autrement dit, le but premier n'est pas de se différencier des autres joueurs, mais d'apprendre à faire comme eux, c'est-à-dire savoir faire les mêmes actions. C'est-à-dire que l'autre joueur serait bien rencontré sur le modèle du double, du même, ce qui ne veut absolument pas signifier que d'autres formes de relation à l'autre joueur ne soit possibles. Au contraire, il s'agit d'un premier palier relationnel sur lequel va s'appuyer le joueur pour construire, plus tard, une relation pleine et entière avec un autre joueur, par exemple dans le cadre de rencontres réelles. Dans un premier temps de la rencontre cependant, le joueur se trouve à l'abri de la différenciation avec un autre joueur, comme potentiellement inquiétante, voire intrusive. Il doit choisir, avec le temps, pour se différencier, par rencontrer l'autre non plus comme double, comme même, mais comme autre, singulièrement comme autre sujet-joueur. Le sujet-joueur rencontrerait un autre joueur sur le même mode qu'il a d'abord rencontré sa figure d'attachement : un objet qui existe bien au dehors, mais qui, en tant que même, ne s'affirme que comme le prolongement de la relation à son propre corps. Ainsi, pour qu'il y ait véritablement intersubjectivité, à savoir reconnaître en l'autre une subjectivité différente de la sienne propre en s'inscrivant dans un échange réciproque avec celle-ci, il serait donc nécessaire que le joueur s'adonne à une élaboration supplémentaire : connaître l'autre sur le modèle de soi, s'en affranchir ensuite pour le découvrir autre que soi dans sa

subjectivité. Autrement dit, nous postulons que les *ressources subjectives du sujet-joueur seront mobilisées autour de la question de la différenciation des subjectivités entre le sujet-joueur et un autre sujet-joueur*. Il serait selon notre hypothèse plus naturel pour le joueur de considérer l'autre, dans un premier temps, comme un double de soi, *un même* dans ses actions que soi, engendré notamment par l'indifférenciation « agentive » du joueur avec son avatar. Il est donc nécessaire que le joueur fasse un effort psychique supplémentaire pour se différencier de cet autre joueur qui n'apparaît, rappelons-le, qu'au travers d'un autre avatar.

Cet *effort de différenciation entre le sujet et un autre sujet-joueur*, nous avons choisi de le considérer sous l'angle de la sexualité infantile dans l'intersubjectivité. On sait en effet que Roussillon (2004b) interroge la place du sexuel infantile dans l'intersubjectivité, pensant qu'il est nécessaire de distinguer au sein de la sexualité infantile, une sexualité proprement infantile organisée par la double question de la différence des sexes et des générations et une *sexualité archaïque commandée par la question de la différenciation du moi et du non-moi et par l'appropriation subjective de cette différence*. Son processus fondamental est nommé par l'auteur attachement-différenciation en ce qu'il s'agit autant de créer le lien avec l'objet que de se saisir et de se représenter différencié de celui-ci. Ce sexuel fondamental ou primordial est en effet en rapport avec l'essence de la question du rapport moi-non-moi au sein du sexuel, c'est-à-dire la question de la séduction au sens large de terme. Roussillon (2001) rappelle le propos de Janin concernant la solution suspensive de Winnicott avec le trouvé-crée ; c'est-à-dire la coïncidence d'un processus hallucinatoire *auto* – le créé de l'enfant – et d'une adaptation adéquate de l'environnement maternel – le sein créé est effectivement trouvé. A l'hallucination répond la qualité de l'ajustement de la réponse maternelle grâce à laquelle l'hallucination se transforme en illusion d'autosatisfaction. L'hallucination auto-érotique, processus du sexuel primordial, doit se trouver étayé par une présentation d'objet hétéro-érotique pour soutenir sa fonction. Selon cette conception, le sexuel primordial et la vertu des circuits hallucinatoires de l'*infans*, ne peuvent être pensés indépendamment du sexuel maternel et de ses régulations propres dans la réponse et la qualité de la présence de l'objet. Le sexuel n'est pas seulement auto-érotique, il ne peut être pensé comme seulement hallucinatoire, comme satisfaction par l'hallucination, sans cet accordage de l'environnement premier, *sans le miroir de l'objet*, c'est-à-dire sans le fond *homosexuel primaire* de la relation à l'objet (Roussillon, 2001 ; 2004b). Ce sexuel primordial devrait donc être pensé en deux temps, le temps hallucinatoire en présence de l'objet et le temps second, auto-érotique en

l'absence de l'objet, temps de reprise et d'intériorisation de l'expérience première, temps de présentation à soi, de représentation, temps dans lequel l'hallucination se transforme en illusion d'autosatisfaction.

De manière similaire, *l'intersubjectivité dans le jeu vidéo de rôle en ligne* prend selon nous cette forme particulière dans le jeu vidéo en ligne en lien avec la problématique qui y est liée : elle *mettrait en jeu le sexuel archaïque contre le sexuel infantile*. La présence de l'avatar et des autres joueurs nous semblent par ailleurs remettre en jeu ces deux moments structuraux, dans la mesure où le joueur joue en présence d'un objet (ou de plusieurs) qui n'est pas soi mais un autre (avatar ou joueur), que cependant il s'installe aussi dans une relation auto-érotique essentiellement avec son avatar au sens de la reprise représentationnelle de ce qu'il a vu de cet objet à l'écran. L'auto-érotisme avec son avatar est à entendre ici comme intériorisation après-coup, comme identification imaginaire qui succède à un processus perceptif (voir son avatar sur un écran de jeu). Cet auto-érotisme fantasmatique ferait se développer la représentation d'action, c'est-à-dire qu'il aurait cette qualité de permettre au joueur de se représenter, en dehors du jeu, les actions de son avatar dans un scénario d'action qu'il produit lui-même – invention de nouvelles stratégies de jeu, planification des rencontres et des événements dans une guild, par exemple. Viendrait un troisième moment dans le jeu vidéo de rôle, où le joueur glisse de la représentation à soi à travers son avatar à la reconnaissance d'un environnement virtuel composé de plusieurs types d'objets, où le joueur peut éventuellement rencontrer l'autre : c'est le temps de la césure intersubjective. Aussi, on comprendrait mieux notamment pourquoi dans ce type de jeu, un joueur peut se créer indifféremment un avatar masculin ou féminin, ou encore qu'un jeune joueur commande, en tant que chef de guild, une armée de joueurs tous plus âgés que lui. *L'essentiel ne serait pas dans la différence des sexes et des générations, comme pour la sexualité infantile proprement dite, mais dans l'appropriation subjective d'un monde virtuel où le joueur se découvre dans la différenciation à l'autre joueur, c'est-à-dire aussi dans la reprise représentationnelle de la relation intersubjective (primaire).*

Ce qui pourrait faire l'effcience de cette différenciation entre le joueur et un autre joueur dans un MMORPG, dans cette quête d'altérité, pourrait se situer autour de ce que Puget (2004) nomme le « faire ensemble », à savoir la mise en activités d'actions qui dépendent de la prise de conscience de l'existence d'un *problème* qui ne peut être résolu par un sujet singulier, mais qui a besoin de ce que comporte l'effet de présence. Le jeu vidéo de rôle en

ligne permettrait au joueur de se dessaisir de soi pour penser le lien intersubjectif en ce qu'il offre des espaces où le « faire ensemble » est obligatoire. La sociabilité est en effet naturelle dans le MMORPG, car elle est obligée par le système même de jeu : rassemblement en petit groupe ou en plus grand groupe. Ce rassemblement de personnes en un lieu géographique indéterminé peut être socialement organisé – comme dans les guildes –, dans la mesure où ces environnements virtuels persistants offrent une modalité inédite de la relation sociale et du problème d'autrui. La conscience coopérative peut ainsi s'y développer parce que le système de jeu met l'accent sur la coopération entre les joueurs.

Par exemple, dans le jeu *Guild Wars 2*, il n'existe aucune profession dédiée au soin. Cela est rendu possible par l'emplacement réservé à une compétence de guérison dans la barre de compétence. En lui-même ainsi, le système de jeu peut renforcer la coopération entre les joueurs, obligeant les joueurs à se soutenir les uns les autres. Un guerrier peut s'interposer entre ses compagnons et les ennemis lançant des flèches et ainsi bloquer les projectiles, ou encore un élémentaliste peut invoquer un sort de glace pour geler ses ennemis sur place mais aussi conférer une armure de givre à ses alliés. Le MMORPG confronterait donc le sujet à l'obligation de se saisir dans un processus d'intersubjectivation qui fait intervenir l'autre. C'est encore par exemple le cas lorsque les joueurs partagent une quête dans une instance, un espace virtuel qui demande à être groupé pour progresser, mais pas de n'importe quelle manière. Le groupement d'individualités ne peut se faire que dans une complémentarité des classes de jeu en présence, qui se différencie en trois grands ensembles. Les classes de *Heal* qui sont chargées de soigner les membres d'un groupe, en premier lieu le *Tank*. Lui est un guerrier au corps à corps qui a la difficile tâche d'attirer tous les ennemis autour de lui, pour que les joueurs en *Dps* puissent les attaquer, à distance ou au corps à corps. Ainsi, pour pouvoir survivre dans de telles instances contre un grand nombre d'ennemis tous plus puissants les uns que les autres, les joueurs sont contraints de reconnaître leurs limites propres, les limites des classes de leur avatar, et de s'allier pour progresser dans ces espaces. Si cette complémentarité des classes n'est pas respectée, la sentence est immédiate, c'est la mort instantanée du groupe de joueurs.

Mais, au côté de cette différenciation dans le « faire ensemble », nous pensons que cette différenciation entre les joueurs se poursuit dans la *compétition* entre eux. La compétition est en effet l'un des deux types d'expériences principaux dans les MMORPGs (Hsu, Wen, Wu, 2009), avec la coopération. Compétition qui est le désir de concourir ensemble et qui se

réfère, dans le MMORPG, à des situations dans lesquelles les joueurs tentent d'obtenir un score élevé, et de s'affronter les uns les autres pour gagner. Dans le MMORPG, un exemple de compétition est le « Player versus Player », où les joueurs s'affrontent les uns les autres dans des arènes dédiées. Dans le *faire ensemble*, dans la *coopération*, il est tout à fait possible que le problème rencontré entre les joueurs mobilise des ressources intersubjectives de différenciation. Cependant, le risque s'ordonne encore autour de l'imitation de l'autre joueur comme double, duquel il faut s'allier pour vaincre un ennemi commun. Dans la compétition, au contraire, la différenciation est pleinement assurée par les spécificités des joueurs, leurs talents respectifs au combat. La compétition est une expérience qui incite le joueur à ne pouvoir considérer l'autre joueur comme un double, dans une réverbération de ses actions, mais comme un autre à abattre. L'imitation des actions de l'autre joueur ici ne peut avoir cours, elle ne serait que contrevenir à la survie de l'avatar du joueur ; le joueur doit faire se découvrir ses propres habiletés au combat pour ne pas risquer de se faire battre par un autre sujet-joueur. Il serait ainsi fait que, paradoxalement, c'est la compétition dans le « se battre ensemble » qui pourrait être davantage différenciatrice que la coopération dans le « faire ensemble ».

Est-ce à dire que c'est parce que la compétition participe de cet effort de différenciation qu'elle est tant convoitée dans les systèmes de jeu et par les joueurs eux-mêmes ? On pourrait même dire que la *différence des actions* dans la compétition participe du fantasme selon lequel il existerait un autre sujet derrière l'avatar d'un autre joueur. Cet effort de différenciation, aussi bien en coopération qu'en compétition, renouerait avec le *Pacte fraternel* de la Horde primitive, comme nous l'explorerons plus avant.

Ainsi, *l'autre sujet-joueur continuerait à être mal différencié, en tant que double sur le modèle de l'avatar du sujet-joueur, s'il n'était virtualisé un moment par le joueur, c'est-à-dire posé en tant que sujet en devenir par le joueur*. L'avatar d'un joueur est mal différencié de l'avatar d'un autre joueur. Or, cet avatar est l'unique représentant du sujet-joueur à l'intérieur du jeu, donc apprécié à partir de lui. La création de son avatar doit participer de cet effort de différenciation entre les joueurs par le truchement de leurs avatars, comme nous l'avions souligné. D'ailleurs, il n'est pas rare qu'au niveau zéro de l'avatar, à sa naissance dans un MMORPG, tous les avatars se ressemblent dans une même région qui regroupe les mêmes races de personnage (nains, morts-vivants, etc.). Au début du jeu, avant sa personnalisation (vêtement, métier, etc.), il n'est rien qui ressemble plus à un avatar qu'un

autre avatar. Une différenciation progressive entre joueurs s'opère alors dans la pensée du joueur, par les différents moyens évoqués que le système de jeu offre à sa disposition (création de son avatar, différenciation des actions avec un autre avatar, etc.). Vient le moment où l'autre joueur est posé en tant que sujet différencié, en attente éventuelle de son actualisation au cours d'une rencontre effective *IRL*. Mais il l'est, différencié, en tant que *sujet réel*, non pas en tant que sujet imaginaire.

Par commodité, nous avons employé le terme de « sujet virtuel » pour décrire cette finalité différenciatrice ; seulement, *le sujet virtualise imaginativement un autre sujet réel, qui s'incarne provisoirement dans un autre avatar bien différencié de lui*. C'est un sujet réel, qui existe réellement, qui commande son avatar le temps du jeu, mais qui s'actualise lors d'une rencontre *IRL*. A la différence pleine de l'objet subjectalisant imaginaire que nous avons évoqué concernant l'avatar, *le sujet virtuel est double : il est présent dans une image en étant incarné par un avatar, mais il existe en dehors de cette image, puisqu'il s'agit d'un autre joueur en chair et en os*. Donc, strictement, il vaudrait mieux parlé de virtualisation imaginaire d'un sujet réel, pour éviter toute confusion qui pourrait s'opérer, et considérer par exemple un sujet virtuel comme un sujet imaginaire.

2.3 De l'empathie entre les joueurs, entre subjectivation et intersubjectivation

Nous verrons dans cette partie que l'intersubjectivité dans le MMORPG nous semble avoir le même rapport à l'action, matérielle et psychique, que le processus de subjectivation qui se détermine au contact d'un avatar. Ce serait adéquatement l'imitation des gestes par son avatar de l'avatar d'un autre joueur qui permettrait ce rapprochement. Nous nous situons ici toujours dans une logique du même, de la reconnaissance de l'autre en tant que double-même, dans une forme d'intersubjectivité primaire d'un rapport d'« intercorporalité » entre les avatars des joueurs ; le joueur passe par l'action pour découvrir l'autre, par une forme de réverbération motrice : l'action de l'autre avatar est comme celle de son propre avatar, dans une logique impliquant le corps virtuel des avatars en présence. C'est-à-dire que dans ces mouvements synchrones entre les avatars des joueurs, dans cette inter-corporalité virtuelle, se jouerait une forme d'empathie d'action entre les joueurs. De cette première empathie d'action pourrait émerger plus tard une dimension méta-représentationnelle chez le joueur dans sa relation à

l'autre joueur, au sens d'une reprise en fantasme de l'action d'un autre joueur dans un mouvement psychique de représentations des représentations d'autrui sur les états du monde virtuel, sur ses actions et ses intentions. Il existerait également une seconde composante primaire de l'empathie entre les joueurs : le joueur se transpose imaginairement dans l'avatar d'un autre joueur.

Cependant, avant même de rencontrer un autre joueur en tant que sujet, le joueur se transpose en lui pour y rencontrer en partie soi-même. Aussi, nous pensons que dans un premier temps le joueur va transposer sa subjectivité dans l'avatar d'un autre joueur, pris comme double de soi et encore vide de sujet, puis se retirer ensuite dans son propre avatar, laissant dans son sillage une trace subjectale qui va servir de fondement à la constitution de l'autre joueur comme autre-sujet. L'autre sujet virtuel contiendrait ainsi une part du sujet, celle qui a été gouvernée par l'effort premier de l'empathie (primaire) du joueur sous la forme de cette transposition imaginaire. Ce sujet virtuel, cet autre sujet, sera globalement intuitionné dans et par l'imagination, laissant une très large place aux fantasmagories du joueur qui l'intuitionne. Autrement dit, le joueur pour rencontrer un autre joueur, va se servir de ce qu'il connaît, l'auto-empathie médiatisée par son avatar, pour trouver du sujet dans cet autre avatar, sous-tendant un travail du lien dans le domaine de l'imaginaire entre l'auto-empathie du joueur médiatisée par un avatar et l'empathie (primaire) avec un autre joueur qui s'étaye sur la première. Nous pensons que ce sont ces deux composantes de l'empathie – l'empathie d'action avec les autres joueurs et la transposition imaginaire de soi dans l'avatar - qui seraient privilégiées dans le monde virtuel, en tant qu'elles impliquent plus directement le rapport à l'action psychique et à l'empathie primaire. L'empathie entre les joueurs prendrait appuie sur ces deux composantes empathiques que sont l'empathie d'action et la première ébauche subjectale dans la transposition imaginaire de soi en l'autre (avatar) pour se déployer. Puis se développer pleinement avec le désir d'intersubjectivité, lorsque le joueur sera parvenu à subjectaliser imaginairement un autre joueur, c'est-à-dire lui attribuer une conscience autre - que la sienne propre. Autrement dit, les composantes faisant intervenir le langage ainsi les dimensions plus morales de la relation entre les joueurs, seraient virtualisées au sein même du jeu par le désir d'intersubjectivité, mais ne s'actualiseraient de façon efficiente que lors d'une rencontre *IRL* entre les joueurs.

Précisément, nous aurions ainsi quatre temps dans l'empathie chez le joueur avec un autre joueur, correspondant à quatre composantes empathiques et intersubjectives. Cette expérience empathique serait stratifiée, la donation première serait perceptive correspondant à l'empathie

d'action, et les trois autres composantes s'édifieraient à partir de cette étape. Autrement dit, les trois dernières composantes s'édifient toutes sur la perception des actions de la « danse des avatars » en lien : ainsi, un temps premier de couplage des corps des avatars à partir de données perceptives (danse des avatars en lien) dans des expériences proto-conversationnelles, venant marquer un premier lien entre deux (ou plusieurs) joueurs dans une empathie d'action ; un temps où le joueur transpose une partie de sa subjectivité dans l'avatar d'un autre joueur, rendant l'autre avatar proche de son propre avatar en laissant se déployer une forme d'auto-empathie avec lui, et laissant une première trace subjectale en l'autre ; un temps de virtualisation subjectale de l'autre joueur, qui s'étaye sur cette première trace subjectale, où le joueur imagine un autre sujet réel derrière l'avatar d'un autre joueur grâce à une différenciation progressive ; enfin, un temps d'une rencontre possible de cet autre sujet réel - d'abord imaginé - dans le monde réel, *IRL*. Les deux premiers temps s'articuleraient entre eux, simultanément, comme les deux faces d'une même expérience primaire ; les deux derniers temps s'articulant aussi, non nécessairement en même temps, dans ce que l'on a appelé le désir d'intersubjectivité dans le monde virtuel, dans une différenciation marquée. Ce serait précisément dans une forme d'hallucination négative de son avatar que s'articulerait la rencontre entre ces deux mouvements, entre intuition imaginaire de son avatar ainsi que de l'avatar d'un autre (empathie primaire), et perception-représentation de la réalité d'un sujet à l'intérieur d'un autre avatar (désir d'intersubjectivité). Autrement dit, ce serait l'hallucination négative de l'avatar qui assurerait le travail du lien entre la subjectivation du joueur au travers de son avatar et la rencontre intersubjective avec d'autres joueurs. L'hallucination négative dans le MMORPG ne serait pas seulement promesse de la réalité d'un objet, mais d'un autre sujet. Le joueur se représente l'absence de représentations pour lui-même avec son avatar, mais aussi se représenterait l'absence de représentations dans un autre avatar, nécessitant qu'il agisse la transposition imaginaire de soi vers cet autre comme promesse d'un autre sujet.

2.3.1 La danse des avatars : empathie d'action et transposition imaginaire dans les jeux vidéo de rôle en ligne

En psychanalyse et en psychologie du développement, on a pris longtemps pour acquis que, dans la mesure où le bébé ne pouvait former une représentation psychique de lui-même, il ne pouvait ni se percevoir ni se concevoir séparément de l'adulte qui l'entourait. Par conséquent, la relation avec la mère est une relation de « fusion symbiotique » pour reprendre

le terme employé par Mahler (1975). De la même façon, l'école britannique des Relations d'objet admettait la confluence émotionnelle du nouveau-né avec sa mère, mais celui-ci ne développerait une conscience de soi que plus tard, à travers un attachement croissant de la mère (Stern, 1985). Cette théorie maintient que le bébé n'a ni conscience de soi, ni « moi » séparé, ni encore représentation de soi distinct de l'autre.

Pourtant, si le nouveau-né est alerte, reposé et non stressé, et si on lui répond de manière adéquate, des comportements volontaires semblent apparaître : ils sont coordonnés, perceptifs, spécifiquement adaptés pour exciter et se moduler aux expressions autonomes d'intérêt et d'émotions d'une autre personne (Aitken et Trevarthen, 2003). Ce qui expliquerait que les parents sentent qu'ils « parlent » à un autre être humain. Ces comportements expressifs lors de conversations de jeux affectueux n'ont aucun rôle immédiat dans la régulation de l'état physiologique du nouveau-né. Autrement dit, il ne s'agit pas d'une réponse panique qui servirait au maintien de l'équilibre physiologique et à sa survie. Ces comportements sont différents des comportements de l'allaitement au sein maternel, de caresses, du bercement ou de la consolation vocale par exemple. L'adulte vient répondre à des signaux émis par le bébé qui sont très différents des cris d'appétence, de souffrance ou des gestes de peur, de colère ou de fatigue. Ces interactions sont calmes, agréables et dépendent du maintien d'une attention réciproque avec synchronisation rythmique d'expressions vocales courtes, ainsi que des mouvements montrant ou touchant le visage ou les mains (Aitken et Trevarthen, 2003). Toutes ces expressions seraient régulées mutuellement, réalisées chacun tour à tour, où les nouveau-nés et les adultes exprimeraient une intersubjectivité mutuellement satisfaisante (Kugiumutzakis, 1998). Ces comportements expressifs qui apparaissent dans des « pseudo-dialogues » sont appelés des *proto-conversations*. La preuve la plus éclatante de ces proto-conversations viendrait de ce qu'il existe des imitations et des provocations de nouveau-nés au cours d'interactions avec des adultes, lorsque ces derniers cherchent à rendre leurs comportements attirants pour le nouveau-né. Ce qui fait dire à certains auteurs (Aitken et Trevarthen, 2003 ; Stern, 1985) que les nouveau-nés montrent des capacités d'expression communicative adaptée pour une régulation psychique du « soi-autre ». Ce potentiel mimétique, les bébés l'utiliseraient en vue d'un échange réciproque d'intentions expressives et arbitraires. Il a été démontré par l'observation de l'intentionnalité de l'imitation réalisée par des bébés de moins de deux jours (Nagy et Molnar, 1994). Après avoir suscité et reçu une imitation, l'expérimentateur s'arrête et regarde le bébé. Après deux minutes de confrontation immobile, le nouveau-né, dont l'attention n'a cessé d'être centrée sur l'expérimentateur, exécute la même réponse d'imitation qu'au début. Ceci est interprété comme une provocation,

c'est-à-dire une invitation à continuer l'échange, et comme une démonstration importante du potentiel humain pour la gestion d'intention d'expressions affirmatives, des questions, de l'« assertion » ou encore de l'appréhension présente lors d'un dialogue en face à face.

« [Cette] participation dynamique dans la communication d'intentions et de sentiments rudimentaires confirme que l'esprit humain est, dès le début, motivé par l'apprentissage coopératif, c'est-à-dire la maîtrise d'une interprétation d'indices sociaux ou interpersonnels au cours d'engagements sociaux, intelligents et réciproque. En bref, la survie et le développement du nouveau-né dépendent de la communication existante entre les personnes qui s'occupent de lui, non seulement pour répondre à des besoins d'attachement émotionnel, mais aussi pour partager des intentions et expériences conscientes exprimées émotionnellement » (Aitken et Trevarthen, 2003, p. 322).

Cette imitation ne serait pas uniquement une répétition ou une reproduction des mouvements d'autrui, mais aurait des fonctions interpersonnelles au-delà de l'acquisition de compétences motrices et expressives. Cela correspondrait à une influence réciproque d'états émotionnels, voire pulsionnels, chargés au cours desquels certains mouvements expressifs explicites sont identifiés puis répétés, tout ceci assurant la non-interruption d'une communication déjà engagée ou en train de s'engager. L'intersubjectivité primaire¹⁹ comprend l'habileté de l'enfant à percevoir de la signification dans le comportement de l'autre. Notion renvoyant aux processus perceptifs inscrit corporellement qui constituent cette habileté primaire. L'imitation à laquelle se livre le bébé illustre le fait que l'action qu'il

¹⁹ C'est Trevarthen et Aitken (2003) qui développent cette notion d'intersubjectivité primaire : il existerait des motivations innées de l'enfant, notamment les *images motrices* et les émotions qui auraient un rôle fondamental dans l'émergence de l'*imitation réciproque* ou de la *conscience en miroir de l'autre* et de l'*imagination mimétique*. L'intelligence sociale du nourrisson serait un talent spécifique, une capacité inhérente, intrinsèque, psychique, qui intègre l'information recueillie par les sens à des fins de communication. Autrement dit, pour ces auteurs, l'idée de logique rationnelle individualiste devrait être inversée, à savoir que la connaissance de l'objet et l'intelligence rationnelle du nourrisson ne serait que le résultat d'un processus de perception interpersonnelle et de communication avec d'autres personnes utilisant elles aussi le même processus de « cognition – avec – intention – et – émotion ». Dans cette perspective, on considère le développement mental humain, fondamentalement, comme un processus d'interactions intersubjectives *a priori*. Le bébé serait donc organisé en tant que sujet psychique dès sa naissance, un sujet qui cherche à établir de façon régulée des rapports avec des processus subjectifs chez d'autres êtres humains (Aitken et Trevarthen, 2003). Il existerait ainsi une forme d'*intersubjectivité* innée (Trevarthen et Aitken, 2003 ; Guilé, 2007), *primaire*, notion basée sur ces observations de proto-conversations entre mère et enfant. Le bébé serait ainsi un sujet d'emblée communicant. Cette *sociabilité naturelle* des nourrissons engagerait l'intérêt, les intentions et sentiments de parents affectueux, appelant par là même à la relation affective ou à une *conscience coopérative* qui amène le nourrisson à la conscience de soi et de l'autre. Ce mode de communication primaire humain serait régulé par l'existence d'un « Autre virtuel » (Bräten, 1988) dans l'esprit du nourrisson, et par une sensibilité immédiate à des affects de vitalité (Stern, 2009). Cet Autre virtuel viendrait en quelque sorte généraliser la thèse de Vygotsky (1933) selon laquelle notre *langage intérieur devient un contact social avec nous-même*.

perçoit chez l'autre personne et sa propre action sont codés dans le même langage, selon un système transmodal qui s'accorde directement avec les actions et les gestes d'autres. Nous percevons les intentions des autres et leur signification dans la manière dont elles se manifestent corporellement par des mouvements et des gestes. Ces processus d'intersubjectivité primaire sont basés, rappellent Gallagher et Mansour Robaey (2004), sur ce que Merleau Ponty appelle l'*inter-corporalité*, une interaction naturelle des corps qui produit du sens quand nous voyons les intentions des autres dans leurs mouvements expressifs. L'idée était aussi formulée par Husserl (1929), dans les termes phénoménologiques qui correspondent assez bien aux données des neurosciences des représentations partagées. Il décrit la réverbération kinesthésique (motrice) qui, se produisant dans notre propre corps quand nous observons le comportement des autres, nous aiderait à comprendre ce dont ils font l'expérience.

L'intersubjectivité dans le MMORPG nous semble avoir le même rapport à l'action, matérielle et psychique, que le processus de subjectivation qui se détermine au contact d'un avatar. Ce serait adéquatement l'*imitation* des gestes par son avatar de l'avatar d'un autre joueur, en particulier, qui permettrait ce rapprochement. Nous nous situons ici toujours dans une logique du *même*, de la reconnaissance de l'autre en tant que double-même, dans une forme d'intersubjectivité primaire d'un rapport d'« intercorporalité » entre les avatars des joueurs ; le joueur passe par l'action pour découvrir l'autre, par une sorte de réverbération motrice : l'action de l'autre avatar est comme celle de son propre avatar, dans une logique impliquant le corps virtuel des avatars en présence. Les joueurs de jeux de rôle en ligne peuvent en effet s'adonner à des jeux d'imitation entre avatars interposés : l'un danse, l'autre également par exemple. C'est une forme très importante d'échange qui viendrait rappeler les proto-conversations chez le bébé, trop souvent selon nous ramenées à un simple spectacle de soi vis-à-vis des autres. Si le joueur se met en scène pour lui-même, l'autre joueur qui danse avec lui n'est pas forcément dans une surenchère narcissique, dans un spectacle de lui-même, mais nous supposons qu'il retrouve les sensations des premières forme de communication et d'imitation où il s'agissait de partager quelque chose sans le langage. Ce n'est pas seulement se montrer en spectacle mais interagir autrement, comme quand le bébé est engagé dans des efforts proto-conversationnels. Ces comportements proto-conversationnels entre les joueurs pourraient nous indiquer quelle forme semble prendre l'empathie entre les joueurs. Les

échanges intersubjectifs entre les joueurs trouvent selon nous leur relief du côté de ces comportements non-verbaux des avatars contrôlés par les joueurs.

Pour comprendre le fondement de cette participation des corps des avatars, nous avons eu recours au concept d'inter-corporalité, croisement qui s'opère sourdement entre le corps d'un sujet et celui des autres par divers procédés inconscients dont celui de l'imitation et du mimétisme. Ce croisement fait découvrir non seulement l'autre du dehors, mais le fait également éprouver du dedans en révélant, de façon « occulte », la part invisible ou muette de son propre corps. Cette inter-corporalité constitue ainsi un processus de reconnaissance occulte de l'autre qui s'effectue *via* les corps. Nous pensons qu'il existerait une forme de processus de reconnaissance entre les joueurs, qui passe par les corps virtuels des avatars, des corps sans sujets dans un premier temps, selon une forme d'échoïsation corporelle des corps virtuels. C'est-à-dire que dans ces mouvements synchrones entre les avatars des joueurs, dans cette inter-corporalité virtuelle, se jouerait une forme d'*empathie d'action* entre les joueurs. Echo des gestes, des mouvements, des corps virtuels, bref des actions dans une danse des avatars, comme premier temps d'empathisation de l'autre joueur, comme lieu d'un échange.

De cette première empathie d'action pourrait émerger plus tard une dimension « méta-représentationnelle » chez le joueur dans sa relation à l'autre joueur, au sens de représentations des représentations d'autrui sur les états du monde, ici du monde virtuel, donc sur les actions et intentions. Rappelons que dans le développement, le sujet dispose de capacités de se représenter avec justesse la réalité du monde, grâce d'abord à une physique naïve, mais également de se représenter cette réalité telle que construite par soi mais aussi par autrui. Nous pensons que pour jouer avec un autre joueur, le sujet doit pouvoir aussi s'imaginer, se représenter, fantasmer ces intentions. Et ce qu'il fantasme, pensons-nous, *ce sont les intentions d'actions de l'autre joueur qu'il s' imagine en formant pour lui-même des représentations d'actions*. C'est donc à nouveau un système de représentation d'actions que nous supposons mis en jeu en tant que l'action du joueur peut être à la fois exécutée par le joueur lui-même – il ordonne des mouvements à son avatar – mais également perçue chez un autre joueur dans une « lecture de l'action ». Tout comme il existe un système de codage de l'action permettant une relation transitive entre individus, basée sur ce partage d'actes. Dans la « vie réelle », cette lecture de l'action se noue grâce à un processus de résonance motrice (Georgieff, 2005b), partage de représentations motrices qui permettraient la compréhension intentionnelle de l'action perçue et donnerait ainsi accès aux intentions de l'agent. Dans la

« vie réelle en jeu », la résonance motrice entre les joueurs serait la continuité psychique de celle initiée avec son avatar.

Autrement dit, nous subodorons qu'il existe une forme de *représentations d'actions partagées entre les joueurs*, tout comme il en existe entre les individus se faisant face, mais cette fois à *partir des actions de leurs avatars respectifs qu'ils contrôlent*. Dans une lecture de l'action qui peut être simple – un autre joueur faisant face au joueur marche dans une direction par exemple – ou plus complexe – un autre joueur esquisse un geste d'appel à l'aide avec son avatar en direction du joueur, par exemple –, donnant lieu à des formes de représentations d'actions partagées simples dans le premier cas – un joueur doit pouvoir se faire une représentation de cette intention d'action de l'autre joueur, et de conduire la marche de son avatar à son tour, et l'autre joueur de comprendre en se les représentant que les intentions d'actions du joueur sont maintenant en accord avec les siennes propres –, plus complexes dans le second cas – le joueur doit se représenter que l'intention d'action de l'autre joueur, par ce geste de pointage de l'avatar, désigne la conduite de son avatar vers un comportement d'aide dans une situation particulière (ennemis à abattre, soin des blessures, etc.) ; or, les gestes d'un avatar sont le plus souvent mal différenciés, ce qui demande une perception lucide de la situation pour agir au mieux, compte tenu du peu d'indices référencés, en fonction de la représentation de la représentation d'intention d'un autre joueur²⁰.

Ainsi, dans ces situations, il s'agirait de faire l'expérience de l'action d'un autre personnage, que le joueur considère cette fois comme doué d'intention d'action, comme quand le sujet décharge mentalement, mais virtuellement, le pattern d'action d'un interlocuteur réel. Craipeau et Seys (2005) vont jusqu'à faire l'hypothèse de l'absence d'une parole dans les mondes virtuels, telle que pouvait la décrire Simmel en tant que vecteur de socialisation. En effet, dans les MMORPGs, on ne parle qu'en cas de nécessité, le jeu n'est pas construit par une parole qui circule, mais par un éditeur et un portail qui gèrent l'ensemble par le déplacement d'avatars et des combats, alors que le jeu en face à face est un récit collectif. Pour les auteurs, la parole ne sert pas à construire l'univers partagé ; ce n'est plus la parole qui rassemble les joueurs et crée leur espace imaginaire commun, c'est l'*action*. Les

²⁰ Le *Mind Game* introduit aussi dans le jeu vidéo, de combat essentiellement, cette dimension de représentation de la représentation d'intention d'actions d'un autre joueur, tout comme le fantasme d'anticipation, pouvait se présenter entre le joueur et son avatar. Ce « jeu d'esprit » consiste en la prise d'ascendant psychologique sur son adversaire. Concrètement, il s'agit d'anticiper une action ou de provoquer une réaction de sorte que l'on maîtrise le jeu adverse. On entend des joueurs les expressions : « il est entré dans sa tête » ou « il lui a mangé le cerveau ». C'est exactement de cela dont il s'agit : lire dans son adversaire comme dans un livre ouvert.

échanges scripturaux par chats ou forums accompagnent la plupart du temps l'action qu'ils préparent ou ponctuent. L'univers de jeu, de monde partagé, est donné par le logiciel de jeu ; de ce fait, les joueurs partagent essentiellement selon les auteurs une action, soit une quête qui les rassemble, soit une recherche de performance. Action et parole, jeu et sociabilité apparaissent alors dissociés. Pour autant, nous ne passerions pas par une lecture concomitante de l'émotion quand le joueur rencontre un autre joueur par avatars interposés. Autrement dit, une des composantes qu'il est possible de retrouver dans l'empathie, en sus de cette résonance motrice dans la projection de soi, à savoir la reconnaissance des émotions chez l'autre, n'aurait pas cours, à tout le moins directement. En effet, ce recentrage sur l'action peut poser le problème du « saut » de la motricité au psychisme, de l'action à son interprétation en tant qu'état interne de l'autre.

Nous savons que Lipps, dans sa théorie de l'empathie, pensait que ce sont les impulsions motrices induites par la vue de l'expression de l'émotion sur le visage de l'autre qui permettent la tendance à ressentir l'état affectif correspondant. Ainsi, la représentation motrice assure la reproduction chez le spectateur de l'état affectif à partir de la perception de l'action de l'autre. Cette perception visuelle de l'expression correspond alors, déjà, à une imitation interne, et les recherches actuelles montrent bien que la perception de l'action coïncide avec l'activation d'une représentation de celle-ci (Georgieff, 2005a). Si donc l'on est en droit de supposer qu'une telle représentation d'action existe bien entre les joueurs, il n'est pas permis de croire qu'une telle lecture des émotions l'accompagne également. En effet, l'apparence physique d'un avatar est figée comme une poupée de cire, le regard fixe, inexpressif le plus souvent. Craipeau et Seys (2005) rappellent ainsi que c'est souvent ce qu'apprécient, au contraire, les joueurs de jeux de rôle en face en face, c'est-à-dire l'expérience construite en commun dans les interactions du joueur avec le maître de jeu. Les interactions aussi bien verbales que gestuelles construisent ici l'évènement que partagent les joueurs. La convivialité provient de cette expérience construite en commun où le corps tient sa place en tant que les joueurs peuvent visualiser directement les réactions émotionnelles des joueurs. Dans le jeu de rôle sur papier ainsi, le jeu s'inscrit dans la réalité par la mobilisation du joueur dont on n'ignore jamais qu'il joue, et dont chacun essaie de comprendre, voire d'anticiper les réactions par l'interprétation de celles-ci.

« Le plaisir du maître du jeu tient à la manipulation qu'il peut opérer, orientant le comportement de l'autre, essentiellement par l'identification et la compréhension qu'il a de ses réactions, grâce à la parole, mais aussi, voire surtout, à la lecture du visage. Les

modifications du regard de l'auditeur modifient l'engagement de celui qui parle » (Craipeau et Seys, 2005).

Au contraire, la reconnaissance des émotions du joueur dans un MMORPG passerait, comme nous l'avons souligné, par un trajet long et détourné : un joueur peut décrire avec son avatar une de ses émotions par une émoticône, traduction numérique d'une émotion, et l'autre joueur l'interpréter dans une configuration qui reste une pâle copie du réel. Le joueur n'a donc pas accès directement à l'expression des émotions d'un autre joueur, mais indirectement. Ces jeux aujourd'hui n'offrent pas encore un degré de réalité suffisant pour qu'émerge selon nous cette dimension. Et même, lorsque le joueur lit l'émotion d'un autre joueur sur son avatar, il n'est jamais certain que cet autre joueur ne puisse le tromper sur ses états-d'âmes. Un joueur peut être très déprimé et pourtant faire esquisser un grand sourire à son avatar, de sorte que le sujet en face de cet autre joueur peut se trouver complètement leurré par cette émotion technologique. La question qui peut se poser alors est de savoir avec quels déterminants le sujet réel est virtualisé par le sujet-joueur, c'est-à-dire fantasmé, *apprécié*. Le joueur n'a qu'une façon de ne jamais être trompé par un autre joueur, pense-t-il, ce n'est ni par le texte ni par les émotions qui peuvent être feints, mais, supposons-nous, au travers de ses actions. Autrement dit, le sujet-autre joueur serait apprécié dans le monde virtuel à partir des actions de son avatar. En effet, alors qu'il peut exister un rapport distancié entre une émotion exprimée par un avatar et celle qui existe vraiment dans la pensée du joueur, voire même que ce rapport soit complètement inversé comme dans notre exemple où le sujet déprimé commande un avatar souriant, il n'existe aucun écart entre les actions de l'avatar et celles du joueur. Ce que fait l'avatar, c'est ce que fait le joueur. Mieux, ce que fait l'avatar est commandé directement par le joueur, en temps réel le plus souvent. Autrement dit, pour être assuré de se faire une idée de vérité, aussi infime et imaginaire soit-elle, sur le sujet qui habite un autre avatar, le joueur doit observer les actions de l'avatar que cet autre joueur commande. Ces actions vont pouvoir alors être représentées comme générées par les propres actions de l'autre sujet-joueur.

Par exemple, un *griefplayer*, c'est-à-dire un joueur qui commet toutes sortes d'actions pendables afin de porter préjudice au plaisir de joueur des autres joueurs, est immédiatement reconnu par ses actions par la communauté des joueurs. Parfois, par ce qu'il dit, mais le plus souvent *par les actions de son avatar* (coller inlassablement un autre joueur tout au long d'une session de jeu, le suivre partout, « ninja » - c'est-à-dire dérober - les objets virtuels qu'une autre joueur a acquis comme récompense pour un haut fait au combat, etc.). Le sujet

réel qui joue en *griefplayer* avec son avatar serait alors imaginativement pensé par le joueur, par exemple, comme une brute, un imbécile, un pervers, etc. Et c'est à partir de ces indices en action de l'avatar qu'il serait virtualisé par le joueur. Ce qui ne veut pas signifier que le joueur aurait raison de penser dans cette direction concernant ce sujet *griefplayer*, mais il entamerait ainsi sa virtualisation en ce que les actions, davantage que les indices verbaux ou émotionnels, sont les indices les plus sûrs qu'il puisse rencontrer pour se faire un avis sur l'autre sujet. D'où, bien entendu, de possibles déconvenues lorsqu'il s'agit de rencontrer pour de « vraie » cet autre sujet virtualisé à qui l'on a « taillé un portrait » à partir des seules actions de son avatar. Ainsi, à la différence du monde réel, l'appréciation d'un autre sujet dans un MMORPG passerait *préférentiellement* par le canal réduit de l'action de son avatar. Nous reviendrons sur le risque que cela peut engendrer lorsque nous aborderons le problème du jeu excessif chez le joueur de MMORPG.

Outre cette empathie d'action qui se révèle entre les corps des avatars, reprise en fantasme, il existerait une seconde composante de l'empathie entre les joueurs. Cette fois, cette forme d'empathie se situerait à un niveau intrapsychique, bien que s'étayant pour se développer sur cette forme première de perception des actions des avatars entre eux. Emde (1999) parle congruement d'une capacité d'imaginer, *de faire comme si on était l'autre* dans l'empathie, ce que l'on nomme la *transposition imaginaire* dans l'empathie (Boulangier, Laçon, 2006), c'est-à-dire se transposer imaginativement soi-même dans la situation de l'autre. La perception passive de cette empathie d'action viendrait ainsi s'articuler à une opération plus consciente où le joueur, au lieu d'une sorte de couplage entre les corps virtuels des joueurs, emploie des processus de prise de perspective subjective pour imaginer, fantasmer, se transposer mentalement soi-même à la place de ce que contient l'avatar d'un autre joueur. Seulement, à la différence d'une personne qui, en face d'une autre, chercherait à s'y transposer en imagination, l'avatar d'un autre joueur n'a pas de conscience perceptible au premier abord. Pour se transposer soi dans l'autre, se différencier de cet autre pour le comprendre, encore faut-il être certain d'y rencontrer du *Sujet*. Dans le cas contraire, cette transposition imaginaire ne vaut pas mieux qu'une auto-empathie médiatisée : le joueur se transpose dans un autre objet vide de sujet, pour y trouver sa propre subjectivité. Nous postulons justement que, avant même de rencontrer un autre joueur en tant que sujet, le joueur se transpose en lui pour y rencontrer, en partie, soi-même. Comme nous l'avons déjà souligné, l'autre joueur est d'abord un double pour le sujet-joueur ; pour faciliter le travail de l'empathie, le joueur dispose d'un

processus qu'il a appris à utiliser avec son avatar, l'auto-empathie. Aussi, nous pensons que dans un premier temps le joueur va transposer sa subjectivité dans l'avatar d'un autre joueur, pris comme double de soi et encore vide de sujet, puis se retirer ensuite dans son propre avatar, *laissant dans son sillage une trace subjectale qui va servir de fondement à la constitution de l'autre joueur comme autre-sujet*. L'autre sujet virtuel contiendrait ainsi une part du sujet, celle qui a été gouvernée par l'effort premier de l'empathie (primaire) du joueur sous la forme de cette transposition imaginaire.

Normalement et pour être plus précis encore, l'empathie associe deux autres composantes à l'empathie d'action et la transposition imaginaire de soi-même dans la situation de l'autre (Boulanger, Lançon, 2006) : une troisième forme d'empathie qui comprend l'interprétation d'Autrui comme un autre pour soi et de soi comme un Autre pour autrui, qui repose sur la compréhension et l'interprétation d'autrui dans la communication et le langage ; une quatrième composante de l'empathie qui repose sur la perception éthique et morale d'autrui, la reconnaissance de l'autre comme une personne qui mérite attention et respect. Cependant, nous pensons que ce sont les *deux premières composantes de l'empathie – l'empathie d'action avec les autres joueurs et la transposition imaginaire de soi dans l'avatar - qui seraient privilégiées dans le monde virtuel, parce que ce sont celles qui impliqueraient plus directement le rapport à l'action psychique et à l'empathie primaire*. Non pas que l'empathie serait tronquée nécessairement entre les joueurs, simplement que *le virtuel en ligne (en-jeu) activerait préférentiellement ces composantes plus immédiates, plus primaires, de l'empathie* comme nous l'avons évoqué, *à la conscience du joueur*. Les composantes faisant intervenir le langage ainsi les dimensions plus morales de la relation entre les joueurs, seraient *virtualisées au sein même du jeu*, par le désir d'intersubjectivité, mais ne s'actualiseraient de façon efficiente que lors d'une rencontre *IRL* entre les joueurs.

Ainsi, *l'empathie entre les joueurs* prendrait appuie sur ces deux composantes empathiques que sont l'empathie d'action et la première ébauche subjectale dans la transposition imaginaire de soi en l'autre (avatar), selon nous, pour se déployer. Puis se développer pleinement avec le désir d'intersubjectivité, lorsque le joueur sera parvenu à subjectaliser (imaginairement) un autre joueur, c'est-à-dire lui attribuer une conscience autre que la sienne propre. Mais encore une fois, selon nous, cela ne doit pas signifier que ces deux dernières composantes ne pourraient voir le jour entre les joueurs dans les MMORPGs. Chih Chien Wang et Chia Hsin Wang (2008) étudient en ce sens les comportements pro-sociaux et d'aide

des autres joueurs en ligne. Ces chercheurs rappellent que pour de nombreux joueurs, les interactions entre joueurs dans un MMORPG sont plus importantes que le jeu même, et les joueurs interagissent comme ils le feraient dans le monde réel en tant que, toujours selon ces auteurs, les communautés des jeux de rôle en ligne sont promues comme des communautés du monde réel, davantage que ne le sont les autres communautés virtuelles. Ces auteurs cherchent à étudier deux comportements chez les joueurs en ligne : l'*altruisme*, c'est-à-dire un comportement social qui a pour but ultime le bien-être d'autres individus, où les sujets altruistes reçoivent un bénéfice intrapsychique à adopter ce comportement d'aide ; la *réciprocité sociale*, c'est-à-dire la capacité d'un sujet d'interagir et de maintenir des échanges sociaux mutuels, par exemple répondre à une action positive par une autre action positive ; les individus attendent d'obtenir des feedbacks ou des bénéfices, qui peuvent très bien provenir de la communauté virtuelle, plutôt que du joueur que l'on spécifiquement aidé.

Pour satisfaire à l'exigence de cette recherche, ces chercheurs ont administré un questionnaire en ligne à quatre cent cinq participants taiwanais, joueurs de MMORPGs, d'un âge moyen de dix-huit ans, comprenant les mesures de l'altruisme selon le *NEOPI-R* et les items de l'échelle de *Wasko* et *Faraj's* pour la réciprocité sociale, deux instruments modifiés pour s'adapter au contexte des MMORPGs. Les résultats de cette étude tendent à démontrer que les joueurs de MMORPGs adoptent des comportements altruistes et de réciprocité sociale lorsqu'ils aident d'autres joueurs. L'altruisme et la réciprocité sociale agissent positivement pour influencer les comportements pro-sociaux entre les joueurs. Or, ces deux composantes pro-sociales que sont l'altruisme et la réciprocité apparaissent bien comme les deux dimensions principales de l'*empathie* (Tisseron, 2010). Et, en effet, les exemples de comportements pro-sociaux entre les joueurs dans les MMORPGs ne manquent pas : tel joueur va venir aider tel autre dans la poursuite d'une quête, tel autre *healer* va venir soigner son camarade de combat pour l'affrontement d'un ennemi, tel autre joueur encore va instruire un *newbie* et lui expliquer tout ce qu'il faut savoir sur le système de jeu, etc. L'empathie est même intégrée comme talent spécifique à certaines classes de personnage, ce qui permettrait en retour de faire émerger une certaine empathie entre les joueurs. Dans *Dark Age of Camelot* par exemple, l'empathie est le lieu unissant un personnage à la nature. Les classes de soigneurs vont ainsi se servir de leur empathie pour augmenter leur réserve d'énergie (Mana) afin de pouvoir au mieux aider les joueurs qui ne possèdent pas la faculté de se soigner. L'empathie fait également partie des pouvoirs primaires des défenseurs dans le jeu *City of Heroes*, où le défenseur a tendance à aider ses alliés et attaquer ses ennemis à distance. L'empathie comme talent donne alors au

défenseur l'habilité d'aider et de soigner ses alliés aussi bien que le personnage contrôlé par le joueur.

Nous avons singulièrement exploré la dimension intersubjective avec l'agentivité, la manière dont un sujet peut se sentir le sujet de son action en différenciant son action de l'action produite par un autre et la représentation de celle-ci à l'intérieur de soi. Nous avons pensé que dans le jeu vidéo, cette capacité était importante dans la mesure où ce que l'on voit de son avatar est sa propre action, mais également que le joueur doit pouvoir se représenter l'action d'un autre en différenciant l'action de son avatar de celle d'un autre joueur. S'ajoute alors une complexité dans la relation à cet autre joueur. Alors qu'en face à face, le sujet doit différencier son action (et son effet sur l'autre), ou la représentation qu'il a de son action, d'une action engagée par un autre (ou de la représentation de cet engagement), le joueur, quant à lui, doit d'abord identifier l'action d'un autre comme la sienne propre – l'action de son avatar –, l'action de son avatar étant en premier lieu différenciée de soi (principe de l'agentivité), pour ensuite différencier cette action de cet autre moi-même de celle d'un autre joueur ou encore des actions du monde virtuel en général (personnage non joueur, monstres, objets interactifs, etc.). Il est alors d'autant plus important pour le joueur de pouvoir se représenter rapidement ce qui est projeté de sa subjectivité ou de son potentiel moteur quand ce qu'il se représente pour soi (de ses actions) est d'abord le fait d'un autre, et notamment d'un autre joueur. Nous avons ainsi soumis à discussion que la formation de l'empathie entre les joueurs dans un MMORPG reposait sur deux composantes empathiques primaires principales : une *empathie d'action* qui passe par une lecture des actions des autres, une échoïstation des corps virtuels des avatars contrôlés par les joueurs ; une transposition imaginaire du sujet dans l'avatar d'un autre joueur, selon un processus proche de l'auto-empathie, qui permet que se forme une première ébauche de Sujet (-autre). L'empathie entre les joueurs s'appuierait alors sur ces deux composantes pour pleinement se développer, dans l'altruisme et la réciprocité sociale ; on pourrait même penser que l'empathie entre les joueurs dans ses comportements pro-sociaux serait facilitée par l'auto-empathie médiatisée avec un avatar, en ce que la transposition imaginaire d'un autre sujet-joueur prendrait appui sur ce processus pour se développer. Cette anticipation des feedbacks, l'altruisme pour les autres joueurs, cette possibilité de penser l'autre en imagination, c'est-à-dire d'être en empathie en simulant une partie de soi avec l'autre, tout ceci nous renvoie à la rêverie que nous avons en effet développée concernant l'auto-empathie médiatisée par un avatar. Autrement dit, les

joueurs vont pouvoir s'aider entre eux dans une réciprocité pro-sociale altruiste, parce que l'empathie pour soi médiatisée par un avatar a constitué un apprentissage qui servira pour l'empathie avec d'autres joueurs.

Nous aurions ainsi quatre temps dans l'empathie chez le joueur avec un autre joueur, correspondant à quatre composantes empathiques et intersubjectives. Cette expérience empathique serait stratifiée, la donation première serait perceptive correspondant à l'empathie d'action, comme par ailleurs pour l'empathie en dehors du monde virtuel (Boulanger, Lançon, 2006) et les trois autres composantes s'édifieraient à partir de cette étape. Autrement dit, les trois dernières composantes s'édifient toutes sur la *perception des actions* de la « danse des avatars » en lien : ainsi, un temps premier de couplage des corps des avatars à partir de données perceptives (danse des avatars en lien) dans des expériences proto-conversationnelles, venant marquer un premier lien entre deux (ou plusieurs) joueurs dans une empathie d'action ; un temps où le joueur transpose une partie de sa subjectivité dans l'avatar d'un autre joueur, rendant l'autre avatar comme son propre avatar en laissant se déployer une forme d'auto-empathie avec lui, et laissant une première trace subjectale en l'autre ; un temps de virtualisation subjectale de l'autre joueur, qui s'étaye sur cette première trace subjectale, où le joueur imagine un autre sujet réel derrière l'avatar d'un autre joueur grâce à une différenciation progressive ; enfin, un temps d'une rencontre possible de cet autre sujet réel - d'abord imaginé - dans le monde réel, *IRL*.

Les deux premiers temps s'articuleraient entre eux, simultanément, comme les deux faces d'une même expérience (primaire), comme c'est le cas par ailleurs dans l'auto-empathie – le joueur est à la fois spectateur des actions de son avatar et dans une transposition de soi dans celui-ci-, et de manière similaire avec l'avatar d'un autre joueur dans une situation entre deux joueurs ; les deux derniers temps s'articulant aussi, simultanément ou non, dans ce que l'on a appelé le désir d'intersubjectivité dans le monde virtuel, dans une différenciation marquée.

2.3.2 Entre illusion et désillusion des autres joueurs, travail de lien entre subjectivation et intersubjectivation dans un jeu vidéo de rôle en ligne

Nous avons pensé une première forme d'empathie entre les joueurs comme mettant en jeu notamment une transposition imaginaire. Nous avons supposé par ailleurs que le joueur va

transposer sa subjectivité dans l'avatar d'un autre joueur, pris comme double de soi et encore vide de sujet *sur le même mode que l'auto-empathie médiatisée par un avatar*, puis se retirer ensuite dans son propre avatar laissant dans son sillage une trace subjectale qui va servir de fondement à la constitution de l'autre sujet-joueur. Aussi, l'auto-empathie médiatisée par un avatar participerait de la transposition imaginaire, sous-tendant dans les deux cas un effort de subjectalisation. Nous pensons que cette liaison subjectale entre ces deux mouvements coïncide justement dans un rapport proche à l'imagination, à l'illusion et au fantasme.

De cette illusion que Winnicott a magistralement développée en nous suggérant un nouveau-né qui n'a jamais été nourri : bientôt la faim se manifeste mais, faute d'expérience, il ne peut savoir à quoi il s'attend, néanmoins le besoin et l'attente sont là. Au cours d'un corps à corps avec sa mère, l'enfant va explorer cela même qu'il est prêt à recevoir. Aucune solution de continuité ne s'instaure entre l'objet de désir et celui de la réalité, l'univers créé coïncide exactement à l'univers réel, l'être de la création et la création de l'être ne font qu'un (Dessain, 2007). L'enfant s'illusionne, il a l'impression que le sein réel est exactement l'objet qu'il a été créé à partir du besoin. La mère a aussi donné à son bébé l'illusion que le monde peut être créé à partir du besoin, mais aussi à partir de *l'imagination* ce qui, nous dit Winnicott (1947), *ne peut pas être*. Il ne suffit pas d'imaginer un objet pour qu'il se crée, quand bien même en aurions-nous besoin. L'homme est condamné à l'intuition sensible, il ne peut créer ce qu'il intuitionne. Néanmoins, pour Winnicott, tout se passe comme si l'individu devait baigner dans l'illusion d'une intuition créatrice pour parvenir, ensuite, à constituer, dans les limites de son entendement, un objet de connaissance. Le monde est amalgamé dans la texture de l'imagination de l'enfant, nous dit Winnicott (1947). Alors que l'on s'accorde couramment en psychanalyse à voir dans le fantasme une réaction face à la frustration imposée par la réalité extérieure, Winnicott restreint la validité de cette proposition au seul fait de fantasmer. Winnicott affirme même, nous dit Dessain (2007), que le fantasme est plus primaire que la réalité et l'enrichissement du *fantasme à partir des richesses du monde dépend de l'expérience de l'illusion*, en tant que l'auteur vise ici une catégorie fondatrice du sujet qui trouve son pendant dans les travaux de Perron-Borelli (1994, 2001, 2006) comme nous l'avons largement souligné. L'illusion est considérée comme une idée régulatrice puisque c'est l'illusion d'un monde qui s'ordonne aux besoins du sujet qui initialise en lui tout processus de connaissance ; l'imagination, quant à elle, nous dit Dessain (2007), propose une texture, une forme dans laquelle se coule les données de l'intuition sensible, en

permettant notamment de se représenter un objet même en son absence ; et c'est le fantasme, produit de l'imagination au service de l'entendement, nous dit toujours Dessain, qui vient proposer une certaine forme d'adaptation à la réalité.

La transposition imaginaire dans l'empathie entre les joueurs participerait de cette forme d'imagination, puisant dans l'illusion. Il faudrait effectivement entendre cette transposition comme l'effort de se représenter un sujet réel dans l'avatar d'un autre joueur, mais surtout l'intuitionner d'abord comme absent. En effet, pour transposer imaginairement un sujet dans un autre avatar, se simuler à la place d'un autre, faudrait-il encore pouvoir penser au départ qu'un tel sujet n'y existe pas encore – comme c'est par ailleurs le cas quand il s'agit de l'auto-empathie du joueur avec son avatar. Autrement dit, les premiers temps de l'empathie entre les joueurs, dans cette forme de transposition imaginaire de soi dans l'avatar d'un autre, seraient à comprendre comme l'effort de se mettre à la place de l'autre, mais surtout de l'absent intuitionné dans cet autre. Dans un MMORPG, *l'absence est double*, c'est à la fois la subjectivité de l'autre joueur, mais c'est aussi l'absence du corps physique de cet autre joueur. Au départ ainsi, et à la différence d'une rencontre intersubjective en face à face, le sujet n'a ni accès à la subjectivité de cet autre joueur, ni accès à l'apparence corporelle de celui-ci. L'absent qu'il est alors nécessaire d'intuitionner chez l'avatar d'un autre joueur, c'est un sujet, un sujet virtuel comme nous l'avons souligné. La présence de l'avatar est d'abord absence d'un autre sujet. *Ce sujet virtuel, cet autre sujet, sera globalement intuitionné dans et par l'imagination, laissant une très large place aux fantasmagories du joueur qui l'intuitionne.* En étant rencontré sur le mode du double, l'autre joueur nous semble en effet trouvé sur le même mode imaginaire que le sujet saisit son avatar. Et, répétons-le, ce serait à partir d'une première projection subjectale du sujet-joueur dans cet autre avatar que cet autre-sujet-joueur trouverait son fondement ébauché. Autrement dit, le joueur pour rencontrer un autre joueur, va se servir de ce qu'il connaît, l'auto-empathie médiatisée par son avatar, pour trouver du sujet dans cet autre avatar, sous-tendant un *travail du lien dans le domaine de l'imaginaire entre l'auto-empathie du joueur médiatisée par un avatar et l'empathie (primaire) avec un autre joueur qui s'étaye sur la première.*

Nous croyons cependant, à la différence d'un grand nombre d'auteurs travaillant sur la question de la socialisation dans les mondes en ligne, que le joueur, une fois effectuée cette transposition imaginaire subjectale dans un autre avatar, va entreprendre une marche vers une réalité seconde des mondes virtuels *désillusionnée*, comme nous l'avons montré notamment

avec Coussieu (2010). Une marche ainsi vers la réalité où l'action a sa place en tant qu'une action différente du joueur est l'indice de réalité de l'autre dans un MMORPG.

Mais qu'est ce qui conduit spécifiquement le sujet d'une illusion relative à cette réalité d'une rencontre avec un autre joueur, comment la transposition imaginaire du sujet dans une enveloppe vide, un avatar, s'effectue, comment l'illusion d'un sujet se relie-t-elle peu à peu au monde objectif, laissant par exemple une place pour une rencontre *IRL* ? Pour répondre à cette question, revenons avec Dessain (2007) sur la notion de *symbiose psychique* de René Angelergues en 1993, expression par laquelle il tente de rendre compte à la fois de la genèse du réel et de celle de la relation d'objet. Ajouterions-nous, l'émergence d'une rencontre authentiquement intersubjective. Angelergues situe la notion de satisfaction hallucinatoire au cœur du problème de plaisir, elle prouve en effet que l'être a la propriété de créer en lui-même un état qui produit une sensation de bien-être analogue, mais non identique, à l'état que provoque l'effet de l'objet sur ce même être. L'auteur cerne alors la combinaison de ces deux états en parlant de symbiose psychique : moteur de tout travail psychique, trouvé dans l'intime conjugaison des deux états, perceptifs et hallucinatoires. La vie psychique propose d'emblée une intégration, une combinaison de l'hallucinoire et de la perception, donnant naissance à une « biologie du plaisir ». C'est cette convergence entre la satisfaction hallucinatoire et la satisfaction perceptive qui créerait la présence de l'objet. Cette coprésence situe alors l'objet dans son extériorité et crée une illusion perceptive qui contient cependant tout le sens de la perception – la relation essentielle avec l'objet. Il manque bien entendu à la dimension perceptive de la satisfaction l'objet objectif, comme le fait justement remarquer Dessain (2007), le plaisir pris dans l'hallucination ne se déployant qu'en l'absence de la figure de l'objet dans une approximation provisoirement satisfaisante. Pourtant, pour Angelergues, le plaisir de l'objet y est déjà tout entier.

Mais comment alors comprendre cette forme d'*objectivation vide* ? L'auteur pense la *représentation qui surgit de ce travail perceptivo-hallucinoire à partir de l'hallucination négative*, la représentation de l'absence de représentation. L'hallucination négative, c'est la mère prise dans le cadre vide de l'hallucination qui devient structure encadrante pour le sujet lui-même. Or, pour l'auteur, il existe une correspondance entre la symbiose psychique entre ces deux états : hallucination et perception d'une part, et symbiose mère-enfant d'autre part. On infère ainsi que l'hallucination négative de la mère rend les conditions de la représentation possibles. Dans l'hallucination (négative) ainsi comprise, il y a déjà une percée vers l'extériorité, vers la représentation d'un réel. L'hallucination n'est pas alors une illusion, la

première proposant un cadre vide que vient remplir la seconde, et le fantasme le nom du jeu de la dialectique entre l'un et l'autre (Dessain, 2007).

Nous pensons que c'est cette forme d'hallucination négative de son avatar qui permet précisément que se fasse la rencontre entre intuition imaginaire de son avatar ainsi que de l'avatar d'un autre, et perception-représentation de la réalité d'un sujet à l'intérieur d'un autre avatar. Autrement dit, *ce serait l'hallucination négative de l'avatar qui assurerait le travail du lien entre la subjectivation du joueur au travers de son avatar et la rencontre intersubjective avec d'autres joueurs. L'hallucination négative dans le MMORPG ne serait pas seulement promesse de la réalité d'un objet, mais d'un autre sujet.* Le joueur, comme nous l'avons déjà souligné, *se représente l'absence de représentations pour lui-même, avec son avatar, mais aussi se représenterait l'absence de représentations dans un autre avatar,* nécessitant qu'il agisse la transposition imaginaire de soi vers cet autre, comme promesse d'un autre sujet. Cette représentation de l'absence de représentation tiendrait au dispositif même du jeu, en tant que l'autre sujet joueur est toujours formellement représenté par un avatar et d'aucune autre façon. Il est représenté dans une image et le sujet-joueur peut en venir à se formuler en pensée la chose suivante : « pourquoi donc imaginer un sujet derrière cet avatar, puisque de toute façon le sujet que je m'imagine derrière cet avatar ne sera jamais le sujet réel que je pourrai éventuellement rencontrer ? ». L'autre sujet imaginé ne sera en effet jamais le sujet de la réalité concrète, *IRL*, et le sujet-joueur le sait bien. En le négativant de la sorte, reste qu'il est pensé, même si c'est pour mieux se dire qu'il est absent, c'est-à-dire différent de ce que le joueur peut imaginer de lui. Lorsqu'il n'y a pas encore de sujet à l'intérieur de l'avatar d'un autre joueur, ou que celui-ci est négativé intentionnellement, le sujet-joueur se trouve confronté à pouvoir se représenter non pas seulement l'absence d'un tel sujet, mais aussi l'absence de représentation dans cet autre joueur.

Quand dans la subjectivation, le sujet-joueur peut se représenter l'absence de ses propres représentations, dans l'intersubjectivité avec les autres, il peut se représenter l'absence des représentations d'un autre avatar-sujet. Soit une certaine forme de *symbiose psychique qui assure dans la pensée du joueur un travail du lien entre intuition imaginaire et perception,* entre transposition imaginaire et réalité intersubjectale, entre subjectivation avec son avatar et intersubjectivité avec les autres joueurs. Ainsi aussi, le désir d'intersubjectivité entre les joueurs qui trouve ici également le ressort de sa dialectique entre imagination d'un sujet (transposition imaginaire) et rencontre dans la réalité entre les joueurs, où le champ de l'imaginaire et celui du réel agissent de manière coextensive, entre illusion et désillusion.

Rappelons ici que cette progressive désillusion tiendrait au fait que le joueur s'aperçoit que les actions des autres joueurs sont nécessairement différentes des siennes propres. Si la relation avec son avatar permettait parfois l'illusion que les actions de celui-ci répondent exactement du joueur, les actions d'un autre joueur ne le permettent jamais. *Le joueur n'est jamais spectateur de ses propres actions quand il regarde les actions jouées par un autre avatar commandé par un autre sujet-joueur*, renouant peut-être avec ces moments d'acceptation graduelle du fléchissement de l'adaptation de la mère aux attentes de son enfant. La réalité de l'autre sujet-joueur s'incarne dans les frustrations, l'avatar d'un autre joueur est dès lors un *objet objectif*, qui propose une extériorité au sujet-joueur.

Ce qui différencie par là même très nettement l'avatar du joueur de l'avatar d'un autre joueur, à partir du moment où celui-ci contient du sujet, c'est-à-dire après qu'un processus de transposition subjectale ait pu avoir lieu et se confirmer dans la différenciation des actions de l'autre avatar. Justement, Winnicott n'a-t-il pas introduit, à propos de l'objectivation du réel, une distinction opérante entre le mode de relation à l'objet (*relating*) et l'utilisation de celui-ci ? Dans le mode de relation à l'objet, souligne Dessain (2007), était décrite cette expérience par référence à l'objet subjectif, à l'objet comme sujet – le bébé devient le sein, l'objet est alors le sujet –, au contraire de l'expérience de l'utilisation de l'objet qui implique que l'objet est réel, mais surtout qu'il ne se contente pas d'être constitué seulement d'un faisceau de projection. Du mode de relation à l'objet à son utilisation, ce qui diffère essentiellement réside dans le fait que, dans le premier cas, la description du phénomène se fait par référence au seul sujet, tandis que dans le second, elle inclut obligatoirement une référence à la nature de l'objet. Du mode de relation imaginaire à l'objet subjectif ou subjectalisant, avons-nous reconnu la relation à l'avatar du joueur où l'avatar est *en partie* le joueur par un faisceau de projections subjectales en cet objet, au contraire de l'avatar d'un autre joueur qui se situe entièrement en dehors du contrôle du sujet-joueur – *le joueur ne peut commander les actions de l'avatar d'un autre joueur*. Le joueur doit donc reconnaître objectivement l'avatar d'un autre joueur comme différent, de la même façon que le bébé a la tâche d'assigner à l'objet une place située en dehors de son contrôle. Bien entendu, nous abordons cette problématique par un schématisme réducteur pour mieux appuyer les différences entre ces deux objets ; nous savons toutefois que l'avatar peut être *utilisé* et de la même manière, l'avatar d'un autre joueur *subjectalisé* (comme dans la transposition imaginaire). Seulement, il est une différence

entre les deux types d'objets, l'avatar du joueur et l'avatar de l'autre joueur, qui ne saurait passer outre cette distinction entre mode de relation à l'objet et utilisation de l'objet.

En effet, on sait que Winnicott pense le passage entre le mode de relation à l'objet à l'utilisation de l'objet dans cette théorie de la construction de la réalité, comme le rappelle Dessain (2007), dans un temps de destruction de l'objet : il y a initialement le sujet qui se relie à l'objet, après quoi lui succède le sujet qui détruit l'objet, lequel survit ou non à la destruction. S'il y a survivance de l'objet, un fantasme inaugure alors chez le sujet un nouveau mode de relation qui soutient l'utilisation de l'objet extérieur. Par survivre, Winnicott entend le fait de ne pas appliquer de représailles, c'est-à-dire de rester constant, de ne souffrir aucune modification de nature ou de qualité. C'est donc la pulsion destructrice qui crée la qualité de l'extériorité. Or, dans le MMORPG, nous pensons qu'il existe bien une destruction effective de l'objet mais, à la seule différence ici, qu'il ne survit pas. Le mode *Player versus Player* l'illustre bien : l'avatar d'un autre joueur peut ne pas survivre bien longtemps aux assauts destructeurs, parfois sadiques, des autres joueurs. Ce mode de jeu intègre, dans son essence, la destruction de l'objet suivit de ses représailles et de modifications diverses.

Et nous pensons, au contraire de ce que le sujet peut vivre dans le réel comme le propose Winnicott, que c'est cette possibilité de représailles, cette destruction de l'objet *qui n'est pas accompagnée de sa survivance, qui assure, paradoxalement, à un autre avatar son objectivation en tant qu'autre sujet-joueur*. Pourquoi une telle paradoxalité ? Parce que la mort effective d'un autre avatar n'a pas cours dans un jeu vidéo, la mort est virtuelle. L'avatar d'un autre joueur revit sans cesse aux attaques destructrices répétées du sujet, et ce serait cette répétition de la mort virtuelle de l'autre avatar qui assurerait par-là même une *continuité d'être* de cet autre sujet-joueur. La mort virtuelle et la re-naissance perpétuelle de l'avatar d'un joueur indique en effet au sujet-joueur que ce qu'il détruit, ce n'est jamais le Sujet mais l'objet dans lequel il a élu provisoirement domicile. Autrement dit, ce qui reste dans une *constance*, ce n'est pas l'objet-autre dans un MMORPG, mais le sujet dans cet objet sur lequel la mort virtuelle ne peut avoir d'effet. La survivance se situe ainsi bien du côté du réel, mais dans un jeu vidéo en ligne *l'objet-autre – l'avatar d'un autre joueur - est différencié dans la pensée du joueur du sujet réel* dans lequel l'autre joueur a pourtant élu domicile. *En ne jamais pouvant détruire le sujet dans l'objet-avatar d'un autre joueur, le jeu vidéo assure une continuité d'être à cet autre sujet-joueur dans la pensée du joueur : le sujet est constant,*

il n'est touché physiquement par la destruction de l'avatar qui le représente, il continue à commander l'avatar malgré ses destructions multiples.

Cela apparaît conforme à la valeur de la destruction et de la survivance telles que Winnicott peut la développer : *si l'objet (avatar) d'un autre joueur peut être répétitivement tué, le sujet dans cet autre objet est non transformable, non modifiable par le joueur, par son avatar, signant par là même son extériorité dans la pensée du joueur en tant que sujet objectif, et non en tant qu'objet objectif comme c'est le cas pour l'avatar d'un autre joueur ou encore chez le bébé.* Cette indestructibilité du sujet ne veut pas dire pour autant que l'autre sujet-joueur est idéalisé pour ce « haut fait », comme nous l'avions souligné, simplement que le sujet ne peut être touché, affecté physiquement par la destruction, elle-même physique, de son avatar. C'est aussi cette indestructibilité de cet autre sujet-joueur, dans la *continuité d'être* malgré la destruction réelle de l'objet censé le représenter dans le jeu, qui signe le caractère résolument imaginaire du jeu vidéo de rôle en ligne. Il est d'ailleurs intéressant de noter que Winnicott, comme nous l'apprend Dessain (2007), parle de destruction effective à côté d'une destruction fantasmatique. La destruction effective se situe du côté de l'objet qui ne parvient pas à survivre ; sans cet échec de la part de l'objet, la destruction reste potentielle. La situation que nous avons décrite dans le MMORPG fait ainsi jouer ces deux formes de destructivité : l'une est effective dans la mesure où l'objet-avatar d'un autre joueur peut être détruit que cependant, en ne touchant jamais le sujet qui commande cet autre avatar, elle reste fantasmatique. Le joueur de MMORPG est donc confronté au *paradoxe de l'imaginaire du jeu vidéo en ligne dans lequel l'autre sujet survit toujours à sa destruction effective.* Ce paradoxe de l'imaginaire ne susciterait-il pas le désir intersubjectif de rencontrer celui qui a pu survivre à tant et tant d'attaques de la part du joueur, pour s'assurer, dans la réalité, de cette absence d'affectation ?

Toujours est-il que la désillusion est la condition *sine qua non* d'une rencontre dans le réel avec un autre joueur reconnu comme sujet, elle est garante de la réalité sociale, c'est-à-dire du passage de l'espace imaginaire du joueur qui reconnaît un autre sujet dans une dimension imaginaire (un sujet virtualisé) à l'espace d'une rencontre intersubjective possible dans le monde réel. En effet, il est difficile de penser que les joueurs se rencontrent aussi fréquemment en dehors du jeu, dans le monde réel, en poursuivant à se penser mutuellement comme des êtres ressortis uniquement du domaine de l'imaginaire. Le désir de la rencontre *IRL* mettrait en effet à mal toute théorie qui verrait dans les relations entre les joueurs des

relations ressorties uniquement du domaine de l'illusion, qui ne puissent motiver par là même une rencontre réelle. Au contraire, la désillusion du sujet virtualisé porterait déjà la marque de son extériorité, de son caractère réel.

3 Destins du travail du lien intersubjectif chez les joueurs de jeux vidéo en ligne

Nous aborderons dans cette partie le travail des liens secondaires de subjectivation entre les joueurs, ce qui les tient ensemble, au-delà d'une inscription dans une relation homosexuelle primaire en double, et nous proposons que ce qui les tient ensemble, c'est un pacte de fraternité dans une alliance inconsciente. Or, l'intersubjectivité impose à la psyché une exigence de travail, en raison même de la nécessaire situation intersubjective du sujet. Le concept de travail de l'intersubjectivité comporte l'idée essentielle que chaque sujet est représenté et cherche à se faire représenter dans les relations d'objet d'un autre et d'un ensemble d'autres. Ainsi, devenir *Je* avec son avatar serait subordonné aux rencontres avec les autres joueurs, dans un travail de lien entre subjectivation et intersubjectivité dans le virtuel. Les autres joueurs seraient là pour confirmer que les différents processus d'assimilation en soi des attributs de l'avatar appartiennent bien, le temps du jeu, au sujet. Pour se faire vraiment *Je*, dans toute sa complétude, le joueur serait travaillé par ce désir de la rencontre réelle avec d'autres joueurs où il pourrait se présenter à eux en tant que joueur qui n'est pas un avatar.

Ce travail de l'intersubjectivité comprendrait alors quatre exigences de travail. En premier lieu, l'obligation par le sujet d'investir le lien et les autres ; dans un MMORPG par l'importance pour le joueur d'appartenir à une guilde, apportant une aide indispensable à la progression du personnage du joueur dans le jeu. En deuxième lieu, la mise en latence de certaines formations psychiques propres au sujet ; dans un MMORPG l'abandon par le joueur d'une partie de ses identifications et ses idéaux personnels de joueur au profit par exemple des idéaux de la guilde à laquelle il appartient. En troisième lieu, l'exigence de mettre en œuvre des opérations de refoulement, de déni ou de rejet pour que les conjonctions de subjectivité se forment et que les liens se maintiennent dans des alliances inconscientes ; dans le MMORPG par un lien fraternel entre les joueurs qui structure le travail du lien intersubjectif à la faveur

d'une alliance inconsciente dans des actes de coopération contre les puissances ennemies. Enfin, une dernière exigence de travail dans la nécessité du renoncement mutuel à la réalisation directe des buts pulsionnels, dans le MMORPG par une police de surveillance pour que s'établisse une communauté de droit. Cependant, si une intersubjectivité peut bien se faire jour entre les joueurs dans un monde virtuel nous postulons une singularité des postures intersubjectives entre les joueurs : les messages entre les joueurs dans un MMORPG ne seraient jamais compromis par les signifiants énigmatiques, en tant que la situation anthropologique fondamentale est impossible à réaliser dans le virtuel. Les signifiants énigmatiques ne pourraient passer entre les joueurs, marquant l'intersubjectivité dans les jeux de rôle en ligne comme spécifique, pas d'énigme entre les joueurs, tout serait référé au comportement d'un attachement accordé ainsi qu'au sexuel infantile archaïque, mais jamais à l'attachement au sens des besoins à assouvir pour sa survie biologique qui se profile dans une situation anthropologique fondamentale compromise par le sexuel. Autrement dit, l'inconscient pourrait vivre dans le monde virtuel, notamment par l'entremise d'un sexuel infantile archaïque et d'alliances inconscientes, s'y épanouir, mais ne jamais y naître, par l'impossibilité que se développe cette situation asymétrique entre un sujet porteur d'énigmes et un autre qui ne l'est pas.

3.1 D'un travail d'intersubjectivité dans le jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs...

C'est une autre logique de la subjectivation que nous nous proposons ici d'aborder entre les joueurs. Celle d'un devenir sujet en fonction du lien à des objets investis en tant que sujets. C'est la définition même de l'intersubjectivité secondaire, une subjectivation par le lien entre deux sujets. La subjectivation s'appuie alors plus sur le lien de reconnaissance mutuelle que sur une relation d'objet, au sens où une seule personne pourrait tenir le rôle de sujet tandis que l'autre se verrait automatiquement imposer celui de l'objet (Wainrib, 2006). Contrairement à la logique de la relation d'objet, telle que nous avons pu l'aborder dans la relation du joueur avec son avatar, celle du *lien* « subjectalisant » ne peut en aucun cas se développer de manière solipsiste, simplement dans l'intrapsychique, tant elle nécessite de s'étayer sur un lien à l'autre. La subjectivation se construit dans un va et vient incessant entre ce qui s'organise dans la psyché de l'enfant et ce qu'il trouve dans la relation aux autres.

Comme l'a suggéré Braten (1988), nous sommes dans les compétences précoces sur la piste d'un autre virtuel comme potentialité de l'esprit humain. Cette virtualité corrobore le fait que le bébé cherche à entrer en communication, à susciter une interrelation avec son entourage. Le nourrisson naît avec une certaine réceptivité aux états subjectifs des autres. Pour Nicolas Abraham (Golse, 2006), l'intersubjectivité prime, de fait, sur la subjectivité, en vertu de la présence en moi d'un étranger interne, l'inconscient. Le soi contient ainsi déjà l'autre – un autre virtuel – et résulte du contact avec son autre. Il faut constamment traverser l'espace de l'autre, le territoire de mon autre. Selon Kaës (2006), reprenant la formule de Piera Castoriadis-Aulagnier où le « Je peux advenir », le *Je* terme du processus de subjectivation, ne peut advenir que dans un Nous dont il est d'abord tributaire et dont il se dégage. Le sujet de l'inconscient est un sujet transformé, c'est-à-dire en devenir et en transformation, par le processus d'historicisation à travers lequel il advient comme *Je*. Et Kaës de proposer que le sujet est un « intersujet », soutenant cette notion que le processus de subjectivation ne peut se produire que dans un espace intersubjectif.

Ainsi, pour l'auteur, comme pour Nicolas Abraham, la condition du processus de subjectivation est l'intersubjectivité. La subjectivation est le processus de construction de la subjectivité, mais ce processus est sous l'effet de l'intersubjectivité, c'est-à-dire de la situation des sujets dans le lien. L'intersubjectivation est alors le processus de la subjectivation conjointe des sujets dans l'intersubjectivité. Et la subjectivation ne se fomenterait que de sa matrice groupale que sont les *alliances inconscientes*. Le groupe serait lié par des alliances inconscientes, en tant qu'espace psychique commun et partagé dans lequel se nouent ces alliances inconscientes entre les sujets qui le constituent. Ces alliances inconscientes sont des formations psychiques intersubjectives construites par les sujets d'un lien pour renforcer en chacun d'eux certain processus, certaines fonctions, ou certaines structures dont ils tirent bénéfice tel que le lien qui les conjoint prend pour leur vie psychique une valeur décisive. L'ensemble ainsi lié tient sa réalité psychique des alliances, des contrats et des pactes que ses sujets concluent et que leur place dans l'ensemble les oblige à maintenir (Kaës, 2006).

Nous prolongerons ainsi notre réflexion de l'avatar comme figuration du moi qui contient déjà l'autre (virtuel), en engageant le joueur sur le chemin de la réflexivité et du rapport de soi à soi, du « se-toucher » par le retour de ses propres représentations du monde ; prolongement vers le lien que le joueur peut engager dans une intersubjectivité, c'est-à-dire dans un travail des liens secondaires de subjectivation entre les joueurs, ce qui les tient ensemble, au-delà

d'une inscription dans une relation homosexuelle primaire en double, bien amorcée dans la relation à l'avatar, et nous proposerons que ce qui les tient ensemble, c'est un pacte dans une alliance inconsciente, un pacte de fraternité. A l'instar pourrait-on dire, de ce qui se déroule comme Alliance déjà constituée en faction dans le jeu de rôle en ligne *World of warcraft*. Nous aurons ainsi à déterminer ce qui fait la spécificité de cette intersubjectivité dans le virtuel persistant. Conjointement ainsi aux modes primaires de l'intersubjectivité qui, répétons-le, nous apparaissent préférentiellement engagée dans le virtuel en ligne, se développerait chez le joueur une forme d'intersubjectivité secondaire, un joueur qui entre en relation avec un autre joueur et avec l'espace du jeu virtuel dans une séquence coordonnée, dans une relation triadique. Rappelons que cette phase d'intersubjectivité secondaire (Trevarthen et Aitken, 2001) serait caractérisée par les comportements d'attention conjointe où l'enfant et autrui regardent en même temps la même cible. Or, nous avons insisté sur la conscience coopérative des joueurs, orienté vers un même objet, le jeu – l'ennemi à abattre, la stratégie à mettre en œuvre, etc. Nous nous trouvons dans ces situations dans une attention conjointe envers un même objet. Benoit Virole et Adrian Radillo (2010) trouvent également, dans le partage du dispositif de jeu vidéo lui-même, une situation d'attention conjointe :

« Le dispositif de travail des remédiations réactive cette attention conjointe primaire et permet à l'enfant de vivre secondairement une expérience de réassurance et de sécurité. Cette attention conjointe se prolonge par une action conjointe à partir du moment où l'adulte joue avec l'enfant et participe aux actions proposées par le logiciel. Cette action conjointe a pour prototype infantile l'activité conjointe de la mère et de son petit enfant avec un objet extérieur aux deux partenaires [...] Attention et action conjointe sont les deux attitudes qui confèrent aux remédiations informatiques une portée psychique profonde en réactivant les prototypes infantiles des premières interactions. Sur le plan technique l'enfant et l'adulte sont tous deux attentifs en même temps sur ce qui se passe à l'écran et ils commentent ensemble les actions et les événements. Ce partage d'une attention dirigée s'apparente aux processus de co-pensée et est aussi un des éléments fondamentaux de la thérapie par jeu vidéo. L'enfant se sent porté par l'attention du thérapeute. Il en éprouve une sécurité et une fierté. Ceci est illustré cliniquement par le besoin constant que les enfants ont de s'assurer que le thérapeute est bien présent avec eux, authentiquement immergé, dans le monde virtuel » (Benoit Virole et Adrian Radillo, 2010, p.16).

L'intersubjectivité dans les mondes persistants est en effet aussi selon nous une intersubjectivité qui met en jeu le *travail du lien*, tel aussi que la psychanalyse peut en rendre compte. On sait qu'au Moi a d'abord été rattaché le système de perception-conscience mais, en 1914, Freud le définit comme un grand réservoir de libido dans un système de vases communicants avec l'investissement de l'objet (Brusset, 2006). On distingue alors le rapport sujet-objet, qui correspond à la tradition philosophique, et le lien pulsion-objet, en rupture avec le premier.

« Il est de fait qu'en psychanalyse les potentialités du dedans s'expriment et se réalisent dans le champ du dehors, ou plutôt que la clinique des relations du sujet avec lui-même et avec les autres ne peut être expliquée qu'en référence à la construction théorique d'un monde interne, c'est-à-dire d'une réalité psychique » (Brusset, 2006, p. 1217).

En ce sens, l'intersubjectivité est une notion descriptive qui implique la réciprocité entre deux sujets, entre deux êtres désirants, et est faite d'une co-activité psychique différente de celle qui est propre à chacun. Cette notion n'intéresse pas la psychanalyse si on la situe seulement dans l'expérience consciente et préconsciente dans la logique de la méconnaissance de l'inconscient pulsionnel et de la conflictualité intrapsychique. En d'autres termes, l'intersubjectivité qui intéresse la psychanalyse est en rapport avec l'intra-subjectivité (Brusset, 2006). Nous entendrons ainsi le *lien* (intersubjectif) avec Kaës (2008), en tant que réalité psychique inconsciente spécifiquement construite par la rencontre de deux ou plusieurs sujets. Cette définition par le contenu met justement l'accent sur la réalité psychique, et se précise par une approche en termes de processus : le lien est le mouvement plus ou moins stable des investissements, des représentations et des actions qui associent deux ou plusieurs sujets pour la réalisation de certains de leurs désirs (Kaës, 2008). Selon l'auteur, le statut du sujet dans le lien impose un certain travail psychique, exigence de travail dans le sens que Freud a donné à cette notion avec son concept de pulsion qui impose un travail psychique en raison de sa relation au biologique. Un autre travail psychique est exigé selon Kaës par la rencontre avec l'autre, pour que les psychés ou des parties de celles-ci s'organisent et s'assemblent, pour qu'elles se régulent. C'est le *travail du lien*. Pour Kaës, une théorie psychanalytique du lien engage nécessairement une conception de l'intersubjectivité. L'auteur entend par intersubjectivité non pas un régime d'interactions comportementales entre des individus, mais l'expérience et l'espace de la réalité psychique qui se spécifie par leurs rapports de sujets en tant qu'ils sont sujets de l'inconscient.

« L'intersubjectivité est ce que partagent ces sujets formés et liés entre eux par leurs assujettissements réciproques – structurants ou aliénants – aux mécanismes constitutifs de l'inconscient : les refoulements et les dénis en commun, les fantasmes et les signifiants partagés, les désirs inconscients et les interdits fondamentaux qui les organisent » (Kaës, 2008, p.775).

Aussi, l'auteur (2007) parle d'une matrice intersubjective du processus de subjectivation. Par ce terme, l'auteur entend non seulement le processus de formation du sujet, mais aussi sa transformation en un *Je* capable de penser sa place de sujet de l'inconscient. Ce processus se produisant selon un double processus psychique : l'un travaille en chaque sujet selon des déterminants internes, l'autre se développe dans l'espace psychique intersubjectif. L'idée proposée par l'auteur est que le *Je*, terme du processus de subjectivation, ne peut advenir, dans son organisation réflexive et dans l'appropriation de sa propre subjectivité, que dans un ensemble intersubjectif dont il est d'abord tributaire et dont il aura à se dégager, sans toutefois s'en affranchir radicalement. On pourrait ainsi dire que la condition de la subjectivation est l'intersubjectivité, phénomène dynamique structurant l'espace psychique entre deux ou plusieurs sujets. Dans cet espace, un processus de subjectivation rend possible de devenir *Je* pensant sa place au sein d'un *Nous*. Ce concept d'intersubjectivité est ainsi complété par la notion de *travail d'intersubjectivité*. Cette formule soutient que nous ne pouvons pas ne pas être dans l'intersubjectivité en tant que le sujet se manifeste et n'existe que dans la relation à l'autre, à plus d'un autre. La voie du « devenir Je » est ainsi tracée dans la relation intersubjective avec l'autre. Tout comme le lien, l'intersubjectivité engage une exigence de travail, de sorte que l'on peut considérer, à côté du travail de lien, un travail de l'intersubjectivité :

« J'appelle travail de l'intersubjectivité le travail psychique de l'Autre ou de plus-d'un-autre dans la psyché du sujet de l'inconscient. Cette proposition a pour corollaire que la constitution intersubjective du sujet (ce que définit le concept de sujet du groupe) impose à la psyché certaines exigences de travail psychique : elle imprime à la formation, aux systèmes, instances et processus de l'appareil psychique, et par conséquent à l'inconscient, des contenus et des modes de fonctionnement spécifiques. Le concept de travail de l'intersubjectivité admet comme une conséquence du concept de sujet du groupe l'idée que chaque sujet est représenté et cherche à se faire représenter dans les relations d'objet, dans les imagos, les identifications et les fantasmes inconscients d'un autre et d'un ensemble d'autres ; de même, chaque sujet se lie dans

des formations psychiques, de cette sorte avec le représentants d'autres sujets, avec les objets d'objets qu'il héberge en lui. Il les lie entre eux » (Kaës, 2005, p.92).

L'intersubjectivité impose ainsi à la psyché une exigence de travail, en raison de la nécessaire situation intersubjective du sujet. Le concept de travail de l'intersubjectivité comporte l'idée essentielle que chaque sujet est représenté et cherche à se faire représenter dans les relations d'objet, d'un autre et d'un ensemble d'autres. Pour suivre l'auteur, devenir *Je* avec son avatar serait subordonné aux rencontres avec les autres joueurs, dans un travail de lien entre subjectivation et intersubjectivité dans le virtuel, travail du lien assuré, nous l'avons vu, par une sorte de symbiose psychique. Les autres joueurs seraient là pour confirmer que les différents processus d'assimilation en soi des attributs de l'avatar appartiennent bien, le temps du jeu, au sujet. Ainsi, ce qui apparaît comme mise en scène dans un « spectacle de soi » selon certains auteurs (Ducheneaut et al, 2009) et recherche d'une audience – dans des situations où l'avatar d'un joueur se montre aux autres joueurs-, pourrait plutôt valoir de production d'une réalité sociale pour le joueur : il se montre, se met en scène, place son avatar en attente d'une confirmation sociale, dans un désir extimant (Tisseron, 2001).

L'avatar est alors supposé *Je pour le joueur* dans un ensemble social où le joueur advient sujet de ses propres désirs grâce aux réactions des autres joueurs. Intersubjectivité qui, nous l'avons vu, peut faire l'économie de la parole par une gestuelle numérique « proto-conversationnelle ». Mais d'autre part, le joueur chercherait dans ce travail de l'intersubjectivité, à se faire représenter aux autres joueurs en tant que *Je*, en dehors de son seul aspect d'avatar. Travail participant de la subjectivation du joueur car, pour advenir en tant que *Je*, le joueur devrait alors se présenter aux autres en tant que ce *Je* : « Je suis autre chose qu'un avatar, je suis un sujet réel qui commande un avatar ». Le style personnel du joueur en offre un exemple : tel joueur sera un stratège, montrant ses qualités au combat et au leadership, tel autre joueur sera plus « bourrin » et reconnu comme tel par les autres joueurs. Cependant, pour que le joueur puisse véritablement se présenter en tant que *Je* aux yeux des autres, nous avons fait l'hypothèse que le joueur serait travaillé par un désir d'intersubjectivité, désir à la fois de voir le *Je* d'un autre joueur en imaginant ce qu'il y a derrière son avatar et désirer rencontrer par-là même ce *Je* dans le monde réel. Autrement dit, *pour se faire vraiment Je, dans toute sa complétude, le joueur serait travaillé par ce désir de la rencontre réelle avec d'autres joueurs où il pourrait se présenter à eux en tant que joueur qui n'est pas un avatar*. Si déjà le joueur a pu se poser en tant que *Je* avec son avatar pour lui-

même, dans un processus de subjectivation, le joueur en rencontrant réellement un autre joueur ou plus d'un autre joueur dans le monde réel, pourrait se poser en tant que *Je* pour les autres, sans un avatar pour le représenter. Ce travail de l'intersubjectivité comprendrait alors certaines exigences : celle de s'auto-représenter d'abord dans l'auto-empathie médiatisée par un avatar, de se savoir *Je* avant de pouvoir penser le *Je* de l'autre – processus qui trouvera à mieux se confirmer encore dans la rencontre avec les autres joueurs, grâce à leurs réactions comme nous l'avons vu ; celle aussi de se représenter le *Je* d'un autre avatar qui devient, par ce travail intersubjectif, véritablement un autre joueur, c'est-à-dire un autre sujet.

Nous retrouvons la dimension proprement fantasmatique du MMORPG : le joueur doit fantasmer un *Je* derrière l'avatar d'un autre joueur pour le rencontrer et que se noue véritablement un processus de subjectivation dans l'intersubjectivité, et le *Je* du joueur serait lui-même confirmé par les réactions du *Je* des autres joueurs, dans une spirale subjectivante et fantasmatique complémentaire.

Tentons de voir maintenant plus précisément quelles sont ces exigences de travail imposées par ce lien intersubjectif à l'œuvre dans le MMORPG. René Kaës décrit justement quatre principales exigences de travail psychique imposées par le lien intersubjectif ou par les configurations de subjectivité, qui nous semblent également à l'œuvre dans les MMORPGs. Selon l'auteur, le résultat de cette exigence de travail du lien est la formation du sens, c'est-à-dire l'activité de symbolisation, mais aussi la *capacité de jouer*. Ces quatre exigences concourant à la création d'un espace psychique commun et partagé. D'une certaine manière, le sujet n'a pas le choix de se soustraire à ces exigences, il doit s'y soumettre pour entrer dans le lien et pour exister comme sujet.

En premier lieu, l'obligation par le sujet d'investir, et le lien et les autres, de sa libido narcissique et objectale afin de recevoir en retour de ceux-ci les investissements nécessaires à sa reconnaissance comme sujet membre du lien. Dans un MMORPG, nous avons souligné l'importance pour le joueur d'appartenir à une guild, apportant une aide indispensable à la progression du personnage du joueur dans le jeu. Les guildes facilitent la progression des avatars en mettant des ressources à leur disposition. De plus, les guildes permettent des actions coordonnées qui ont plus de chances de succès que des actes isolés. D'autre part, le joueur doit obligatoirement investir le lien social lorsqu'il s'agit de s'aventurer dans des zones instanciées ; un donjon instancié en augmentant la difficulté de zones épiques impose au

joueur de se grouper avec d'autres joueurs, avec la contrainte de la complémentarité des classes.

En deuxième lieu, la mise en latence de certaines formations psychiques propres au sujet. Le Moi doit abandonner une partie de ses identifications et de ses idéaux personnels au profit d'idéaux communs et en échange des bénéfices attendus du groupe et/ou du chef. Dans les MMORPGs, le joueur peut très bien abandonner une partie de ses identifications et ses idéaux personnels de joueur au profit par exemple des idéaux de la guilde à laquelle il appartient. Les procédures de recrutement de certaines guildes en rendent particulièrement compte. Nous donnerons ci-dessous l'exemple de la procédure de recrutement de la guilde *Wraith*, actuellement certainement la meilleure guilde française *PVE* sur le jeu *Wow* ; un exemple qui montre combien le lien social dans un MMORPG peut passer outre les intérêts spécifiques du joueur :

« *Orientation Guilde* : La guilde est axée *PVE High Level* dans le but de décrocher des *firsts kill Fr* et d'obtenir une excellente place au niveau mondiale. Le *PVP*, en *BG* ou en *Arène*, n'est pas une priorité pour la guilde et bien que des équipes se forment cela ne doit pas interférer avec les raids et notre avancée *PVE*. *Comportement – Général* : Les membres s'engagent à ne pas répondre aux provocations, aux insultes dont la guilde, ou eux-mêmes, pourraient être la cible, que ce soit en jeu, sur *IRC*, les forums, etc. Souvenez-vous que vos messages sur des forums ou chans *IRC* engagent la réputation de la guilde. Adoptez alors un langage poli et correct. Essayer d'être le plus souvent possible sur *IRC* : #*Wraith-WoW* - *Quakenet* et sur *Teamspeak*. Il est impératif de prendre note chaque jour de ce qui est dit sur le forum *Guilde*. Une présence maximum est requise lors des périodes de *RUSH*. Nous attendons de vous que vous soyez disponible tous les soirs de la semaine de 20h à 1h, ainsi que les samedis et dimanches après-midi de 13h à 18h. Par la suite, nous revenons à des présences plus classiques lors des périodes de *farming* de 20h à 00h (entre 1 et 3 soirs par semaine, tout dépendra des instances). *Comportement – Guilde* : En tant que membre *Wraith*, vous devez faire passer les intérêts de la guilde avant vos intérêts personnels. Participer aux événements est une obligation quand vous êtes connectés. Avoir un social irréprochable, tout comportement abusif sera sanctionné (demote rank). En tant que *Test Member* vous n'avez aucune priorité de loot. Vous pouvez de plus être amené à quitter la guilde en cas de fautes ou problèmes graves pendant cette période (durée : 1mois à 3mois). Vous devez être en permanence présent sur votre canal de classe. Vos rerolls doivent

impérativement être guildés. Le flood, whine, sous toutes ses formes, est absolument proscrit. Le farming de consommable, ayant pour but de faciliter notre avancée PVE, est obligatoire (annoncé avant chaque sortie d'instance) Toute absence doit être rendu officielle via le forum et le calendrier des raids. *Conditions Raid* : Être ponctuel et à l'endroit de rendez-vous pour raid est une obligation, ou vous ne serez pas invité. Vous devez être présent sur Teamspeak dès que vous vous connectez au jeu et à fortiori lorsque vous entrez dans un raid guildé. Les AFK ne sont pas tolérés, les absences répétées, le manque d'attention manifeste, ou tout abus de confiance similaires sont sanctionnés. Quitter un raid avant la fin de celui-ci sera sanctionné, en entrant dans un raid guildé vous vous engagez à rester jusqu'à la fin. Si vous n'êtes pas en mesure de pouvoir continuer, vous devez trouver un remplaçant qui pourra assumer un rôle similaire au votre. Quand un Officier demande le silence sur le canal raid, toute conversation doit être interrompue immédiatement. *Conditions Loot* : L'attribution des loots est entièrement à la charge, et à l'appréciation des Officiers (Suivant un système de Wishlist). Il est conseillé de parler sur votre canal de classe afin de favoriser les arrangements entre vous. *A - Conditions de recrutement*. Être de niveau 85. Posséder un équipement correct. Moins vous serez équipé, plus il faudra que votre candidature et votre entretien soient percutants. Connaitre parfaitement sa classe, ses différentes spécialisations et avoir une très bonne connaissance du jeu et de ses mécanismes. Être capable de raid tous les soirs dans la semaine de 19h30 à 2h ainsi que les samedis et dimanches matin et après-midi en période de RUSH. (cf. la charte, les périodes de rush sont propices à des semaines très chargées en raid). Être motivé par le PVE. Capable de passer une soirée à "wipe" en boucle, le tout sous consommable à chaque pull. Ne pas avoir peur de refaire les mêmes instances plusieurs fois, pendant une plus ou moins longue période. Avoir un micro et ne pas avoir peur de parler utilement sur Teamspeak. Pouvoir garantir son emploi du temps actuel pour au moins les 6 prochains mois. (Ce qui implique de ne pas apply si vous en avez marre de wow/n'avez plus la motivation pour raid à "haut niveau"). *B - Profil recherché*. Nous sommes une guildé essentiellement tournée vers le PvE et nous recherchons des personnes talentueuses, sérieuses, motivées et équipées, ayant une grande expérience de leur classe et disposant d'un temps de jeu conséquent. Mais plus que ça, nous recherchons surtout des personnes matures et sociable qui s'intégreront rapidement et facilement dans la vie de la guildé. Il vous sera demandé de parcourir quotidiennement le forum afin de vous tenir informés sur la vie de la guildé. Il vous sera aussi demandé d'indiquer systématiquement votre

présence ou absence les soirs de raid via l'outil spécialement développé à cet effet. Nous recrutons des personnes pour du long terme. Si vous ne pensez pas pouvoir continuer à jouer pendant plusieurs mois, abstenez-vous. La guilde va investir dans votre personnage, lui procurer les accès et l'équipement nécessaire afin d'être performant. Alors ne foutez pas en l'air cet investissement en arrêtant de jouer 1 mois après votre entrée. Comme actuellement 100% de la guilde joue en VO, il est OBLIGATOIRE de jouer avec le pack de langue anglais afin de faciliter le progress sur les nouveaux boss et les stratégies (habilités des joueurs/npc, nom des NPC, buff/debuff, emotes des boss etc..). N'hésitez pas à postuler si vous pensez pouvoir apporter quelque chose à la guilde, même si le recrutement pour votre classe n'est pas ouvert. *C - Comment postuler ?* La procédure de recrutement se fait désormais via un formulaire web : viewforum.php?f=2. N'hésitez pas à détailler au maximum vos réponses tout en restant le plus pertinent possible. Plus la candidature est complète plus celle-ci a des chances d'être étudié rapidement et avec attention. Une fois le formulaire envoyé, vous pourrez y ajouter des pièces jointes (screen d'UI, spreadsheet etc..) mais également envoyer des questions aux officiers si le besoin se fait sentir. *D - Et ensuite ?* Votre candidature sera étudiée, via notre forum privé, par tous les membres de la guilde afin d'avoir le plus de critiques (positives ou négatives) sur celle-ci. Des questions peuvent alors vous être posées par les officiers via le formulaire de recrutement, merci d'y répondre dès que possible! Si votre candidature nous plait, un entretien TS vous sera proposé via le formulaire de recrutement pour nous permettre d'approfondir la candidature avec nos questions et explications sur la guilde, mais aussi pour vous permettre de poser vos questions et remarques! A la suite de cela, nous aurons une nouvelle discussion entre officiers puis la réponse vous sera donnée via le formulaire de recrutement dans les jours qui suivent, qu'elle soit positive ou négative. Le délai de traitement des candidatures est fortement variable suivant la période à laquelle vous envoyez votre candidature (Progress, vacances etc..); Cependant il est, en moyenne, d'environ 2 semaines. *Le Staff Officiers* ».

En troisième lieu, l'exigence de mettre en œuvre des opérations de refoulement, de déni ou de rejet pour que les conjonctions de subjectivité se forment et que les liens se maintiennent. Ces opérations ne concernent pas seulement les appuis méta-défensifs mais toute configuration de liens qui assure les dispositifs méta-défensifs nécessaires à son autoconservation et à la réalisation de ses buts, par exemple dans des *alliances inconscientes*. Kaës (2007) pense que ce sont ces alliances inconscientes qui sont le ciment de la réalité

psychique nous liant les uns aux autres, formant la matière de la réalité psychique propre à un lien intersubjectif. Ces alliances seraient l'agent et la matière de la transmission de la vie psychique entre plusieurs sujets, par exemple le « pacte fraternel et le contrat avec le Père » serait une telle alliance inconsciente structurante. Nous savons que Freud (1913), dans *Totem et Tabou* que reprend l'auteur, a décrit deux formes de l'alliance à l'œuvre dans ce qu'il nomme le mythe scientifique de la Horde primitive : la première est le pacte qui lie les frères dans le meurtre répétitif du père archaïque de la horde ; la seconde est le contrat totémique qui les associe au Père symbolisé et, de là, entre eux. Parce qu'il contient le garant symbolique de l'alliance des frères avec le Père, ce contrat participerait selon Kaës à la fonction structurante des alliances inconscientes.

Revenons sur ce pacte des frères. Il repose sur une coalition ; l'alliance est offensive : leur but est de supprimer le Père tout-puissant, autoritaire, qui s'oppose avec force au besoin de puissance des fils. Possesseur de toutes les femmes, le Père jaloux fait obstacle à la satisfaction des tendances sexuelles de ses fils en leur imposant l'abstinence. Pour tuer le père tyrannique et persécuteur, les frères durent s'allier et se liguer entre eux, aucun ne pouvant réaliser seul le meurtre. Pour vivre ensemble et sortir de la répétition, les frères inventèrent le passage d'un rapport de puissance à une relation d'autorité. L'acte de révolte se transforme en acte fondateur d'une alliance. Les frères se garantirent alors réciproquement la vie, s'engageant ainsi à ne jamais se traiter les uns les autres comme ils ont tous traité le Père, c'est la prohibition du fratricide.

Dans le monde du virtuel maintenant, Gilles Deles (2009) s'attache justement à comprendre les figures anthropologiques du MMORPG *Wow*, ses registres culturels en particulier. Cette dimension culturelle sous son versant anthropologique apparaîtrait selon lui comme mobilisant les concepts de totem, de mana et de démons. L'auteur analyse comment cette pensée animique est mise en avant dans ce jeu vidéo en s'inspirant de *Totem et tabou*. Il rappelle que le totémisme est pour Freud la forme la plus ancienne d'organisation sociale dont la fonction est de protéger, par le rite, toute une structure inconsciente. La thèse de l'auteur est alors de dire que *Wow* opère bien un retour à ce passé anthropologique en reversant les thématiques du mana, des démons et du totem, en les rendant proches du joueur là où elles pouvaient être jadis les vecteurs de distance sociale et de crainte. Cette dimension de l'imaginaire que l'auteur aborde en tant que figure anthropologique d'un MMORPG, nous la voyons comme prenant sa source dans des alliances inconscientes structurantes entre les joueurs autour de la question du meurtre du Père de la Horde et du pacte fraternel dans une

alliance contre lui. Nous pensons que c'est une telle alliance inconsciente qui structure certaines modalités des liens entre les joueurs - d'une même faction en particulier - dans un MMORPG : une prohibition du fratricide, c'est-à-dire la *nécessité de s'allier entre joueurs contre les puissances ennemies*. D'ailleurs une des factions dans le MMORPG *World of Warcraft* se nomme l'Alliance, quant à la faction ennemie, elle se nomme la Horde, comme vestiges peut être de ces deux mouvements d'ordre symbolique. Cette exigence de travail du lien viendrait par exemple expliquer les efforts de coalitions entre joueurs dans les donjons instanciés. La nécessité de se grouper en général serait tendue par ces formes d'alliances inconscientes où il s'agit pour le joueur de s'allier à un autre joueur, c'est-à-dire ne pas le détruire, pour survivre. Ce qui pourrait par ailleurs expliquer l'importance de circonscrire le combat en *PVP* - où les joueurs se battent entre eux - à des arènes dédiées : le fratricide n'est permis qu'à partir du moment où il joué « en dehors du jeu », c'est-à-dire localisé. L'alliance inconsciente qui structurerait les liens entre les joueurs dans une sorte Pacte s'observerait par exemple dans le jeu *Wow*, dans une offensive contre le Roi Liche, l'équivalent symbolique du Père tout-puissant. Revenons un moment sur la tragédie mythologique d'Arthas Menethil :

« Le prince Arthas est le fils du Roi Terenas Menethil et de la Reine Lianne. En tant que Prince, Arthas jouit d'une éducation à la hauteur de sa condition : il suit entre autre les enseignements d'Uther le porteur de Lumière, paladin de l'ordre de la main d'argent, et de Muradin Barbe-de-bronze, diplomate nain à la cours de Lordaeron. A dix-neuf ans, il devint paladin membre de la main d'argent comme son mentor Uther. Il réalise des missions pour son père afin de l'aider à mieux gérer le royaume. Alors que la paix semble régner à Lordaeron, le Roi demande à son fils Arthas d'enquêter sur une nouvelle maladie étrange apparue non loin de l'endroit où il se trouve. En continuant ses recherches, Arthas arrive à Andorhal où il découvre la cause de cette épidémie. Le blé semble être contaminé et lorsque les hommes le mangent, ils deviennent des zombies. Malheureusement Arthas a découvert la vérité beaucoup trop tard, car le blé de la ville a déjà été distribué dans toute la région. En poussant ses investigations, il finit par découvrir l'auteur de ce sombre sortilège. Il s'agit du magicien Kel'Thuzad qui fut autrefois banni par le Kirin Tor car sa magie était trop sombre. Après un combat acharné, Arthas réussit à le tuer. Cependant, le combat n'est pas fini car il a appris que le magicien travaillait sous les ordres du Seigneur de l'effroi Mal'Ganis. Après ce rude combat, Arthas fonce à Atreval pour tenter de prévenir la population du danger que représente ce blé maudit. Arrivé à la ville, Arthas est soulagé de constater qu'elle est encore peuplée d'humains, mais il déchant vite en apprenant que le blé a déjà utilisé

pour faire du pain et distribué à la population. Désespéré, Arthas décide de prendre les devants en tuant tous les habitants de la ville avant qu'ils se transforment en mort-vivant. Uther essaie de le dissuader de commettre une telle barbarie, mais au lieu de l'écouter, Arthas relève Uther de ses fonctions pour désobéissance. Pendant le combat, il tombe sur le Seigneur de l'effroi Mal'Ganis, ce dernier le provoque et lui donne rendez-vous à l'île Norfendre, un continent glacé. Arthas décide d'y aller. Plus Arthas remonte vers le nord, plus le froid et les attaques de morts-vivants se font oppressantes. Les morts-vivants sont bien plus coriaces dans leur royaume et Arthas commence à fatiguer de cette quête. Cependant, il trouve une lueur d'espoir quand il rencontre son mentor Muradin Barbe-de-bronze. Ce dernier lui parle d'une arme runique Deuillegivre qui pourrait peut-être l'aider. Hélas il n'aura pas le temps de la chercher car de nouveaux ordres arrivent de Lordaeron lui demandant de rebrousser chemin pour rentrer à la capitale. Ne supportant pas l'idée d'abandonner sa quête, Arthas engage des mercenaires locaux pour détruire les bateaux qui l'ont amené. Dès qu'ils ont été brûlés, Arthas envoie son armée tuer les mercenaires. En les éliminant, il supprime des témoins gênants et crédibilise son alibi. A présent, il peut continuer ses recherches de la mystérieuse épée Deuillegivre. Grâce à l'aide de Muradin il finira par trouver l'épée, mais le nain sera bien mal récompensé puisqu'Arthas va le tuer (apparemment par accident) au moment où il prend possession de l'épée. Grâce aux pouvoirs de cette nouvelle arme, il sort victorieux de son combat contre les morts-vivants et retourne en Lordaeron en vainqueur. Arthas va apprendre à ses dépens que cette victoire était courue d'avance : il a été attiré dans le nord pour le pousser à récupérer l'épée maudite Deuillegivre. Pendant son retour, le prince commence à entendre des voix l'enjoignant à les suivre. Ces voix corrompent son esprit au point qu'il finit par devenir le nouveau chef du culte des damnés. A son arrivée, il est fêté comme héros par la population et par son père le roi Terenas. Mais les festivités virent au drame lorsque *Arthas tue son père pour devenir le nouveau roi du royaume de Lordaeron*. Malheureusement pour ses sujets, sa première décision de souverain est de lancer le Fléau (l'armée des morts), sur les vivants. A présent que le seigneur de l'effroi Tichondrius donne des ordres à Arthas, il lui confie la mission de ressusciter le nécromancien Kel'Thuzad. A présent que Kel'Thuzad est ressuscité, et que Arthas est devenu le chef du Fléau, le seigneur de l'effroi Tichondrius leur ordonne à tous les deux de créer un portail pour attirer le démon Archimonde dans ce monde. Pour y parvenir, ils ont besoin d'un livre qui se trouve dans la ville de Dalaran. Sans problème, le Fléau décime la ville et dès que le

livre est en leur possession, le démon Archimonde est attiré dans monde d'Azeroth 10 000 ans après sa première venue. A présent lui et ses démons prennent la route de Kalimdor pour essayer de détruire Nordrassil, l'Arbre monde. Cet arbre est une des plus fortes sources d'énergies d'Azeroth et empêche la Légion Ardente de prendre pied dans le monde. Tout aurait pu se passer comme Tichondrius l'avait prévu, mais c'était sans compter sur les ressources des habitants d'Azeroth qui ne comptent pas se laisser exterminer. Malgré leurs différents et leurs différences, *une alliance entre humains, elfes de la nuit et la horde a vu le jour*. Face à une telle puissance militaire, Archimonde sera détruit avant d'avoir réussi à mettre la main sur la magie de l'Arbre monde. Il faut dire que même ses alliés ne sont pas vraiment de son côté. En effet, il ne faut pas oublier que le véritable maître d'Arthas, ce n'est pas Tichondrius ou les démons de la Légion Ardente, mais le Roi Liche. Poursuivant leur propre objectif, Arthas et Kel'Thuzad iront jusqu'à aider Illidan un elfe de la nuit (une race chargée de protéger l'arbre monde). Bien qu'Illidan soit un de leurs ennemis, ils vont l'aider à mettre la main sur un puissant artefact capable de les contrer. Cet elfe de la nuit se transforme alors en chasseur de démon qui va attaquer les seigneurs de l'effroi encore en vie. Les survivants de la Légion ardente sont aidés par le démon, Kil'Jaeden qui va obliger Illidan et son allié Kael'thas (le prince des elfes de sang) à attaquer le trône du Roi Liche car ce dernier est en réalité une prison pour l'âme de Nez'rhul, le précédent Roi Liche. En le détruisant, ils espèrent empêcher Arthas de mettre la main dessus et de fusionner avec. Cette fusion devient urgente car Arthas est en train de perdre son pouvoir et donc sa capacité à contrôler les morts-vivants. Une partie de l'armée du Fléau commence à se libérer de son emprise et se retourne contre lui. L'elfe Sylvanas, qu'il avait forcé à se mettre à son service, est la première à comploter contre lui. Elle ne souhaite qu'une chose, le voir mourir après une longue agonie. Mais son plan va échouer et Arthas lance les troupes encore fidèles vers le Nord à la recherche du trône du Roi Liche. En Norfendre, Arthas va se trouver de nouveaux alliés : les nérubiens. Ils vont passer en-dessous des armées d'Illidan pour atteindre le trône du Roi Liche. Après un combat contre Kael'Thas puis contre Illidan, Arthas monte enfin sur le trône et devient définitivement le Roi-Liche, le seigneur des morts-vivants. Depuis ce sombre jour, il prépare son armée pour continuer son invasion et récupérer ce qu'il avait autrefois conquis »²¹.

²¹ Pour l'histoire complète de *Wow*, notamment de cette partie de la mythologie wowienne, on peut consulter le site <http://fr.wowwiki.com>

Ainsi, l'acte de révolte contre le Roi Liche nous semble exemplaire de sa transformation, pour reprendre les termes de Kaës, en un acte fondateur d'une alliance ; l'alliance dont il est ici question est celle des factions autrefois ennemies devant s'allier, l'Alliance et la Horde. Autrement dit, il s'agirait d'une alliance inconsciente entre les joueurs contre les puissances de la Légion Ardente, structurant ainsi certains mécanismes du jeu. Une sorte de Pacte inconscient dans la contrainte d'une alliance des joueurs entre eux, comme des Frères pourrait-on ajouter, en tant qu'il n'est pas possible de tuer seul le Roi Liche qui commande les armées de la Légion Ardente. Autrement dit encore, nous supputons un *lien fraternel entre les joueurs dans un MMORPG qui structure le travail du lien intersubjectif à la faveur d'une alliance inconsciente dans des actes de coopération contre les puissances ennemies*, ici le Roi Liche.

Enfin, kaës propose une dernière exigence de travail dans la nécessité du renoncement mutuel à la réalisation directe des buts pulsionnels pour que s'établisse une communauté de droit garante de liens stables et fiables, articulés aux interdits fondamentaux. Dans les MMORPGs, pour que le jeu puisse se constituer en une communauté de droit, il existe une « police de surveillance », se déclinant en trois types comme le rappelle Natkin (2004) : d'une part, le contrôle exercé par les joueurs eux-mêmes, la plupart des guildes se construisant à partir d'une charte comportant des règles d'exclusion ; il y a aussi les Robotcop, mécanismes programmés rudimentaires qui peuvent contrôler les comportements simples dans un chat ; enfin, les fournisseurs d'accès au jeu ont un personnel chargé – parfois appelé maître de jeu - de surveiller ce qui se passe dans l'univers virtuel, et de régler les éventuels litiges entre les joueurs. La hiérarchisation dans les guildes ou encore l'éviction de joueurs qui s'adonnent au grief sont encore d'autres exemples de cette constitution en communauté de droit.

3.2 ...dans lequel l'inconscient peut être, mais ne peut pas naître entre les joueurs de MMORPGs

Pour autant, ces considérations sur le travail du lien intersubjectif ne doivent pas nous faire oublier les différences existantes entre la communication en ligne et la communication en face à face. Ce sont ces différences, au niveau même des échanges entre les joueurs, qui apparaissent poser une nouvelle forme de sociabilité. Serge Proulx (2004) pointe ces différences au niveau de la « communication médiatisée par ordinateur », non pas seulement

au sein des communautés de joueurs en ligne mais de toutes les formes de communautés en ligne et communautés de pratique. Pour cet auteur, la communication en ligne, sauf en ce qui concerne la manipulation du clavier et l'attention mobilisée avec l'interface, n'implique plus le corps comme cela reste nécessaire dans une situation de communication en face à face. Le corps apparaît cependant indirectement selon nous dans les représentations corporelles d'actions du joueur et de plus en plus du fait des avancées techniques dans les dispositifs de visualisation qui voient l'émergence de multiples représentations visuelles du corps du joueur. Par ailleurs, la présence physique des interlocuteurs dans un même lieu géographique n'est plus une condition nécessaire à la communication. Pourtant, plusieurs enquêtes (Proulx, 2004) montrent que la communication de groupe médiatisée par l'informatique possède plusieurs caractéristiques attribuées jusqu'ici à la communication en face à face. Dans les situations de communication écrite électronique, les usagers peuvent retrouver du support affectif ou du soutien social à travers des gestes de partage que leur manifestent leurs interlocuteurs :

« La communication de groupe médiatisée par l'informatique constitue un environnement social et symbolique dans lequel les participants peuvent développer un sentiment d'appartenance au groupe et peuvent s'y construire une identité collective, qu'elle soit communautaire ou sociale. Ce sentiment d'appartenance qui s'exprime parmi les membres du collectif en ligne, peut, dans certains cas, avoir tendance à se généraliser et aboutit ainsi à un phénomène d'imagination sociale partagée de l'entité collective en tant que communauté » (Proulx, 2004, p.3).

On retrouve aussi, au sein des collectifs d'utilisateurs connectés, une structure sociale qui reproduit certaines caractéristiques de la structure de la société du face à face : règles, normes, codes de conduite implicites ou explicites, sanctions, etc. Ce qui ferait lien social dans ce type de communauté serait alors l'intérêt partagé, à la différence de la communauté au sens traditionnelle où c'est la proximité géographique qui assure l'ancrage communautaire de ces collectifs électroniques. Ce sont des réseaux de la multitude où les membres sont dispersés dans l'espace, avec l'émergence de groupes de très grande dimension. Internet adopte ici certaines caractéristiques d'un média de masse, dont le succès d'un jeu comme *World of Warcraft* rend compte allègrement. Il y aurait donc un sentiment d'appartenance à une entité plus large que le simple « soi individuel », qui peut déboucher sur un processus réflexif de conscientisation sociale du soi individuel en tant qu'appartenant à un groupe ou à une communauté (Proulx, 2004). Dans le jeu vidéo en ligne, cette idée est rejointe par le passage

de phénomènes de réflexivité d'avec son avatar à des phénomènes de réflexivité avec un ensemble social, où la conscience des autres apparaît indispensable à l'élaboration de stratégies efficaces de coopération – lors d'une quête par exemple – et de coordination – quand les différentes classes s'allient pour former une unité où chacun apporte sa contribution à la tâche proposée dans le jeu, par exemple lors d'une instance.

En situant la communication entre les joueurs dans un jeu en réseau comme ne pouvant impliquer le corps charnel, on est conduit à interroger ce qui est engendré spécifiquement dans les échanges intersubjectifs entre les joueurs. Nous aborderons cette spécificité en particulier autour de la question du sexuel dans le jeu vidéo en ligne. Pour mieux encore situer la spécificité des liens intersubjectifs dans le virtuel, qu'il nous soit permis de revenir sur la question du *sexuel* avec Jean Laplanche. Tout comme Widlöcher (2000) pouvait le souligner, Laplanche (2007) propose le non rabattement de la pulsion sur l'instinct, comme le faisait au contraire Freud. La différence ne passant pas entre somatique et psychique, mais entre d'une part inné, endogène et d'autre part acquis et épigénétique. Le *sexuel élargi* au sens freudien, le pulsionnel, apparaît, paradoxalement chez l'homme nous dit l'auteur, avant le sexuel biologique, avant l'instinct. Autrement dit, chez l'homme, le sexuel d'origine intersubjective, donc le pulsionnel, le sexuel acquis vient avant l'inné. La pulsion vient avant l'instinct, le fantasme vient avant la fonction. Et quand l'instinct sexuel arrive, le fauteuil est déjà occupé. Ce sexuel est donc part liée à une dimension intersubjective dès son origine.

Pour rendre compte de cette dimension intersubjective, on sait que l'auteur rapporte l'idée essentielle selon laquelle ni le narcissisme, ni l'auto-érotisme, ne sont des états premiers. Ils n'apparaîtraient qu'au cours d'une relation adulte-enfant, l'auto-érotisme apparaissant par exemple après qu'une phase primaire de relation à l'objet ait pu avoir lieu, en tant que c'est un temps second, un temps de perte de l'objet. Perte de l'objet partiel notamment (le sein), objet partiel perdu au moment où commence à se profiler l'objet total. Surtout, souligne Laplanche, cela signifie que d'une part il y a d'emblée un objet mais que d'autre part la sexualité n'a pas d'emblée un objet réel. Pour désigner ce temps de rebroussement de la sexualité sur l'objet fantasmatique interne, l'auteur propose le terme de temps « auto ». Ce qui permet de souligner de nouveau l'opposition entre l'objet de l'instinct, autrement dit de l'*attachement*, et celui du pulsionnel. On sait en effet que l'objet adéquat est procuré par l'action spécifique (le but) et aboutit à l'apaisement durable (le plaisir). Il s'agit là des comportements que l'on recouvre du terme large d'instinct. En revanche, ce qui s'oppose à

cette recherche conjointe de l'objet et de la satisfaction, c'est la quête pulsionnelle qui, pour sa part, est à la recherche de l'excitation jusqu'à l'exhaustion, ceci en dépit tant de l'objet réel que de l'apaisement. Ceci entraîne un bouleversement total dans le type de l'objet et dans sa position. *L'objet de l'instinct est l'objet réel, l'objet du pulsionnel est à situer dans la fantaisie inconsciente, dans le fantasme* nous dit l'auteur. C'est l'objet excitant, l'objet-source.

Nous supputons justement l'objet de la relation intersubjective dans le monde virtuel comme fantasmatique, dans l'imaginaire du sujet-joueur. Nous retrouvons le sexual (infantile archaïque), pour autant que le sujet trouvé, c'est-à-dire ici l'autre joueur, n'est jamais autre chose qu'un sujet situé dans une fantaisie inconsciente, avant qu'une rencontre de chair et d'os ne puisse advenir *IRL*. On devrait donc envisager l'intersubjectivité dans le virtuel comme une nouvelle forme d'intersubjectivité, où l'autre est d'abord rencontré comme un double de « soi » - de son avatar – dans le prolongement d'une « homosexualisation primaire », et avec qui va se partager une relation de fantasme. En effet, le joueur dans cette relation à un autre sujet, encore sous le masque de son avatar, ne peut que se tromper en s'imaginant le sujet réel derrière l'avatar d'un autre joueur : l'avatar peut être indifféremment un homme ou une femme, un grand ou un petit, un écolier ou un adulte, autant de caractéristiques qui peuvent être trompées et que le sujet-joueur ne peut qu'imaginer. *Dans le virtuel* comme nous l'avons souligné, *l'autre joueur, c'est-à-dire le sujet réel, est imaginé, fantasmé, avant d'être perçu*. Le joueur dans la rencontre avec un autre joueur est d'emblée trompé ; pour autant, nous avons supputé qu'il ne peut s'agir d'une illusion de relation en tant que, pour le joueur, l'expérience intersubjective dans le virtuel est une expérience réelle, même si elle ne se situe pas dans la réalité. *L'objet réel de l'attachement ne serait donc pas présent dans la rencontre intersubjective dans un jeu vidéo en ligne*. Il ne serait donc d'objet d'autoconservation qui puisse répondre aux besoins physiologiques du sujet, répondre de sa survie en tant qu'être biologique. Il y a ainsi quelque chose qui ne peut passer dans le virtuel entre les joueurs.

On pourrait dire simplement le corps, comme le soulignait Proulx (2004). Seulement, nous avons souligné que le corps nous semblait engagé autrement, un corps de l'imitation, du geste, de la représentation d'action aussi. Il nous semble que ce qui ne passe pas entre les joueurs devrait se situer dans le passage, justement, entre ce qui ressort de l'autoconservation, de l'attachement au sens strict de la définition qu'en donne Laplanche (2007) comme mode de

relation arrimé aux formes de la survie biologique, et ce qui change cette première relation en une relation « sexuelle ».

Pour le comprendre, revenons un moment sur ce qu'entend Laplanche (2007) sur cette sexualité élargie. Elle n'est pas innée comme nous l'avons dit, mais liée indissolublement au fantasme. Ce sexuel, nous dit encore l'auteur, est introduit dès l'expérience intersubjective première, et *introduit du fait de l'adulte, non pas par le nourrisson*. L'activité de l'enfant, c'est-à-dire sa tentative de symbolisation du monde, porte sur des messages déjà compromis par le sexuel, en provenance de l'autre-adulte. Les messages de l'adulte sont donc compromis par son inconscient sexuel, ce qui va enclencher secondairement des tentatives de symbolisation de l'enfant qui travaille activement sur un matériau déjà sexuel. Cette séduction généralisée ne peut se faire qu'au sein de ce que Laplanche nomme la *situation anthropologique fondamentale*, relation universelle entre un enfant qui n'a pas d'inconscient génétiquement programmé et un adulte, habité d'un inconscient.

« C'est la mise en confrontation d'un individu, dont les montages somato-psychiques se situent de façon prédominantes au niveau du besoin, avec des signifiants émanant de l'adulte, liés à la satisfaction de ces besoins, mais véhiculant avec eux la potentialité, l'interrogation purement potentielle d'autres messages – sexuels. Ces messages énigmatiques suscitent un travail de maîtrise et de symbolisation difficile, voire impossible, qui laisse nécessairement derrière lui des restes inconscients » (Laplanche, 2007, p.128).

Une situation anthropologique fondamentale de la séduction originaire où l'adulte propose à l'enfant des signifiants aussi bien verbaux que non-verbaux, voire comportementaux, imprégnés de significations sexuelles inconscientes. C'est ce que nomme Laplanche les *signifiants énigmatiques*. Parmi les signifiants énigmatiques, citons par exemple la différence des sexes.

Or, nous supputons que *les messages entre les joueurs dans un monde virtuel du type des MMORPGs ne seraient pas compromis par les signifiants énigmatiques, parce qu'il n'existerait une relation d'attachement où puisse se nouer la situation anthropologique fondamentale*. Les signifiants énigmatiques ne pourraient passer entre les joueurs, ne seraient jamais échangés, marquant ainsi l'intersubjectivité dans les jeux de rôle en ligne de manière spécifique. Il n'y aurait pas d'énigme entre les joueurs, tout serait référé au comportement d'un « attachement » accordé et au sexuel infantile archaïque, mais jamais à l'attachement au

sens des besoins à assouvir pour sa survie biologique qui se profile dans une situation anthropologique fondamentale compromise par le *sexual*. On chercherait aussi moins à décoder les messages compromis par le *sexual* d'un autre joueur dans le monde virtuel qu'on ne voudrait s'accorder *tendrement* à lui – à travers son avatar. Nous mettons par là même à discussion, dans la relation du joueur aux autres joueurs une forme d'*amour primaire*, tel que Balint peut en rendre compte. En effet, Balint (1959) décrit l'amour primaire comme une relation d'objet où seul l'un des partenaires peut faire des demandes et avoir des exigences. L'autre partenaire, ou les autres partenaires, c'est-à-dire le monde tout entier, ne doit avoir ni intérêts, ni désirs, ni exigences propres. Ainsi cette relation d'amour primaire se voit aménagée en tant que relation d'objet de nature passive :

« La personne en question n'aime pas, mais elle désire être aimée. Ce désir passif est indubitablement sexuel, libidinal [...] Cependant, le but de ces désirs ne correspond pas à ce qu'on entend généralement par sensuel ou érotique, mais plutôt à ce que Freud a appelé tendre, inhibé quant au but. [...] Hermann a découvert d'autres caractéristiques de cet amour d'objet passif, essentiellement la tendance à s'accrocher » (Michael Balint, 1965, p.73).

Freud (1912) avait soulevé le problème de la tendresse en précisant que de ces deux courants, le courant sensuel et le courant tendre, le plus ancien est le courant tendre en provenant des toutes premières années d'enfance. De ce fait, il correspond au choix d'objet infantile primaire, précise Freud.

Autrement dit, dans les jeux vidéo de rôle en ligne, ce qui se trouverait réengagé serait ce courant tendre contre le courant sexuel (génital). Les joueurs chercheraient à être aimés, passivement, comme lors de cette phase très précoce de l'amour primaire. Pour autant, comme nous l'avons de nombreuses fois souligné, l'interaction, l'intersubjectivité secondaire avec les autres joueurs resterait possible, et notamment parce que l'amour primaire laisse un espace. L'amour primaire « *n'a pas un caractère narcissique* : elle est dirigée vers des objets, mais cette relation d'objet précoce est une relation passive. En bref, voici son but : *Je dois être aimé et satisfait, sans avoir rien à donner en retour* » (Balint, 1965, p.36).

Ce que l'on peut rapprocher du concept d'extimité de Serge Tisseron (2001), qui apparaît, selon nous, comme une des modalités importantes de relation à l'autre joueur dans les MMORPGs. L'extimité est en effet le mouvement qui pousse chacun à mettre en avant une

partie de sa vie intime, autant physique que psychique. Cette tendance consiste dans le désir de communiquer à propos de son monde intérieur. Ce mouvement ne serait pas uniquement porté par le désir de s'exprimer, bien plus, les individus sont poussés à extérioriser certains éléments de leur vie pour mieux se les approprier, dans un second temps, en les intériorisant sur un autre mode grâce aux réactions qu'ils suscitent chez leurs proches. Mouvement psychique, comme le précise Tisseron, qui a été repéré par Nicolas Abraham et Maria Torok (1978) comme processus d'introjection, moteur de l'appropriation subjective du monde. Cette opération psychique implique alors deux postures psychiques successives (Tisseron, 2001). Il faut croire que l'interlocuteur partage le même système de valeurs que l'individu, autrement dit il faut d'abord que le sujet qui partage son intimité *identifie cet autre à lui-même*. Cette dynamique de l'extimité engagée, l'interlocuteur qui réagit à l'attitude du sujet n'est plus un double du sujet, il faut maintenant, pour accepter son point de vue, *s'identifier à lui*. Nous retrouverions en effet le même mouvement de l'opération psychique dans l'empathie avec d'autres joueurs : identification de l'autre joueur à soi-même en tant que double ; différenciation à l'autre joueur – grâce au processus de différenciation attaché au sexuel infantile archaïque -, pour le reconnaître comme pleinement extérieur à soi, avec lequel maintenant on va pouvoir partager, dans une relation triadique, le jeu vidéo. Ainsi existerait-il ce désir d'extimité à l'adresse des autres joueurs.

On retrouverait ici le ressort explicatif de ce que d'autres auteurs (Beau, 2009 ; Ducheneaut et *al.*, 2009) abordent comme spectacle de soi, ou encore comme recherche des autres joueurs en tant qu'audience : le joueur montre son avatar aux autres joueurs en se mettant en spectacle, il partage certains attributs de celui-ci et attend la confirmation de cette personnalisation par les autres joueurs, parce qu'il serait animé d'un désir d'extimité dans une forme de relation amoureuse primaire. Ainsi, pourrait-on dire que la relation du joueur aux autres joueurs reprend les caractéristiques principales de l'amour primaire : le joueur désire être aimé, et trouve à satisfaire ce désir en l'« extimant » dans le monde virtuel par la présentation notamment de son avatar à d'autres joueurs. Le courant tendre primerait entre les joueurs au détriment d'un courant plus sensuel, parce que ce qui serait rejoué appartiendrait au registre de l'interdépendance des joueurs, de leur accordage, tout comme l'amour primaire fait vivre l'interdépendance entre la mère et de l'enfant sur le plan instinctuel.

Les configurations psychiques du sexuel infantile, plus largement de la place du sexuel dans le monde virtuel, s'en trouveraient alors modifiées, aménagées, comme nous nous

proposons de le voir maintenant. En effet, avec Widlöcher (2000) rappelons que la distinction entre la pulsion sexuelle infantile et l'instinct sexuel génital devrait être maintenue. En contestant l'origine biologique de la pulsion, sans la déssexualiser pour autant, cet auteur soutient en effet que le destin du sexuel infantile ne se résout pas naturellement avec l'avènement de la génitalité biologique, mais se maintient dans le rêve et l'inconscient ; ce qui le conduit à voir la sexualité infantile comme une activité créatrice auto-érotique. Et Widlöcher de proposer que la sexualité infantile ne peut relever de programmes génétiquement déterminés qui organisent l'attachement primaire, c'est-à-dire les patterns relationnels entrant en interaction avec l'environnement social. Elle relèverait d'*une pure subjectivité propre à l'activité fantasmatique*. Cette dernière traitant seulement après-coup les expériences vécues qui ont accompagné les conduites d'attachement, elle reprend sur le mode imaginaire ce qui a dépendu des patterns relationnels et des réponses de l'entourage. La sexualité infantile traite alors ces scènes sur le mode de l'illusion, « expérience qui revêt, lorsque la scène fantasmatique s'inscrit dans le registre inconscient, un caractère proprement hallucinatoire. Elle devient alors une véritable *hallucination d'action* » (Widlöcher, 2000, p. 95).

On pourrait ainsi dire que, alors que la sexualité infantile devient reprise hallucinatoire d'une expérience relationnelle, le jeu vidéo apparaîtrait comme *reprise représentationnelle de la relation intersubjective (primaire)*. Ainsi, le joueur rechercherait l'interaction, avec son avatar et avec les autres personnage-joueurs dans les MMORPGs. Aussi et surtout, le jeu vidéo ferait l'économie de *sexualités*. En effet, en maintenant la distinction établie par Widlöcher entre d'un côté le sexuel infantile et de l'autre le sexuel génital instinctuel, nous établissons que le jeu vidéo en ligne proposerait un espace de *pure subjectivité propre à l'activité fantasmatique*, propre au sexuel infantile dans sa composante archaïque, mais en arrachant dans le même temps le joueur à toutes formes de sexualité instinctuelle génitale *au sein même du jeu vidéo*²². Le sexuel infantile archaïque occupant une très grande place dans un effort de

²² Voici ce que nous dit par exemple un journaliste spécialisé dans le jeu vidéo : il n'y a en effet que « très peu de scènes d'amour, réelles ou suggérées dans le jeu vidéo. Le genre le plus potentiellement exposé –les RPG– est très timide sur ce sujet. Bien que les histoires d'amour y soient légions, rares sont les jeux montrant des scènes de baiser. La plus emblématique est certainement celle de Final Fantasy 10, avec un baiser de plusieurs minutes, tout en cinématique. Mais dans la plupart des cas, l'amour entre deux personnages est suggéré, et n'est consommé qu'à la toute fin du jeu. Et encore, les personnages se contentent la plupart des cas de se serrer dans les bras (Final Fantasy 9). L'un des rares titres à oser évoquer une relation sexuelle entre deux héros est Xenogears (Après un baiser entre Fei et Elly, l'écran devient noir, puis le jeu reprend, les deux se trouvant dans un lit). Mais d'autres RPG ont dû subir les foudres de la censure pour beaucoup moins que cela. Dans le Final Fantasy IV japonais, Cecil et Rosa s'embrassent. La version américaine sera modifiée, les personnages se contentant de se prendre dans les bras. On le voit donc, le jeu vidéo reste assez frileux sur le sujet [...]. Néanmoins, des jeux aux contenus purement sexuels sont disponibles... au Japon [...]. Quoiqu'il en soit, si on excepte cette spécificité nippone, le sexe et tout ce qui pourrait le suggérer n'a que peu le droit de cité sur nos

différenciation entre les joueurs, le « fauteuil » de la sexualité s'en trouve occupé pour que puisse se déployer une véritable sexualité génitalité entre les joueurs.

Si donc effectivement le sexuel infantile vient en lieu et place d'un sexuel instinctuel genitalisé dans le jeu vidéo en ligne multijoueurs, la forme archaïque de ce sexuel infantile prime aussi sur la sexualité infantile plus secondarisée, plus œdipienne.

Ainsi pour conclure, on pourrait dire ce qui ne pourrait passer entre les joueurs, donc naître dans le virtuel, serait l'ensemble des fantasmes originaires. La communication entre joueurs ne serait pas chargée de ces difficiles questions, en attente de réponses intersubjectives. Ce qui ne veut pas dire que les joueurs ne sont pas habités par *de telles énigmes*, seulement elles *ne seraient pas partagées entre les joueurs*. Imaginons une situation où un adulte se créerait un avatar, et son enfant également ; dans cette rencontre entre deux avatars, l'enfant serait nécessairement amputé de son inconscient énigmatique, dynamique, parce que la situation entre l'adulte et l'enfant n'existerait plus en tant que situation d'attachement (orientée par la survie biologique) asymétrique. En effet, si les joueurs s'accordent entre eux, dans une « danse gestuelle » et proto-conversationnelle, cette forme d'intersubjectivité, que Trevarthen qualifierait de primaire, n'a pas grand-chose à voir avec l'autoconservation, au sens de besoins vitaux qui se répondraient entre partenaires où émergerait une relation charnelle des corps en présence l'un de l'autre. *En l'absence d'une possibilité que se trame cette forme d'attachement, cet « appui d'étayage » (Laplanche, 2007), ne pourraient advenir entre les joueurs dans un monde virtuel en ligne massivement multi-joueurs ni la situation anthropologique fondamentale ni encore la transmission de signifiants énigmatiques. Autrement dit, l'inconscient pourrait vivre dans le monde virtuel, notamment par l'entremise d'un sexuel infantile archaïque et d'alliances inconscientes, s'y épanouir²³, mais jamais y*

consoles. En cause, une vision toujours enfantine du jeu vidéo [où] l'autocensure subsiste, et les associations familiales continuent de veiller au grain. Cachez-moi ce sein que je ne saurais voir » (On peut retrouver cet article complet sur le site *Jeuxvideopc.com* : <http://www.jeuxvideopc.com/articles/1522-censure-jeux-vidéo/p-5-sexe-jeux-vidéo-mariage-impossible.php>). Ce qui ne veut pas signifier que le jeu vidéo ne joue aucun rôle dans la sexualisation des mineurs par exemple, en tant que la sexualité reste suggérée.

²³ Les exemples d'un tel épanouissement de l'inconscient intersubjectif dans le virtuel sont certainement nombreux, dans le registre même du trans-subjectif transgénérationnel. A titre d'exemple, rappelons l'histoire d'un originaire industriel : la Playstation est un projet commun entre la firme de Nintendo et de Sony ; elle est à l'origine un add-on pour la Super-Famicom de Nintendo, "l'add-on Play-station" qui est un support CD-Rom pour la console. Mais Nintendo, mécontent du contrat avec Sony, s'associe finalement avec Phillips, secrètement. Sony se relèvera, difficilement, de ce coup de poignard en sortant sa console Playstation. Cette histoire est encore considérée aujourd'hui comme la plus grande trahison dans l'industrie du jeu vidéo. Mal assimilés, les relents de cet originaire historique pourraient refaire surface sur les forums de jeu vidéo où les joueurs Pro-S (Sony) et Pro-N (Nintendo) se chiffonnent puérilement, archaïquement, sans savoir qu'ils seraient chargés de

*naître, par l'impossibilité que se trame cette situation fondamentale asymétrique entre un sujet porteur d'énigmes et un autre qui n'en soit pas porteur. Ce qui pourrait par ailleurs expliquer pourquoi le régime archaïque du pulsionnel serait préféré des joueurs au registre plus différencié du sexuel infantile proprement dit : les signifiants énigmatiques ne passant pas, ne se portant pas, la double différence de sexes et de générations resterait à l'état d'énigme, faisant émerger des modes de relation inversés entre les joueurs (du type par exemple : maître, jeune/newbie, adulte), ainsi que des modes de relation qui ne seraient déterminés par la question du sexe des joueurs, c'est-à-dire du sexe des sujets réels derrière le masque de l'avatar - qui lui est indéterminé (subjectalement) quant au sexe. Les processus de différenciation entre avatars priveraient les joueurs d'une grande part de leur énergie pulsionnelle, laissant peu de place à la sexualité génitale pour se développer. Cette problématique de l'intersubjectivité dans le monde virtuel pourrait aussi expliquer le plaisir partagé entre les joueurs de jeux en réseau, dont certains préfèrent ce mode de relation au mode de relation dans le monde réel : si les signifiants énigmatiques ne passent, on peut faire l'économie de la traduction de l'inconscient énigmatique de l'autre joueur, de sa pesanteur herméneutique ; *on est en empathie avec ce joueur, avec ses actions, mais on est libre de son inconscient*, à tout le moins avec cette partie de l'inconscient sourcée aux signifiants énigmatiques de la situation anthropologique fondamentale. Ainsi, *le virtuel ne ferait pas l'économie de l'inconscient, mais de l'inconscient (porteurs des signifiants énigmatiques) de l'autre*, ce qui est bien différent.*

Autrement dit, nous supputons que le sexuel infantile est privilégié dans le jeu vidéo, plutôt que la sexualité génitale. Au sein de ce sexuel infantile, la composante archaïque nous paraissait privilégiée plutôt que la composante œdipienne dans la double différence des sexes et des générations. Enfin, nous avons fait l'hypothèse que *les signifiants énigmatiques*, responsables de la naissance du sexuel chez le sujet, *ne pouvaient passer entre deux joueurs* qui se rencontrent dans le monde virtuel. Il ne serait pas de reprise possible de la situation anthropologique fondamentale. *L'inconscient entre les joueurs pourrait être dans le virtuel, s'y mouvoir, mais ne pourrait pas naître dans le virtuel.*

digérer l'histoire d'un fantôme numérique, c'est à dire d'un secret encrypté dans les canaux du virtuel depuis des générations. Des études doivent être cependant menées pour rendre compte de l'inconscient intersubjectif et trans-subjectif à l'échelle du numérique.

4 Résumé et intégration des données : D'un travail spécifique du lien intersubjectif entre les joueurs de MMORPGs

Nous avons tenté de montrer que le sujet doit faire un effort pour imaginer, pour fantasmer un sujet derrière l'avatar d'un autre joueur, ainsi entrer en communication avec lui, éventuellement le rencontrer – ensemble que nous avons choisi de considérer comme désir d'intersubjectivité chez le joueur. Le joueur peut ainsi se mettre à la place de cet autre, être empathique avec lui, lequel est davantage imaginé que perçu – excepté le cas où cet autre joueur a été rencontré auparavant dans le monde réel. Mais ce qu'il ne pourrait imaginer, c'est son inconscient chargé de signifiants énigmatiques. L'intersubjectivité entre deux joueurs serait privée de l'interprétation de leurs inconscients respectifs, donc du nécessaire effort de traduction des signifiants énigmatiques. Ainsi, tout comme pour les nouvelles formes de la subjectivisation dans le jeu vidéo, l'intersubjectivité dans le virtuel serait délestée de la pesanteur du fonctionnement intersubjectif de l'inconscient de l'autre, se proposant comme une autre forme d'intersubjectivation.

Ainsi, on peut résumer cette singularité de l'intersubjectivité dans le virtuel par trois points :

- Le sujet doit se représenter un autre joueur réel derrière un autre avatar pour véritablement entrer en communication avec lui. Cette relation intersubjective ressort ainsi du domaine fantasmatique, l'autre étant représenté plutôt que perçu.
- Cette relation est empathique dans la mesure où elle suscite l'imaginaire du sujet pour se mettre à la place d'un autre sujet, privilégiant les formes primaires empathiques qui s'étayent d'abord sur la perception des actions d'un autre joueur – empathie d'action - ; elle est aussi intersubjective dans la mesure où les subjectivités peuvent être partagées – différenciation de l'autre joueur dans le faire ensemble, la coopération et la compétition.
- Cette relation ne permet pas de partager l'inconscient énigmatique de l'autre. L'énigme n'est pas traduite, cependant que l'échange ne souffre de cette privation mais, au contraire, s'en trouve facilité. La co-activité ne s'allie donc pas à la pesanteur de l'herméneutique du discours inconscient énigmatique de l'autre joueur.

Nous avons souligné en effet que ce à quoi le joueur était davantage occupé qu'à cet effort de traduction de l'inconscient d'un autre, c'est à la quête de l'affirmation d'une altérité, s'agissant de poser l'autre joueur comme différent de soi, alors même qu'il se présente en premier lieu au sujet comme double, comme même. Cette quête est aussi induite par le manque de cet indice majeur de la différenciation, celui d'un inconscient qui fait énigme et qui pose dans les premiers temps de la relation celle-ci comme asymétrique. Ce sont alors les signifiants énigmatiques qui ne passent pas entre les joueurs. Les avatars apparaissent comme des personnages quasi-identiques, en ce qu'ils sont habités par la projection de l'inconscient d'un seul sujet. L'effort mis à différencier son avatar d'un autre avatar trouve ici sa raison d'être (une autre armure que celle de son voisin, une autre couleur, une nouvelle coiffure, etc.) : le joueur doit jouer de stratégie pour sortir du semblable, de l'identique, ou plutôt du même. Le sujet-joueur peut être ainsi renvoyé à son propre inconscient, à ses propres désirs, dans la relation à un autre joueur. En parvenant à se former une première représentation imaginaire du sujet derrière l'avatar d'un autre joueur, le sujet-joueur parvient sans doute à poser une première démarcation entre lui et cet autre joueur, mais aussi quand il rencontre les autres joueurs *IRL*. Cependant, celle-ci se déroule souvent dans un premier temps comme prolongement de la relation en double. En effet, on se rencontre autour d'une passion commune, dans une démultiplication du soi.

La quête principale du joueur va ainsi consister dans une différenciation entre le sujet et l'autre joueur pour qu'agisse véritablement une intersubjectivité, tâche qui ne sera pas facilitée, d'une part parce que l'inconscient énigmatique de l'autre joueur ne passe pas, d'autre part parce que l'avatar d'un autre joueur est un objet vide, une place vide que l'on peut remplir de la subjectivité d'un autre comme de la sienne propre. Le joueur va en effet transposer sa subjectivité dans l'avatar d'un autre joueur, pris comme double de soi et encore vide de sujet, sur le même mode que l'auto-empathie médiatisée par un avatar, puis se retirer ensuite dans son propre avatar laissant dans son sillage une trace subjectale qui va servir de fondement à la constitution de l'autre sujet-joueur. Aussi, l'auto-empathie médiatisée par un avatar participerait de la transposition imaginaire d'une partie de soi dans l'autre joueur, sous-tendant dans les deux cas un effort de subjectalisation. Le joueur pour rencontrer un autre joueur, va se servir de ce qu'il connaît, l'auto-empathie médiatisée par son avatar, pour trouver du sujet dans cet autre avatar, sous-tendant un travail du lien dans le domaine de l'imaginaire entre l'auto-empathie du joueur médiatisée par un avatar d'une part et l'empathie (primaire) avec un autre joueur qui s'étaye sur la première d'autre part.

Pour dépasser cette absence d'étrangeté de l'autre joueur, le *faire ensemble* par la réalisation de quêtes par exemple, offrira une démarcation plus instituante par la complémentarité des classes en présence dans le jeu notamment, cependant que cette quête d'affirmation de l'altérité se poursuivra tout le jeu durant, posant l'intersubjectivité dans le virtuel comme singulière, tournant autour de la logique d'une sexualité infantile archaïque, c'est-à-dire de la différenciation entre soi et l'autre. La compétition serait aussi affaire de différenciation, justement parce que la différenciation des actions entre les avatars des joueurs est contrainte par cette pratique ludique même. Forme de différenciation plutôt que sexualisation, commandée par les alliances inconscientes suscitées par le système de jeu vidéo même, autour de la fraternité grégaire et du combat ensemble.

Ainsi, selon nos hypothèses, le rabaissement des relations intersubjectives entre les joueurs dans les MMORPGs sur le plan de relations habituelles dans le réel n'aurait que peu de sens. Par exemple, cette nouvelle forme d'intersubjectivité n'est pas portée par l'échange des corps puisque les joueurs sont représentés par des avatars ; la génitalité entre les joueurs est donc moins évitée que simplement impossible. La « normalité » d'une relation intersubjective dans un MMORPG n'engagerait pas la sexualité génitale, en ce que nous aurions affaire à une réalité sociale seconde éloignée de ces préoccupations ; réalité sociale avec ses logiques propres qu'il ne serait pas toujours pertinent de comparer avec la réalité sociale du monde réel. La relation intersubjective dans le jeu vidéo en ligne ne serait donc pas une autre forme d'illusion, qui rabaisserait les autres joueurs à l'état d'objets partiels, mais engagerait davantage un effort de représentation dans le fantasme. L'autre joueur deviendrait en effet un autre à rencontrer quand le joueur s'imagine fantasmatiquement un autre sujet réel, de chair et d'os, derrière le personnage de pixel. Désir d'intersubjectivité qui ne pourrait se répandre qu'à raison de cet effort.

Le désir de la rencontre dans le monde réel est important dans le MMORPG, comme nous l'avons souligné, éloignant d'autant le risque de rendre l'autre sujet-joueur partiel. Comment en effet désirer autant rencontrer dans le monde réel un autre sujet qui ne serait que partiel ? Peu différencié certes, en tant que double au départ, en tant que sujet pris dans la logique du même (intersubjectivité primaire), mais nous avons vu aussi qu'il s'agissait là d'une première étape de la familiarisation avec les autres joueurs. Cette première étape permettant par ailleurs déjà des échanges sous le régime de l'action, de l'inter-corporalité, de l'imitation, et du « faire ensemble » - qui est déjà effort de différenciation. Le joueur voit l'autre joueur comme

double, un « like me » de l'avatar, auquel il va pouvoir s'identifier dans un processus d'imitation et d'apprentissage des règles de jeu. L'autre joueur est un *même* mais déjà un autre puisqu'il n'est pas moi mais « comme moi ». Nous sommes ici dans un processus de réflexivité sociale, et le joueur va devoir se différencier pleinement de cet autre joueur pour pouvoir faire se développer une forme d'intersubjectivité « secondaire ». La deuxième étape consistant à fantasmer un autre joueur, un autre sujet, à le différencier de soi, se constituer en tant que soi par rapport à cet autre joueur, dans une logique non plus d'étayage narcissique mais d'étayage social, en devenant un partenaire dont l'intérêt est porté par un *Tiers social* autre, une culture d'univers virtuel – l'intersubjectivité secondaire étant cette dimension de l'intersubjectivité qui consiste en une relation triadique qui permet aux partenaires de l'interaction de mettre en commun et de confronter leurs expériences mais, cette fois, relativement à un référent extérieur. Nous avons choisi de considérer ce processus de césure dans l'intersubjectivité comme permis par la coopération différenciatrice mais surtout par la compétition entre les joueurs ; c'est ainsi l'affrontement entre les joueurs qui, paradoxalement, ferait lien. Mise en commun différenciatrice qui se poursuivrait bien entendu lors des rencontres *IRL* entre les joueurs. Ainsi, au-delà d'une inscription dans une relation homosexuelle primaire en double, il existerait un travail des liens secondaires de subjectivation entre les joueurs tournant autour des alliances inconscientes fraternelles. Or, l'intersubjectivité impose à la psyché une exigence de travail, en raison même de la nécessaire situation intersubjective du sujet. Le concept de travail de l'intersubjectivité comporte l'idée essentielle que chaque sujet est représenté et cherche à se faire représenter dans les relations d'objet, d'un autre et d'un ensemble d'autres. Devenir *Je* avec son avatar serait subordonné aux rencontres avec les autres joueurs, dans un travail de lien entre subjectivation et intersubjectivité dans le virtuel. Les autres joueurs seraient là pour confirmer que les différents processus d'assimilation en soi des attributs de l'avatar appartiennent bien, le temps du jeu, au sujet. Pour se faire vraiment *Je*, dans toute sa complétude, le joueur serait travaillé par ce désir de la rencontre réelle avec d'autres joueurs où il pourrait se présenter à eux en tant que joueur qui n'est pas un avatar.

Ce travail de l'intersubjectivité comprendrait alors quatre exigences de travail. En premier lieu, l'obligation par le sujet d'investir le lien et les autres, dans un MMORPG par l'importance pour le joueur d'appartenir à une guild, apportant une aide indispensable à la progression du personnage du joueur dans le jeu. En deuxième lieu, la mise en latence de certaines formations psychiques propres au sujet, dans un MMORPG l'abandon par le joueur d'une partie de ses identifications et ses idéaux personnels de joueur au profit par exemple des

idéaux de la guilde à laquelle il appartient. En troisième lieu, l'exigence de mettre en œuvre des opérations de refoulement, de déni ou de rejet pour que les conjonctions de subjectivité se forment et que les liens se maintiennent dans des alliances inconscientes, dans le MMORPG par un lien fraternel entre les joueurs qui structure le travail du lien intersubjectif à la faveur d'une alliance inconsciente dans des actes de coopération contre les puissances ennemies. Enfin, une dernière exigence de travail dans la nécessité du renoncement mutuel à la réalisation directe des buts pulsionnels, dans le MMORPG par une police de surveillance pour que s'établisse une communauté de droit. Cependant, si une intersubjectivité peut bien se faire jour entre les joueurs dans un monde virtuel nous postulons une singularité des postures intersubjectives entre les joueurs : les messages entre les joueurs dans un MMORPG ne seraient jamais compromis par les signifiants énigmatiques, en tant que la situation anthropologique fondamentale est impossible à réaliser dans le virtuel. Les signifiants énigmatiques ne pourraient passer entre les joueurs, marquant l'intersubjectivité dans les jeux de rôle en ligne comme spécifique, pas d'énigme entre les joueurs, tout serait référé au comportement d'un attachement accordé et au sexuel infantile archaïque, mais jamais à l'attachement au sens des besoins à assouvir pour sa survie biologique qui se profile dans une situation anthropologique fondamentale compromise par le sexuel. Autrement dit, l'inconscient pourrait vivre dans le monde virtuel, notamment par l'entremise d'un sexuel infantile archaïque et d'alliances inconscientes, s'y épanouir, mais jamais y naître, par l'impossibilité que se trame cette situation fondamentale asymétrique entre un sujet porteur d'énigmes et un autre qui n'en soit pas porteur.

Nous aurions ainsi deux grands mouvements dans l'empathie chez le joueur avec un autre joueur, correspondant peu ou prou aux logiques primaires et secondaires de l'intersubjectivité. Soit ainsi aussi une certaine forme de symbiose psychique qui assure dans la pensée du joueur un travail du lien entre intuition imaginaire et perception, entre transposition imaginaire et réalité intersubjectale, entre subjectivation avec son avatar et intersubjectivité avec les autres joueurs. Le désir d'intersubjectivité entre les joueurs trouverait ici le ressort de sa dialectique entre imagination d'un sujet (transposition imaginaire de son avatar et de l'autre joueur) et rencontre dans la réalité entre les joueurs, où le champ de l'imaginaire et celui du réel agissent de manière coextensive, entre illusion et désillusion. La désillusion serait la condition *sine qua non* d'une rencontre dans le réel avec un autre joueur reconnu comme autre sujet, elle est garante de la réalité sociale, c'est-à-dire du passage de l'espace imaginaire du joueur qui

reconnait un autre sujet dans une dimension imaginaire (un sujet virtualisé) à un espace d'une rencontre intersubjective possible dans le monde réel. Cette expérience empathique serait ainsi stratifiée, les deux premiers temps appartenant aux logiques primaires du double intersubjectif, les deux seconds s'articulant entre eux aux logiques secondaires de la différenciation intersubjective : un temps premier de couplage des corps des avatars à partir de données perceptives (danse des avatars en lien) dans des expériences proto-conversationnelles, venant marquer un premier lien entre deux (ou plusieurs) joueurs dans une empathie d'action ; un temps où le joueur transpose une partie de sa subjectivité dans l'avatar d'un autre joueur, rendant l'autre avatar comme son propre avatar en laissant se déployer une forme d'auto-empathie avec lui, et laissant dans son sillage une première trace subjectale en l'autre ; un temps de virtualisation subjectale de l'autre joueur, qui s'étaye sur cette première trace subjectale, où le joueur imagine un autre sujet réel derrière l'avatar d'un autre joueur grâce à une différenciation progressive ; enfin, un temps d'une rencontre possible de cet autre sujet réel - d'abord imaginé - dans le monde réel, *IRL*.

Cependant, nous avons vu que des allers et retours étaient possibles entre ces deux logiques de l'intersubjectivité primaire et secondaire, en tant que l'effort de différenciation avec un autre joueur n'est jamais tout à fait fini dans un MMORPG, focalisant les capacités d'élaboration du joueur vers cette césure même. Le joueur sera toujours occupé par la question de savoir ce que l'autre joueur *est*, cette interrogation tournant autour de la différenciation avec l'autre joueur. Ainsi dans un MMORPG, l'antagonisme du même serait appelé à jouer son rôle en ce que le joueur ferait une pleine distinction entre son avatar et l'avatar d'un autre personnage-joueur, qu'engage la distinction soi/autrui. L'*off line* et l'*on line* se rejoignent dans un même effort, et au système du même s'adjoindrait le « système de qui » quand le joueur comprend que l'espace virtuel dans lequel il déplace son avatar contient différents types d'objets qu'il sait différencier (*Main*, *Reroll*, personnage-joueur, personnage non-joueur). En caractérisant ces différents types d'objets, le joueur n'ignore plus qu'il ne peut interagir de la même façon avec un personnage contrôlé par la machinerie virtuelle et une personne qui habite provisoirement un avatar. Au système du même qui caractérise en partie la relation qui se noue entre le joueur et son avatar, s'ajoute ainsi le système de l'autre qui permet que s'opère la différenciation entre le sujet et les autres joueurs présents, comme lui, dans cet univers virtuel. En partageant un ensemble d'expériences avec un autre personnage-joueur, lors de quêtes par exemple, et en le distinguant de soi, se noue une relation

empathique mutuelle. Parce qu'ils permettraient à l'ensemble de ces mécanismes d'évoluer pour leur propre compte, les mondes persistants viendraient répéter ce qui se passe chez l'homme dès la naissance, où identification empathique et différenciation soi /autrui opèreraient ensemble. L'avatar d'un autre joueur devient un organe virtuel différencié de soi, ce qui favoriserait la souvenance d'une intersubjectivité primaire précoce comprise comme une co-conscience de soi en relation avec autrui. En rencontrant maintenant d'autres personnage-joueurs vers lesquels se porte le désir d'intersubjectivité, le joueur est confronté au fait que sa vie psychique ne lui est propre qu'en apparence, qu'elle est partagée dès l'origine.

IV Le jeu normal et le jeu excessif dans les mondes persistants massivement multijoueurs

Nous verrons dans cette partie à situer la différence entre le joueur excessif et le joueur normal, non pas à partir de propriétés addictogènes du jeu vidéo en ligne – où tous les sujets pourraient devenir addicts à partir du moment où ils entrent dans ces univers-, mais dans les aménagements des processus de subjectivation et d'intersubjectivité, c'est-à-dire dans une forme de causalité psychique. Nous aurons à rendre compte de ce déficit dans l'ordre de ces processus chez le joueur excessif : représentation d'action agissante mais non opérante, perte du désir de l'intersubjectivité, perte de la représentation de l'objet en lien avec les ratés de l'organisation fantasmatique basale, etc. Ainsi de ces mouvements en déficit autour de la question des processus subjectivants chez le joueur excessif : perte de l'intra-subjectivité avec son avatar, ou remise en cause de l'auto-empathie médiatisée par lui d'une part, perte du désir d'intersubjectivité entre les joueurs d'autre part.

Dans un premier temps, il nous faudra penser la notion d'excès du jeu vidéo chez les joueurs, nous permettant de l'introduire dans le cadre de notre première étude expérimentale, à la suite de quoi dans un second temps, nous approcherons ces questions des dimensions psychopathologiques que nous considérons chez le joueur excessif.

1 Pour introduire la notion de jeu excessif dans le jeu vidéo

Pour certains auteurs, l'addiction aux jeux vidéo est comme toutes les autres addictions, consistant en un comportement compulsif, une perte d'intérêt pour d'autres activités, une association possible avec d'autres addictions, et des symptômes physiques et psychiques quand le joueur tente d'arrêter son comportement (Kuss, Griffiths, 2012). Les comportements indicateurs du jeu excessif seraient le vol d'argent pour jouer à des jeux d'arcade, le vol d'argent pour acheter de nouveaux jeux vidéo, le sacrifice du travail au profit du jeu, le fait d'avoir un pauvre niveau scolaire, de sacrifier les activités sociales pour jouer, l'irritabilité quand le joueur ne peut pas jouer, l'augmentation de l'anxiété sociale, la baisse des relations interpersonnelles ou encore le sommeil perturbé. Kuss et Griffiths (2012) nuance néanmoins

ces données en proposant que de nombreux joueurs excessifs ne seraient pas des addicts ; l'utilisation de ces jeux vidéo apparaissant ainsi davantage comme un médium pour d'autres addictions, et internet comme un lieu où s'engagerait l'addiction. La dépendance existerait ainsi pour ces auteurs mais avec des effets problématiques temporaires, voire mineurs.

Nous préférons dans ce travail le terme de « jeu excessif » que celui d'addiction dont l'application au domaine du MMORPG reste ainsi encore polémique dans le monde de la recherche scientifique. Nous n'utiliserons pas cette métaphore addictive pour décrire les usages problématiques ou excessifs, pour des raisons qui tiennent davantage à des réserves méthodologiques qu'à une éviction définitive de la notion d'addiction dans le domaine des problématiques liées aux jeux vidéo. Virole en 2007, cité par Minotte et Donnay (2010), rappelle en effet que l'expression « accro aux jeux vidéo » est une expression mal appropriée parce qu'elle condense de façon abusivement syncrétique des comportements très différents de joueurs et laisse penser que les jeux vidéo, *par essence*, seraient comparables à des toxiques entraînant une addiction. Serge Tisseron en 2006, toujours cité par Minotte et Donnay (2010), récuse également l'utilisation de l'analogie à l'addiction à un toxique concernant le jeu vidéo, parce que l'addiction désigne la dépendance à des produits qui génèrent des états psychiques seconds auxquels le consommateur est invité à s'abandonner. La recherche de sens est totalement absente, le consommateur d'une substance cherchant avant tout à éprouver les effets de celle-ci. Au contraire, le joueur de jeux vidéo est toujours selon l'auteur confronté à une tension entre excitations et significations, et c'est même probablement ce qui le « scotche » aux jeux vidéo.

Ainsi, comme le font remarquer Minotte et Donnay (2010), les grilles diagnostiques, utilisées dans la recherche en particulier, ne posent pas de limites quantitatives qui viendraient marquer le trop d'usage. On parle plutôt d'envahissement de la vie du sujet, tant du fait d'utiliser le jeu vidéo que d'y penser entre les sessions de jeu. C'est ainsi que Griffiths en 2009 (cité par Minotte et Donnay, 2010) parle de « salience » ou de centration comme l'élément clé du diagnostic de dépendance. Ainsi, un usage problématique ne se jauge pas uniquement au nombre d'heures passées sur Internet mais dans le cadre d'une *évaluation globale du fonctionnement de l'individu*, comme nous en rendrons compte dans notre étude expérimentale.

Ensuite, une autre notion centrale est celle du contrôle du sujet sur ses comportements. Celui-ci aimerait diminuer ou arrêter mais n'y parvient pas. Aussi, il serait question de symptômes de sevrage, d'habitué, de tolérance dans une exacte analogie à la consommation de produits. Tisseron en 2008, toujours cité par les auteurs, explique qu'on n'a jamais vu un jeune privé de jeux vidéo se mettre à trembler, ou vomir par exemple ; il peut parfaitement présenter des signes d'énervement, d'enfermement ou de tristesse, mais il serait raisonnable de penser que ces symptômes existaient avant la pratique excessive des jeux vidéo, et que cette pratique excessive était justement destinée à lutter contre des angoisses dépressives, de dépersonnalisation ou d'abandon. En cas de sevrage, le joueur retrouve alors toutes ses angoisses intactes.

Benoît Virole en 2007, cité par Minotte et Donnay (2010) propose alors une gradation dans les usages des jeux vidéo : le jeu vidéo est régulier, quotidien mais n'excède pas une heure par jour, et n'empiète pas sur les autres activités ludiques et scolaires ; un pas de plus est franchi lorsque le jeu se réalise parfois pendant des heures d'affilées le week-end ou en période de vacances. Le MMORPG peut entraîner ce type de pratique, qui reste sans suite pourtant ; un deuxième degré correspond à un jeu intensif régulier pendant plusieurs heures d'affilées en une semaine et une grande partie du week-end. L'impact négatif sur le travail est évident ; la pratique peut encore gagner en intensité quand le jeu est effectué en soirée régulièrement, tard ou pendant la nuit, prenant sur les heures de sommeil et entraînant un déséquilibre des cycles veille-sommeil, s'accompagnant aussi du désinvestissement des autres activités ; au-delà, on rentrerait dans le domaine du comportement pathologique avec un jeu très intensif placé au centre des activités du sujet, réduisant drastiquement les relations sociales ; enfin, on rencontrerait des cas rarissimes de jeu pathologique permanent entraînant une organisation de vie uniquement centrée sur le jeu avec un abandon des tous les investissements professionnels ou scolaires.

D'après les données disponibles dans la littérature scientifique, on estime entre 5% et 10% les joueurs rentrant dans les trois dernières catégories. Nous rappelions en introduction que dans le domaine des MMORPGs 12% des joueurs auraient des problèmes d'excès de jeu, sans présenter toutefois tous les critères liés à la dépendance (Griffiths, 2012), une majorité de joueurs de MMORPGs se pensant eux-mêmes comme « addicts » au jeu (Yee, 2007).

Ainsi, nous nous voulons prudents concernant cette hypothèse de l'addiction, consistant à assimiler le jeu vidéo à une drogue en vertu de potentialités addictogènes dévolues au support même. Le problème d'une telle approche serait alors de méconnaître toute psychopathologie préexistante, voire même existante, ramenant tous les joueurs sur le même terrain, celui de la dépendance. A l'instar des auteurs précédemment cités, nous préférons, pour l'instant, penser l'ensemble des comportements excessifs comme une *expérience psychique ayant une causalité psychique*. Nous retiendrons le terme d'usage problématique ou excessif du jeu vidéo pour désigner les usages derrière lesquels se cache un sentiment de détresse psychique. Car l'excès n'est pas nécessairement pathologique, en ce qu'un joueur peut jouer toute une journée sans en éprouver la moindre souffrance. Ainsi, nous allons maintenant nous intéresser plus spécifiquement au domaine de la causalité psychique, au fonctionnement psychique des joueurs excessifs, en rapport avec les problématiques de subjectivation et d'intersubjectivité.

2 Dérégulation des processus de subjectivation, d'auto-empathie avec un avatar et d'intersubjectivité chez le joueur excessif

Nous verrons dans cette partie que le joueur excessif souffrirait d'une dérégulation dans l'ordre des processus de subjectalisation, de subjectivisation et d'intersubjectivité, au travers des hypothèses étiopathogéniques, de la reconnaissance du jeu vidéo excessif comme pathologie de l'action, enfin des hypothèses qui concernent le défaut d'auto-empathie médiatisée ainsi que celui d'intersubjectivité avec des sujets virtuels- réels. A la suite de quoi nous proposerons un résumé intégratif de ces supputations.

2.1 De l'origine étiopathogénique du joueur excessif de MMORPG

Nous verrons dans cette partie que chez le joueur excessif, pour n'avoir pu projeter une partie de sa subjectivité dans l'avatar dans un moment de subjectivation et d'auto-empathie, l'avatar reste un objet présent physiquement dans une image mais une image à laquelle on ne peut référer aucune subjectivité en *Je*, aucune présence subjective. L'avatar est présent pour le

joueur mais se donne à penser et à représenter comme absent psychiquement. En cela, nous postulons une perte précoce de la capacité d'auto-empathie du sujet pour lui-même, donc une absence de constitution de la subjectalisation.

Ainsi aussi une absence chez le joueur excessif de retour en miroir de ses propres mouvements de subjectivité grâce à l'autrui-en-soi, l'autrui-en-soi devenant une sorte de corps étranger interne qui ne permet pas au sujet de s'informer sur son propre fonctionnement, ne faisant pas miroir. Le joueur excessif, du fait de cette incapacité à se représenter la subjectivité contenu dans les objets, à la fois la sienne propre (dans son avatar) mais aussi celle des autres joueurs (dans les autres avatars), en viendrait à désinvestir les représentations de ces objets, avec comme conséquence un trou dans le désir d'intersubjectivité. L'objet ne serait jamais rien d'autre qu'un objet de perception chez le joueur excessif, de non-représentation. Plus précisément, c'est au niveau même des ratés de l'organisation basale du fantasme qui donne à celui-ci sa fonction organisatrice fondamentale que nous situons la problématique excessive du joueur. Nous serions là chez le joueur excessif dans une préforme de fantasme, ainsi organisée comme une représentation d'action incluant l'objet dont le sujet est encore virtuel. A ce niveau archaïque, c'est le Sujet même qui serait remis en cause.

2.1.1 Le jeu vidéo de rôle en ligne comme un écran blanc non subjectivant chez le joueur excessif

Nous pensons que le joueur excessif vit une hallucination négative, ou quelque chose d'approchant, dans la reviviscence d'une problématique qui se constituerait autour du complexe de la mère morte. On sait que Duparc (1997) rapproche l'hallucination négative des phénomènes blancs, c'est-à-dire d'un « vide » creusé par l'absence de représentation dans l'appareil psychique. Et l'auteur de dire que cette forme d'hallucination exige un intense travail psychique visant à établir un écran blanc, une toile protectrice sur laquelle pourront venir ultérieurement se projeter des représentations. L'hallucination négative serait projection de sensations non visuelles, dans un vide représentatif d'objet. Ainsi l'image du blanc est parlante : ce n'est pas une hallucination vide, mais blanche, massive, que cependant Duparc soutient que ce blanc n'est pas vide :

« Si l'on admet l'hypothèse que l'hallucination négative est une hallucination blanche, alors la paroi de la toile représentative n'est pas faite de vide mais d'une étoffe constituée de traces sensori-motrices, d'images motrices, d'affects primaires non reliés à des représentations, de sensations tactiles et cénesthésiques. Certaines de ces traces paraissent mériter le qualificatif de représentations, d'agirs ou de comportements à valeur représentative, bien qu'elles soient infigurables, peu reliées à des images visuelles susceptibles de les symboliser, ni, à plus forte raison, à des représentations de mot » (Duparc, 1997, p.99).

Or, nous supposons que c'est précisément l'absence de capacité de se former une représentation d'un objet au profit d'unique représentations d'actions – dans une pathologie de l'action, comme nous le verrons un peu plus loin –, qui cristalliserait le risque de l'excès chez le joueur. Avec, à l'extrême, un joueur dans l'incapacité de se former une représentation, fut-elle d'une action, un joueur livré ainsi à la seule action perceptive. Le joueur excessif serait alors en quête itérée d'un « visage » (auto-)empathique, à la fois dans le contact perceptif avec un avatar mais aussi avec les autres joueurs de MMORPG. On pourrait alors penser que l'écran du jeu devient une sorte d'écran blanc pour le joueur excessif, c'est à la dire la projection de sensations motrices, d'actions non visuelles, en attente éventuelle de la projection d'une représentation d'un objet. Un écran blanc, en attente d'une représentation d'objet et d'une représentation d'un sujet (virtualisé). Et, de même que pour l'hallucination négative, le joueur n'est pas face à un vide, mais certaines de ses traces sensorielles avec le jeu pourraient recevoir la qualité de représentations, de pures représentations d'actions selon Perron-Borelli (2006), c'est-à-dire de formes de représentations d'actions qui ne trouveraient à se lier ni à l'objet (du jeu) ni au sujet.

Nous avons vu aussi que le joueur passait d'une image dans laquelle il se trouve, où il ressent des états du corps associés à ses actions motrices, à une représentation visuelle devant laquelle il se voit, dans un avatar, c'est-à-dire encore dans une représentation d'action où il est le principal protagoniste d'une scène virtuelle. C'est ce dégagement que nous supposons impossible quand un joueur s'adonne avec excès à sa passion de jouer. Le joueur « normal » est contenu dans l'image, ce qui lui permet de développer un sentiment d'immersion, mais peut à tout moment s'en séparer, s'en dégager dans des allers retours entre le dedans l'image

et le devant de la représentation visuelle. Le joueur excessif au contraire serait celui qui est immergé totalement sans pouvoir sortir *au moment où il le souhaite* de l'image qui le contient. C'est donc l'absence du jeu qui lui serait difficile de penser ; se déconnecter ferait perte, absence par l'impossibilité de se former des représentations en l'absence des images perçues dans la réalité virtuelle. Le joueur excessif serait dans une hallucination (négative) de sa présence au virtuel, c'est à dire dans une sorte de rêve où il croit en quelque sorte à ce qu'il voit – se rapprochant ainsi des rêvasseries comme nous permet de le souligner Tisseron (2012b).

Avant de poursuivre plus avant sur le complexe de la mère morte que nous supposons comme une des problématiques possibles chez le joueur excessif, en rapport justement à cette hallucination négative dont il ferait l'expérience en jouant – absence de possibilité d'inscription d'une représentation autre que la représentation d'action en lien direct avec les perceptions d'actions d'un avatar en mouvements, laissant le joueur sur les rives a-subjective de l'intentionnalité réfléchissante sans jamais ne parvenir à la formation du processus plus complexe de l'auto-empathie médiatisée-, rappelons brièvement ce que signifie cette notion.

André Green (1980) ne parle pas sous ce terme des conséquences psychiques de la mort réelle de la mère, mais d'une image qui s'est constituée dans la psyché de l'enfant, à la suite d'une dépression maternelle, transformant brutalement l'objet vivant, source de vitalité de l'enfant, en figure lointaine, atone, quasi inanimée. La mère morte est une mère qui demeure en vie mais qui est morte psychiquement aux yeux de l'enfant dont elle prend soin. Absorbée par un deuil, la mère s'est déprimée. La transformation dans la vie psychique, au moment du deuil soudain de la mère qui désinvestit son enfant, est vécue par lui comme une catastrophe. Ce qui est vécu par l'enfant est un traumatisme narcissique qui se limite à un noyau froid. Une dépression infantile se constitue alors, conséquence d'un objet physiquement présent mais psychiquement absent. De manière proche, Winnicott (1971) évoque le cas d'une mère qui n'accomplit pas sa fonction de miroir, dont il résulte des failles dans le développement de l'enfant. L'auteur parle alors de ces mères qui ne reflètent que leur propre état d'âme ou la rigidité de leurs propres défenses. Le bébé se trouverait alors confronté à l'expérience de ne pas recevoir en retour ce que lui-même est en train de donner. Ce bébé regarde mais ne se voit pas lui-même. Une idée s'impose alors au bébé, celle que ce qu'il voit, quand il regarde, c'est le visage de la mère. Le visage de la mère n'est plus un miroir, la perception prend la place de l'aperception. Un bébé ainsi traité grandit, nous dit encore l'auteur, se posant des questions à

propos des miroirs qui l'intriguent et de ce qu'ils lui offrent. Si le visage de la mère ne répond pas, le miroir devient alors une chose qu'on peut regarder, mais dans laquelle on n'a pas à se regarder.

Nous pensons que le joueur excessif de MMORPG peut vivre une conflictualité similaire : pour n'avoir pu projeter une partie de sa subjectivité dans l'avatar, dans un moment de subjectivation et d'auto-empathie, *l'avatar reste un objet présent physiquement dans une image mais auquel on ne peut référer aucune subjectivité en « Je », aucune présence subjective. L'avatar est présent mais se donne à penser et à représenter comme absent psychologiquement.* Il en irait de même pour la trame des relations intersubjectives avec les autres joueurs : le joueur excessifs ne peut leur attribuer d'intention subjective, il ne peut penser les avatars d'autres joueurs comme pourvus d'une subjectivité, c'est-à-dire qu'il ne peut se représenter l'auto-empathie des autres sujets avec leur propre avatar pour n'avoir pu développer ce processus pour lui-même. Il voit ces avatars comme « morts », sans doute parce que le visage d'un avatar est le plus souvent inanimé, pouvant lui rappeler par-là même le visage inanimé de sa propre mère. Car c'est là une de nos hypothèses étiopathogéniques, la mère du joueur excessif n'a pas pu être en empathie avec son enfant, ne lui renvoyant jamais sa propre image mais toujours la sienne propre, ne permettant pas que se constitue le visage de la mère comme boucle contenant et subjectivante une fois intériorisée. L'effacement de l'objet maternel transformé en structure encadrante est acquis lorsque l'amour de l'objet est suffisamment sûr pour jouer ce rôle de contenant de l'espace représentatif.

Ainsi, nous pensons que le joueur excessif n'a pas vécu une relation suffisamment empathique avec la mère ou son substitut, de sorte que la structure qui aurait dû être encadrante, laisse place à un espace vide. Une mère qui n'apparaît jamais comme miroir réflexif, mais comme dépressive. En cela, *nous postulons une perte précoce de la capacité d'auto-empathie du sujet pour lui-même, donc une absence de constitution de la subjectalisation.* Ainsi aussi une absence chez le joueur excessif de retour en miroir de ses propres mouvements de subjectivité grâce à l'autrui-en-soi – puisqu'il se forme à l'origine grâce au regard subjectivant d'un autre mais que ce regard reste vide du sujet lui-même, *l'autrui-en-soi devient une sorte de corps étranger interne qui ne permet pas au sujet de s'informer sur son propre fonctionnement, c'est-à-dire de faire miroir -*, une même absence de subjectalisation quand il s'agit de médiatiser cette empathie pour soi par l'intermédiaire d'un autre (avatar) ou de plus d'un autre (autres joueurs). Ainsi aussi, la qualité *subjectivante* de l'ob-jeu virtuel devrait venir permettre d'informer la psyché du joueur sur elle-même, en

représentations et en émotions, plus généralement de l'ensemble de la subjectivité projetée. Chez le joueur excessif, l'avatar n'est pas cet objet qui permet d'informer la psyché sur sa propre subjectivité (consciente et inconsciente) dans une boucle subjectivante. Circularité subjectivante (projection et ré-introjection de ce qui a été projeté, pour se poursuivre par une nouvelle projection ce qui a été ré-introjecté, etc.) qui lui reste interdite parce qu'il ne reçoit pas d'introjections subjectivantes de la part d'un avatar posé en tant qu'autrui-en-soi, mais l'introjection d'un corps étranger vide de la subjectivité du sujet.

Ainsi abordé, l'objet subjectalisant précoce défaillant (un objet d'attachement dépressif par exemple) n'a pas pu faire se développer chez l'individu une structure encadrante, le sujet se retrouvant ainsi dans l'irreprésentable, dans le *blanc de l'hallucination négative comme expression du désinvestissement* (Urribarri, 2005). Bolognini rappelle en effet que la sensibilité d'une personne pour une autre peut être appelée empathique seulement quand elle n'est pas au service des besoins narcissique, mais d'une relation d'objet. Ce qui implique une conscience de séparation et l'absence de confusion. Une mère dépressive occupée à elle-même, mais encore aussi une mère qui n'a pas pu comprendre son enfant parce qu'elle l'a trop identifié à elle-même. Cette dernière mère maintient la fusion narcissique primitive mère-bébé avec son enfant, ce qui lui permet une gratification vicariante de ses besoins instinctuels frustrés grâce à la projection d'elle-même dans l'enfant. L'immaturation psychique d'une mère, ou son désinvestissement psychique dans la mort psychique, entrave nécessairement chez elle la possibilité d'une empathie authentique, donc plus loin la possibilité que se constitue l'auto-empathie chez son enfant. Ainsi, quand une empathie n'est pas engagée par la mère, ne permettant pas de développer une auto-empathie authentique chez le bébé, nous postulons que l'enfant devenu joueur de jeux vidéo, ne pourra pas avoir un contact réflexif avec son avatar (désobjectivation et absence d'une lignée subjectale dans l'avatar), mais encore ne pourra pas, du moins sans un certain effort, reconnaître un autre avatar comme abritant un autre sujet dans une sorte de « dés-intersubjectivation » parce que l'autre avatar n'est jamais qu'un cadre vide, une place vide, sans possibilité de projection d'une subjectivité.

Ainsi, le joueur excessif, du fait de cette incapacité à se représenter la subjectivité contenue dans les objets, à la fois la sienne propre (dans son avatar) mais aussi celle des autres joueurs (dans les autres avatars), en viendrait à désinvestir les objets, les représentations de ces objets, avec comme conséquence un *trou dans le désir d'intersubjectivité. L'objet ne serait jamais rien d'autre qu'un objet de perception chez le joueur excessif, de non-représentation. Le*

joueur excessif regarde le visage de son avatar à la recherche désespérée d'un regard sur lui-même, l'avatar devient pour lui une chose qu'il peut regarder mais dans laquelle il n'a pas à se regarder, c'est-à-dire à se reconnaître comme sujet-joueur.

2.1.2 D'une structuration régressive du fantasme chez le joueur excessif

Nous avons fait l'hypothèse que le jeu vidéo se trouvait pris dans une construction fantasmatique, à partir du moment où le joueur se voyait commander un personnage de pixel d'apparence humaine ou humanoïde. L'acte virtuel de l'actant servait à étayer la formation de représentations d'actions chez le joueur, le jeu vidéo se proposant alors comme un espace représentationnel où le joueur devenait le producteur d'un scénario d'action qu'il produit maintenant lui-même. L'invention de stratégies *en dehors du jeu* en était un exemple saillant : le joueur se représente les actions de son avatar, ainsi en partie de lui-même, dans un scénario agissant, en pensée, c'est-à-dire sans nécessairement être devant son écran. Pour sortir de l'intentionnalité réfléchissante comme cognition intuitive permettant de commander un avatar, fallait-il ainsi probablement se créer un espace de représentation *au sortir du jeu* : l'absence sollicite la représentation d'action de son avatar, une seule fois suffisant à créer un espace imaginaire, propre à la formation de ces représentations d'actions.

Dans le même temps, le joueur reste extérieur à la scène visible à l'écran, au contraire des représentations d'actions qu'il produit lui-même, probablement quand les actions du personnage virtuel sont excentrées par rapport aux actions possibles du corps propre. Un temps sans doute bref l'avatar est alors un autre dont il faudra pourtant bientôt pouvoir se représenter les actions, pour pouvoir le commander – le plaisir de jouer est alors pris dans la représentation d'actions qui sont impossibles à effectuer dans la réalité matérielle. Comme le soutient congruement Perron-Borelli (1997), la mise en œuvre de la structure fondamentale du fantasme suppose que la Moi ait atteint un niveau d'organisation suffisant, supposant également des conditions optimales du fonctionnement psychique qui correspondent typiquement au niveau de l'organisation œdipienne. La liaison constitutive de l'organisation dynamique du fantasme dans ses formes les plus rudimentaires concerne deux termes de la structure ternaire : représentation d'action et représentation d'objet. En effet, de cette première liaison dans le fantasme, l'objet peut être variable, mais surtout sa représentation

peut se situer à différents niveaux : ainsi il peut s'agir aussi bien d'un objet total que d'un objet partiel.

Mieux, cette liaison n'est pas constante dans certains cas. En effet, dans les formes précaires de l'organisation psychique, ou dans certains moments de régression formelle, la *représentation d'objet tend à s'effacer*. Il semble alors que la *poussée pulsionnelle ne puisse se transformer qu'en représentation d'action, sans que celle-ci puisse se lier suffisamment à une représentation d'objet véritable* (Perron-Borelli, 1997). Plus fréquemment encore, l'objet tend à se dé-différencier ou encore se trouve réduit à un statut archaïque de pré-objet insuffisamment mentalisé.

Cette condition nous met sur la voie des « manquements » chez le joueur excessif, qui seraient en effet à rechercher en l'un des deux termes de l'« organisation structurelle du jeu vidéo ». *Chez le joueur excessif*, on peut penser que l'*organisation du fantasme d'action virtuel est de forme plus régressive ou primitive*, c'est-à-dire comme le soutient Perron-Borelli (2006) un fantasme dans lequel le rapport sujet – objet n'apparaît plus aussi nettement. Ce qui se nommerait par une perte du désir d'intersubjectivité du joueur, nous y reviendrons, c'est-à-dire une déperdition dans le partage et l'échange. La représentation d'action serait, certes, agissante, mais se fonderait davantage sur une métaphorisation primaire. A l'extrême, le joueur excessif pourrait perdre cette fonction métaphorisante de cette représentation dès lors qu'elle ne serait *plus encadrée par une représentation d'objet*. Or, avec l'auteur, on peut dire que, lorsque l'élaboration psychique se perd, lorsque se court-circuite ce travail de liaison entre représentations d'actions et représentations d'objet, se produit la tendance au passage à l'acte. Ce serait alors la régression dans la décharge agie qui prévaudrait chez le joueur excessif. Dans le jeu vidéo en ligne, nous supposons qu'il puisse exister une telle régression fantasmatique dans le ludique qui tend à la suppression de la représentation de l'objet - de l'avatar comme autre mais aussi en tant que le désir d'intersubjectivité avec les autres joueurs n'est plus motivé – au moment du jeu vidéo, voire plus fondamentalement dans des organisations psychiques précaires. Ainsi, nous ne situons pas la nature excessive du « jouer » dans le jeu vidéo du côté de celui-ci, à partir de propriétés addictogènes du jeu par essence, mais l'excès serait à situer davantage du côté de l'organisation psychique du joueur : une mentalisation précaire de l'objet comme préalable au jeu, ou une perte de mentalisation de l'objet au moment du jeu. Ainsi, tout comme dans le fantasme, on pourrait penser que moins l'objet (l'avatar comme autre ainsi que l'autre joueur) se trouve à être représenté (parce que

difficilement représentable), plus au contraire la charge pulsionnelle investit massivement la représentation d'action. Se battre dans le jeu vidéo par exemple devient un prétexte vide, qui perd le « contre qui » structurant cette action. Tout comme le fantasme, on pourrait alors penser que, du fait du surinvestissement du joueur de cette représentation d'action, cette dernière tendrait alors à perdre sa fonction de liaison intrapsychique et à régresser vers un besoin de satisfaction immédiate de l'action directe (répétition de l'action « se battre » comme détachée des termes « sujet » et « objet »).

Autrement dit, tout comme certains fantasmes s'imposent au sujet comme « pures représentations d'actions » (Perron-Borelli, 1997), le jeu vidéo en ligne deviendrait une scène d'action répétitive. Autrement dit encore, le joueur surinvestirait les représentations d'actions (frapper, tirer, etc.) dans une répétition des mêmes tâches (exploration des quêtes de manière compulsive par exemple), tout en désinvestissant la représentation de l'objet (avatar non spécifié perdant sa capacité de lier le « sujet » d'avec l' « objet », c'est-à-dire les autres joueurs dans un jeu de rôle en ligne). Cette liaison action-objet, comme nous avons tenté de le démontrer, reste possible à partir d'un travail de subjectivation, travail par lequel le joueur devient sujet de ses émotions et de ses représentations, grâce au processus d'auto-empathie médiatisée qui permet une liaison entre la subjectivation (réflexivité avec son avatar) et l' « intersubjectivation » (relations avec les autres joueurs).

Le processus d'auto-empathie avec son avatar se trouverait alors shunté chez le joueur excessif au profit du seul mécanisme d'intentionnalité réfléchissante par le désinvestissement de l'autre forment de ce processus, à savoir la projection dans un objet autre que soi, un objet subjectalisant imaginaire qui doit permettre le retour de l'investissement subjectif en soi (appropriation subjective de la projection sur l'avatar de l'expérience subjective de soi). Et, en effet, les fantasmes régressifs, du fait de leur faible organisation, ne peuvent présenter la position du sujet dans sa relation à l'objet que d'une manière très globale et peu élaborée, dans le jeu vidéo autant avec l'avatar qu'avec les autres joueurs. D'ailleurs, Perron-Borelli (1997) rappelle que dans de tels fantasmes inorganisés, le Moi-sujet (sujet du désir) ne peut y être que *virtuel* et tend alors à se confondre avec un Moi global soumis aux forces pulsionnelles sans distanciation, sans prise de conscience possible de sa propre intentionnalité ni de ses rôles.

Plus précisément, *c'est au niveau même des ratés de l'organisation basale du fantasme, qui donne normalement à celui-ci sa fonction organisatrice fondamentale que nous situons la problématique excessive du joueur.* Cette organisation basale est en effet très directement mise au travail par l'organisation dynamique du fantasme. Elle constituerait selon Perron-Borelli (1997) l'assise de l'identité personnelle et déterminerait corrélativement toutes les potentialités de différenciation des relations d'objet. Dès ce niveau d'organisation basale, le fantasme est organisateur non seulement parce qu'il participe de la fonction de liaison qui appartient à toute espèce de représentation, mais encore parce qu'il a pour spécificité de lier entre elles des représentations de nature hétérogène. Représentations d'actions et représentations d'objets sont initialement *indifférenciées* par leurs modalités d'ancrage dans les expériences précoces. Tandis que les premières trouvent leurs principales assises dans la *motricité* (relation d'une activité du corps de l'enfant à la mère), les secondes sont davantage liées aux expériences sensorielles et à la *perception*. Dès lors, c'est leur liaison dynamique dans l'organisation du fantasme qui devient déterminante dans l'émergence d'une représentation de l'objet.

Chez le joueur excessif, nous supposons donc la perte de cette liaison dynamique, dans la perte du désir d'intersubjectivité de rencontrer d'autres joueurs et l'aménagement du joueur autour de l'action pseudo-perceptive : le joueur excessif pourrait ainsi se trouver aux prises de l'indifférenciation primaire entre la motricité et la perception (visuelle). L'écologie même de la perception serait dès lors remise en cause, c'est-à-dire les affordances. Nous serions là chez le joueur excessif dans une préforme de fantasme, organisée ainsi comme une représentation d'action incluant l'objet *dont le sujet est encore virtuel*. A ce niveau archaïque, c'est le sujet même qui serait remis en cause. Cet archaïsme chez le joueur excessif serait ainsi déterminé par un investissement de la représentation qui ne concernerait ni l'objet comme distinct du Moi (l'avatar comme distinct de soi ou encore l'autre joueur comme distinct du joueur), ni le Moi séparé de l'objet (« déni d'altérité » de l'autre joueur, par exemple), mais un moi-joueur incluant l'objet en quelque sorte. On retrouverait ici notre hypothèse selon laquelle c'est l'appropriation subjective du monde virtuel qui serait perdue chez le joueur excessif. En suivant cette hypothèse, on peut dire que le problème n'est pas la dépendance du joueur excessif aux autres joueurs mais l'absence de cette même dépendance. La désocialisation au sein même du jeu avant l'accrochage excessif au jeu vidéo, non l'inverse. C'est en quelque sorte supposer un déni du manque chez ce type de joueur, en tant que l'objet est indéfiniment à disposition du Moi, car inclus dans celui-ci, l'univers virtuel n'étant conçu que comme « ce qui est toujours présent ». Au niveau de cette préforme, l'objet comme autre (avatar ou avatar

d'un autre joueur) ne peut être conçu que comme pré-objet, un objet partiel qui ne saurait être rencontré. Au contraire, nous savons que le joueur normal peut rencontrer dans la vraie vie un autre joueur, ce qui suppose au préalable un investissement (virtuellement) « totalisé » de son avatar. Ainsi, lorsque l'organisation structurelle du fantasme est mise en échec, ses potentialités de liaison s'effacent et laissent le champ libre à des modalités d'investissement plus archaïques. Dans le fantasme, il s'agit des termes sujet-action-objet, dans le jeu vidéo des termes joueur-action-objet.

La dimension du « Je virtuel » serait alors compromise au profit d'une *pathologie de l'action*, comme nous le verrons plus précisément plus avant. En effet, comme le soutient Perron-Borelli (1997 ; 2001), les carences de l'organisation basale du fantasme, peuvent entraîner des problèmes en rapport à l'action. Le joueur excessif serait un souffrant de l'action, par exemple un « névrosé de comportement », problématique psychosomatique où l'action apparaît comme le mode prévalent d'adaptation au monde tout en restant largement isolé de ses déterminants fantasmatiques et des liens relationnels, favorisant les expressions psychosomatiques. Ces joueurs perdraient le sel ludique en s'hyper-adaptant à la réalité virtuelle, mais comme défense : « je suis au plus près de l'action, dans une hyper-adaptation au jeu, pour ne plus risquer la souffrance de mon propre corps ». D'autre part, on retrouverait aussi cette problématique excessive du jeu vidéo dans l'agir direct, sur le mode de la compulsion à agir, du fait de ces fixations psychiques. Ici aussi, le joueur excessif investirait le jeu vidéo dans la possibilité qu'il lui offre d'investir exclusivement un mode tourné vers l'action. La représentation d'action, avec toute l'intensité de sa charge économique, ne pourrait y investir que des objets peu différenciés, voire partiels.

Ainsi, le joueur excessif de MMORPGs rêvasserait plutôt qu'il ne fantasmerait dans des rêveries éveillées d'un « vouloir voir absent » (Tisseron, 2012b) structurant et subjectivant. Il se retrouverait dans de la « pure représentation d'action » jusqu'à se retirer dans son jeu vidéo comme on pourrait le faire dans des rêvasseries : « A l'extrême, cet attrait pour le monde intérieur prend l'apparence d'une véritable addiction. Il dissuade l'engagement dans la vie quotidienne et cela aussi bien du point de vue professionnel que social. La rêvasserie devient un refuge » (Tisseron, 2012b, p.15). Nous retrouverions chez lui une incapacité de se former l'espace de jeu comme espace fantasmatique avec des représentations d'actions métaphoriques (capables de permettre la subjectivation du joueur). Les représentations d'actions sont agissantes, mais elles ne s'inscrivent pas dans une démarche de rêverie

fantasmée. Autrement dit, le joueur excessif n'est pas l'agent, le sujet de la scène qu'il représente, il n'en décide pas, pris dans le défilement d'images telles qu'elles apparaissent à l'écran sans en être jamais l'agent de production, le créateur dans une absence de narrativité subjective.

2.2 D'une pathologie de l'action chez le joueur excessif de MMORPG

Dans cette partie, nous tenterons de montrer l'existence d'une pathologie de l'action chez le joueur excessif. Le jeu vidéo excessif nous apparaît comme une forme de passage à l'acte, une pathologie de l'action, parce que les processus dynamiques de la transposition des actions perceptives en représentations intrapsychiques sont shuntés. On reste chez le joueur excessif du côté de la perception des actions, parce que la transformation des actions en représentations ne peut avoir lieu, l'action restant clivée de toutes possibilités de son élaboration intrapsychique – ce malgré la projection des potentialités d'actions. Manifestation pathologique de l'action qui souligne ainsi les carences de la vie fantasmatique du joueur excessif de jeu vidéo. Au pire, le joueur excessif comme pathologie de l'action se rapprocherait de la problématique de la pathologie de la subjectivation. Ainsi identifie-t-on avec Serge Tisseron le passage du jeu normal au jeu pathologique dans les interactions sensori-motrices du joueur avec son jeu vers la décharge de l'action, conséquences de la constitution d'une dyade numérique.

2.2.1 Psychosomatique, compulsion et pathologie de l'action chez le joueur excessif

C'est ainsi dans la fixation à cette matrice originelle du fantasme que nous situons le risque de l'excès du jeu vidéo, matrice qui est en effet un lieu d'inscription de traces de la relation inaugurale. Cette trace chez le joueur excessif correspondrait au complexe de la mère morte. Une mère morte ne peut être empathique avec son bébé, et ne peut permettre qu'il se constitue son auto-empathie, son auto-subjectivité, plus loin l'auto-empathie médiatisée dans un jeu vidéo en ligne. On inversera la fameuse formule de Winnicott (1971) : « quand le bébé regarde le visage de la mère morte psychiquement, il n'est jamais ramené qu'à ce visage

même, mais jamais au sien propre », ce qui devrait pourtant l'instituer en tant que sujet de ses représentations et émotions dans un travail de subjectivation. Ramené au jeu vidéo, le complexe deviendrait ainsi : « quand le joueur excessif regarde son avatar, il ne se voit pas lui-même, mais il le voit comme un simple objet qui sert de repère graphique ».

Dans ces « ratés » de l'organisation fantasmatique se trouvent, selon Perron-Borelli (1997 ; 2001), les pathologies psychosomatiques. Ces pathologies sont en effet caractérisées par un extrême appauvrissement de l'activité fantasmatique, ainsi que des capacités de symbolisation qui y sont liées. Nous pensons que le joueur excessif se rapprocherait de cette problématique du sujet psychosomatique dans la mesure où il aurait perdu comme nous l'avons vu la capacité de jouer avec son imaginaire, dans l'impossibilité de créer l'espace du jeu vidéo comme fantasma résonant. Cette impossibilité de *fantasmer* s'accorde en effet avec la pensée opératoire, pensée qui renvoie à une forme spécifique de la relation aux autres, relation opératoire et pragmatique qui apparaît comme privée de liens affectifs dans le vécu psychique du sujet. Dans l'acte-symptôme tel que Joyce McDougall (1992) le conceptualise, l'élaboration mentale se révèle réduite au minimum, voire totalement absente. Cette conception se rapprocherait de l'*agieren* de Freud, concept économique qui consiste essentiellement en une traduction en acte immédiate d'impulsions afin d'éviter les émotions et pensées. Joyce McDougall rappelle ainsi que la traduction de ce terme en anglais, *acting-out*, renvoie à deux notions d'ordre économique : quelque chose qui aurait dû être gardé dedans, pour être contenu et travaillé psychiquement, est à la place mis « out », dehors, hors de soi ; en même temps, « out » contient un deuxième sens métaphorique qui suggère que la tension pulsionnelle pourrait s'écouler, être vidée, de telle sorte qu'il ne reste plus de traces de conflits internes.

« Ainsi, ces idées imprégnées d'affects dépressifs ou anxieux, potentiellement immaîtrisables et inélaborables pour le sujet, n'atteignent pas la représentation mentale, sont gardés hors du conscient. Ceci fait partie de ce que Freud a désigné sous le nom de *Verwerfung* pour le distinguer du refoulement » (McDougall, 1992, p.137).

Aussi la « forclusion de l'affect » va-t-elle de pair avec la tendance à l'agir et à la décharge de la tension. En ce qui concerne les phénomènes psychosomatiques, McDougall (1992) soutient en effet que le désaveu ou l'éjection hors psyché d'une partie de la réalité psychique laisse le sujet sans contact, sans connaissance par rapport aux affects dont la fonction est bien d'avertir

la psyché d'une situation anxiogène à laquelle elle devrait se préparer pour y faire face. Si cette élision n'est pas compensée psychiquement, il se peut alors que le soma seul se trouve mis en demeure de réagir, de l'unique façon qui lui soit propre, par une réponse somatique. On sait en effet que le corps est éprouvé par la psyché d'abord comme un objet du monde extérieur. Le corps est vécu comme une entité indépendante située hors de la maîtrise du sujet, voire sous la domination d'un Autre. Ainsi, chez le patient psychosomatique (McDougall, 1992), des parties du corps sont encore vécues dans l'inconscient comme n'appartenant pas au sujet lui-même, comme étant la propriété d'un Autre. Cet Autre renvoie à la mère primaire, en même temps qu'à des défenses primitives telles que l'identification projective dont le postulat de base reste dans la croyance à l'indivision des corps et des esprits.

Nous retrouverions chez le joueur excessif cette problématique. D'une certaine façon, ce type de joueur se retrouverait dans la position du bébé qui éprouve son corps comme un objet du monde extérieur. Le corps virtuel de l'avatar viendrait alors présenter au joueur cette problématique en la localisant dehors - ce qui pourrait, à terme, permettre une réappropriation psychique de celle-ci. Autrement dit, le joueur ne se couperait jamais du jeu pour n'avoir à souffrir de son propre corps, laissant à son avatar le soin de figurer à l'extérieur un « corps sans psyché ». Et c'est bien ce qu'est l'avatar, un corps sans imaginaire, mais qui se verrait « souffrir » dans son corps à la place du joueur, lui qui serait parvenu à localiser cette éjection subjective, non dans la psyché d'un autre mais dans le corps virtuel d'un autre. Dans le jeu vidéo, cela pourrait se traduire par une tendance à l'agir dans le monde virtuel chez le joueur excessif, un acte par le corps proche d'un acte-symptôme (McDougall, 1992). Faire jouer à l'avatar l'*agieren*, n'est-ce pas là l'indice d'une défense contre le risque psychosomatique ? L'origine de cette problématique chez les joueurs excessifs, qui se rapproche des phénomènes psychosomatiques, pourrait se trouver dans le drame originaire mettant en scène un personnage excessivement maternel, qui n'est pas une mère adéquate, mais qui aurait trop soigné, trop étouffé (McDougall, 1992), avec la recherche dans le jeu vidéo d'une mère-écran qui soigne trop. Nous reviendrons sur la relation à l'autre joueur chez le joueur excessif qui s'en trouverait nécessairement, dans le même temps, altérée. Le joueur ne pourrait plus faire l'expérience d'une interaction avec un autre distinct de soi, mais avec un corps virtuel au dehors indifférencié, avec la création de relations objectales narcissiques, proches de ce que Kohut (1974) a appelé des objets-soi qui indiquent une relation à un autre considéré et traité comme une partie de soi-même.

Autrement dit, le joueur excessif en viendrait à considérer l'espace de jeu virtuel comme *an-intersubjectif*, c'est-à-dire sans rencontre potentielle de sujets. Rappelons également que ces objets ne sont pas réduits chez le sujet psychosomatique à des objets partiels ou inanimés comme ils le seraient pour l'addiction (McDougall, 1992). Il s'agit davantage de *vide dans la représentation* que de parcellisation de l'objet interne. C'est aussi ce qui permettrait de différencier le joueur excessif d'un joueur qui serait addict. En effet, McDougall (1992) fait justement une pleine distinction entre la problématique de l'addiction qui prend racine dans une pathologie des phénomènes transitionnels – un objet vivant est utilisé comme tenant lieu d'objet transitionnel (objet transitoire) – et la problématique psychosomatique selon laquelle il existerait un phénomène de défense narcissique qui s'érige contre l'autre et se traduit par un repli autarcique. Nous verrons que cette défense narcissique pourrait alors se diffuser aux autres joueurs pour le joueur excessif faisant de ces autres des doubles de soi, et non plus des autres-sujets. Ainsi, l'origine psychopathologique de l'excès du jeu vidéo se dessinerait en creux (complexe de la mère morte) ou en plein (complexe d'une mère par trop excitante, étouffante), deux hypothèses étiologiques qui apparaissent dans la création d'une *dyade numérique* comme nous le verrons avec Serge Tisseron (2009c). Dans les deux cas avec pour conséquence une centration sur l'agir dans ce que nous avons choisi de considérer comme proche chez le joueur excessif de la *pathologie de l'action*.

Plus fondamentalement ainsi, nous aurions chez le joueur excessif une forme de *pathologie de l'action* qui recouvre ces problématiques. Nous nous proposons brièvement de revenir sur ce que recouvre la notion de pathologie de l'action développée par Perron-Borelli (2001) : la *pathologie de l'action englobe toutes les formes du passage à l'acte, compris comme une forme de régression du fantasme à l'action ou encore comme un échec des possibilités de médiatisation de l'action par le fantasme*. Très souvent, les passages à l'acte pathologique se manifestent sous une forme compulsive. Perron-Borelli (1994) soutient que les compulsions ont toujours quelque chose à voir avec l'action. Ces phénomènes de la compulsion se manifestent comme une contrainte à accomplir certains actes, souvent à l'encontre de la volonté consciente. L'auteur propose un ensemble de facteurs qui peuvent induire des phénomènes compulsifs : une insuffisance d'élaboration de la conflictualité inconsciente relative aux objets internes ; une tendance à la décharge directe dans l'action des mouvements pulsionnels ; une tendance à la déliaison des pulsions sexuelles et agressives ; une importance de la compulsion de répétition. On remarque également dans ce type de phénomènes une

prévalence dans ces facteurs du versant destructif de la pulsion : violence archaïque et libération de la destructivité par la brèche ainsi ouverte de la déliaison des pulsions. Nous pensons retrouver cette absence d'élaboration psychique des conflictualités inconscientes chez le joueur excessif, plus encore cette destructivité dans la compulsion : abattre des ennemis toujours plus nombreux, destruction des territoires ennemis, etc. Violence archaïque de la destructivité qui apparaît aussi comme un des phénomènes chez le joueur excessif selon Serge Tisseron, dans ses interactions comme nous le verrons.

Nous serions ainsi, chez le joueur excessif, peut-être davantage dans le registre de la pathologie de l'action que dans celui de l'addiction. Certes comme dans la pathologie de l'action, l'objet de l'addiction apparaît au sujet comme partiel, mais il ne l'est qu'à avoir perdu ce statut (ou ne l'avoir jamais eu) chez le joueur excessif de jeu vidéo. Dans l'addiction, l'objet est et *reste* partiel, pour tous les sujets – au contraire, dans le jeu vidéo, il ne l'est qu'à raison des seuls joueurs excessifs. Plus précisément encore, *le jeu vidéo excessif nous apparaît comme une forme de passage à l'acte, une pathologie de l'action, parce que les processus dynamiques de la transposition des actions perceptives en représentations intrapsychiques sont shuntés. On reste chez le joueur excessif du côté de la perception des actions, parce que la transformation des actions en représentations ne peut avoir lieu, l'action restant clivée de toutes possibilités de son élaboration intrapsychique – ce malgré la projection des potentialités d'actions.* Manifestation pathologique de l'action qui souligne ainsi les carences de la vie fantasmatique du joueur excessif de jeu vidéo. Au pire, le joueur excessif comme pathologie de l'action se rapprocherait de la problématique de la pathologie de la subjectivation. Ne pas habiter ses fantasmes, c'est en effet empêcher au Moi de se vivre lui-même, ce qui signifie que le sujet « habite » à l'intérieur de lui-même. Pour Cahn (1991), la pathologie de la subjectivation est le fait des obstacles internes à la possibilité d'avoir à sa disposition les matériaux psychiques pour se faire soi, dans une coupure d'avec le « noyau de l'être ». C'est un sujet qui ne sait pas qu'il souffre psychiquement, un sujet qui sait ne pas se sentir exister en tant que sujet.

2.2.2 De la prévalence des interactions sensori-motrices sur les interactions narratives chez le joueur excessif

Serge Tisseron (2009b) identifie lui aussi le passage du jeu normal au jeu pathologique dans les interactions ludiques du joueur avec son jeu vers la décharge de l'action. Pour le comprendre, l'auteur s'éloigne d'abord du domaine du jeu vidéo et s'intéresse à comprendre les comportements des enchérisseurs sur le site de vente en ligne *eBay*. Sur ce site, on peut y vendre et y acheter des objets en participant à des enchères dont le montant est fixé à l'avance ; on peut se demander à quel moment un enchérisseur en ligne cesse d'être un acheteur « normal » pour tomber dans une conduite qui évoque la dépendance.

« Ma conclusion a été que ce n'est pas le temps passé sur *eBay* qui fait le diagnostic, car certains y gagnent leur vie, ou tout au moins arrondissent leurs fins de mois. C'est lorsque le but à atteindre et les moyens de l'atteindre sont perdus en cours de route. Je fais l'hypothèse que la différence entre le normal et le pathologique en matière de jeu vidéo obéit à une logique proche » (Tisseron, 2009c, p.27-28).

Sur un échantillon d'enchérisseurs habituels, l'auteur précise que, dans tous les cas, le premier moment est celui de la décision d'enchérir. Mais, à partir de ce point de départ, deux voies sont possibles. Dans la première, l'enchérisseur ne perd jamais de vue la réalité de sa démarche. Il s'informe sur l'état réel de l'objet et professionnalise pour ainsi dire son activité. Dans la seconde catégorie au contraire, l'enchérisseur oublie très vite l'objet qu'il convoite pour se laisser prendre au jeu des enchères. Certains enchérisseurs finissent même par payer des objets très au-dessus de leur prix réel et les accumulent sans s'y intéresser véritablement. Seule les intéresse la situation de l'enchère, notamment la dernière heure la plus captivante. L'auteur parle ainsi de « *joueurs-Ebay* ».

Pour Serge Tisseron, la même distinction est possible dans les jeux vidéo, mais cette fois en envisageant non seulement le comportement des joueurs mais également leurs interactions qui peuvent être différentes d'un moment à un autre ou d'un jeu à l'autre. Ce seraient elles qui permettraient de faire la différence entre les joueurs excessifs « normaux », qui s'arrêtent de jouer spontanément au bout d'un certain temps, et les joueurs qui risquent l'isolement (ou la déscolarisation). L'auteur envisage ainsi de distinguer parmi deux types d'interaction

privilégiés, les interactions sensori-motrices et les interactions narratives. Les premières sont des interactions où le joueur est essentiellement occupé à surveiller l'apparition de certains objets sur son écran afin de les faire disparaître, de s'en emparer ou de les classer. Les sensations extrêmes sont au premier plan et les réponses motrices stéréotypées. Les émotions mises en jeu font alors une grande place au stress, elles sont primaires et pures, et les angoisses sont le plus souvent archaïques (morcellement, désintégration). A l'inverse, la préoccupation narrative est peu présente et la violence y est surtout narcissique dans la mesure où le but est d'abattre le plus grand nombre possible de créatures interchangeable. Dans les interactions narratives en revanche, les sensations jouent un rôle moins important et la réponse motrice est moins impérieuse : le joueur est davantage dans la réflexion que dans l'action impulsive. Les émotions mises en jeu sont complexes dans la mesure où le jeu encourage l'*identification* et l'*empathie* : le joueur est invité à "avoir des sentiments pour" et "des sentiments avec". Les angoisses mises en jeu peuvent être qualifiées d'œdipiennes dans la mesure où elles engagent une rivalité (abattre un ennemi puissant pour prendre sa place) et une initiation. La préoccupation narrative y est alors centrale. Aussi, dans cette forme d'interaction, il y aurait création chez le joueur d'une sorte d'espace potentiel où les objets inertes avec lesquels il interagit sont pour lui des partenaires à part entière.

Tous les joueurs de jeu vidéo peuvent privilégier à un moment donné un mode de jeu sensori-moteur « mais c'est une chose de se laisser prendre pendant quelques heures à cette façon de jouer et une autre de la privilégier jusqu'à oublier la raison même pour laquelle on a commencé à jouer » (Tisseron, 2009c p.28). Ainsi, le jeu devient semblable à une position d'oubli, d'oubli des représentations objectales et subjectales pourrait-on ajouter. Comme le soutient Serge Tisseron (2009c), le risque de « dépendance » vient alors quand le joueur oublie pourquoi il joue, privilégiant ainsi les interactions sensori-motrices qui viennent en lieu et place des interactions narratives. Dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, nous trouvons par exemple la répétition des mêmes tâches, que nous supposons à l'origine d'un raté dans le procès de symbolisation, appelée le « *bashing monster* » (Pleffer et *al.*, 2009), c'est-à-dire le fait de tuer des créatures de son niveau et récolter sur les cadavres des objets et des pièces de monnaie, sans autres interactions.

C'est dans ce contexte que Serge Tisseron soutient que le jeu vidéo peut venir réactiver la relation première qu'un enfant a établie avec son environnement. Ce qu'il appelle la *dyade numérique* est la relation liée à la possibilité qu'offrent les machines d'établir avec elles une

relation d'emprise qui n'a pas d'équivalent dans la vie réelle. Situation où le joueur privilégie les interactions sensori-motrices en jouant moins par plaisir que pour réduire un déplaisir lié à une souffrance psychique. Cette relation d'emprise est éminemment importante pour permettre la constitution de soi comme capable d'agir sur le monde et de le créer selon ses attentes. Relation qui est normalement privilégiée dans les premiers mois de la vie du nouveau-né, où il cultive à la fois l'illusion de contrôler le monde environnant, en même temps qu'il y trouve diverses formes de satisfaction.

« Chez le tout-petit cette possibilité d'établir une relation d'emprise lui permet d'éprouver pleinement les expériences de satisfactions qui leur sont associées et de constituer à travers elles des représentations secourables et disponibles. C'est sur ce stock de représentations qu'il se construira ensuite. Mais si elles font défaut, ou si les déceptions engendrées par la réalité sont plus fortes que ce qu'il peut supporter, le danger est que le sujet cherche à rétablir avec le monde une relation d'emprise qui lui permet d'échapper à l'angoisse de rien pouvoir contrôler, et qui lui permet de renouer avec le moyen privilégié qui était le sien quand il était petit. Et c'est là que la relation à la machine, et notamment à l'ordinateur, va pouvoir jouer un rôle essentiel. Il va s'agir pour lui de recréer les conditions de la relation précoce qu'il avait établie avec son environnement : relation organisée autour des deux pôles de l'emprise et de la satisfaction » (Tisseron, 2009b, p.31).

Aussi, parmi les joueurs qui finissent par oublier les raisons qui les ont amené à jouer, il y a ceux qui tentent de construire une dyade numérique. Ces joueurs se trouvent dans la position du nouveau-né qui cherche dans la relation avec son partenaire privilégié qu'il ne cesse de répondre à chacune de ses attentes, de telle sorte qu'il soit dans « l'illusion de créer le monde » (Winnicott, 1971). La dyade numérique obéit au désir de créer avec l'ordinateur une relation semblable pour réparer une relation primaire défectueuse à travers la fabrication d'une dyade idéalisée et sur mesure.

Selon Serge Tisseron, la construction de cette « dyade numérique » peut privilégier quatre domaines. Le premier domaine concerne la sécurisation de l'attachement qui résulte de l'angoisse de l'effondrement consécutive à une séparation précoce vécue comme une agonie primitive (Winnicott, 1974). Les espaces virtuels peuvent être mis à contribution pour tenter de colmater cette angoisse. Le joueur peut alors se créer un avatar immortel qu'il ne quitte

jamais. On assiste alors à un déni du corps réel où seul compte le double de pixels qu'il n'abandonne à aucun prix, où l'avatar devient seul chargé d'assurer le sentiment de cohérence et de continuité du soi. L'avatar devient une figure disponible à tout moment, exactement comme une mère rêvée pour un bébé.

Le second domaine concerne l'adéquation du régime d'excitation aux attentes du joueur où ce dernier devient maître de ses excitations. Ce sont ces joueurs qui ont été soumis à ce que Paul Claude Racamier (1980) nomme la « séduction maternelle primaire », c'est-à-dire la façon dont une mère vient surexciter son enfant. Le joueur cherche alors à revivre un bombardement d'excitations intenses dans ses interactions à l'écran. Le joueur est surexcité comme lorsqu'il était soumis à une mère excessivement excitante, mais, à la différence de ce qui se passait alors, il se rend finalement maître de la situation. A l'inverse, l'enfant sous-stimulé peut trouver dans l'ordinateur un support de stimulations adaptées à son rythme.

Le troisième domaine concerne la création d'un espace d'accordage multi-sensoriel où le joueur expérimente un accordage affectif satisfaisant. On sait que le bébé trouve normalement chez les adultes qui l'entourent un miroir de ses attitudes et de ses comportements, que Daniel Stern (1985) a décrit sous le nom d'accordage affectif. L'enfant qui n'a pas trouvé dans son environnement un accordage affectif suffisant peut tenter plus tard de le construire par ordinateur. Il se tourne alors vers celui-ci comme vers un espace qui lui procure un miroir de ses gestes, mais aussi de ses pensées et émotions. Il y cherche un miroir d'approbation.

Enfin, le dernier domaine concerne la construction d'une représentation idéalisée de soi et de son interlocuteur privilégié où il s'agit pour le joueur d'incarner un idéal. L'enfant reçoit normalement des adultes des réponses qui lui permettent de construire une estime de soi adaptée, mais lorsque l'environnement précoce n'a pas joué ce rôle, l'enfant reste fixé à des formes inadaptées du narcissisme. Le joueur peut alors dépasser ce dysfonctionnement en s'appuyant sur l'interactivité des espaces virtuels. Il donne alors forme à une figure qui correspond à ce que Kohut (1974) appelle un Soi grandiose idéalisé. Il peut se fabriquer un avatar qui possède des armes et des vêtements exceptionnels qui le font remarquer et admirer. Il cultive une forme de représentation de lui-même sans rapport avec la réalité. Et le fossé se creuse progressivement entre la représentation de ses propres capacités dans le réel et cette image idéalisée de lui dans le virtuel. Pour Serge Tisseron, il existe encore une autre forme pathologique du narcissisme à l'œuvre dans les jeux vidéo qui consiste en ce que Kohut nomme un transfert idéalisant : le joueur crédite alors d'autres joueurs de pouvoirs extraordinaires. Il imagine notamment que ceux qui ont atteint un grade élevé sont des

personnes respectables dont le statut est enviable qui peuvent en outre lui donner de bons conseils dans sa vie réelle.

2.3 Désubjectivation et désintersubjectivation chez le joueur excessif de MMORPG

Chez le joueur excessif, nous postulons d'une part une défaillance dans le travail de subjectivation. Dans cette forme de désubjectivation, l'inconscient du joueur peut alors se caractériser par une sorte d'étrangeté à soi empêchant la transformation et l'intégration de la pulsion. Aura été rendue impossible l'illusion de l'objet subjectif, et la subjectalisation, le joueur hallucinant cet objet négativement sans parvenir à projeter sa subjectivité « auto-empathique » sur l'avatar si bien que cet objet continue de lui apparaître comme étrange ou étranger. L'acte perceptif (ou pseudo-perceptif) – l'acte virtuel de l'intentionnalité réfléchissante - remplace la représentation d'action métaphorisante du fantasme. Etant dans l'incapacité de se réfléchir dans l'empathie avec son avatar, le joueur excessif serait dans l'incapacité d'entrer dans une forme de spécularisation indirecte avec son personnage de pixel, donc de faire revivre les phénomènes d'identifications imaginaires précoces avec un objet subjectalisant imaginaire qui ferait miroir.

D'autre part, c'est le travail d'intersubjectivité avec les autres joueurs qui serait impossible chez le joueur excessif, en tant qu'il ne pourrait subjectiver l'avatar d'un autre joueur, restant une figure vide, c'est-à-dire une figure autre qui n'est pas habitée par la subjectivité d'un autre sujet, impossible ainsi à rencontrer ni dans le monde virtuel ni dans le monde réel. Les sujets virtuels représentés par les avatars de personnage-joueurs dans les jeux vidéo, garderaient leur statut d'objet total tant que le désir d'intersubjectivité se maintiendrait intact dans la psyché du joueur. En revanche, la perte de ce désir entraînerait un excès de jeu, passant d'un mode de relation intersubjectif à un mode de recherche de sensations sans interactions. L'avatar perdrait ainsi son statut de masque pixellisé derrière lequel se cache un sujet réel pour ne devenir qu'un pantin désincarné, sans vie. D'où découlerait l'impossibilité de la rencontre des amitiés rencontrées par le canal du virtuel dans le monde réel ; le problème serait alors moins le nombre d'amis et de relations sociales que le joueur a, que la proportion d'amis et de relations sociales que le joueur se fait à l'intérieur même du jeu vidéo, indépendamment de ses relations sociales réelles.

2.3.1 De l'incapacité de créer une auto-empathie médiatisée chez le joueur excessif

On sait que l'évidence de se sentir soi (Cahn, 2002a) est une dimension qui peut se dérober ou s'évanouir, par exemple dans la psychose, et dont le manque « fait de nombre d'états limites des survivants plutôt que des vivants, des psychosomatoses des machines qui marchent sans problème mais avec un afflux libidinal tout juste suffisant pour leur simple fonctionnement opératoire, des pathologies narcissiques ces forteresses incapables d'investir autre chose qu'elles-mêmes ou la part du monde uniquement destinée à leur image » (Cahn, 2002a, p.67). Toutes ces problématiques, bien que parfaitement hétérogènes les unes par rapport aux autres, ont cependant un point commun, à savoir une difficulté sinon une incapacité précisément à ce travail si difficile, si limité soit-il, d'élargissement à de nouveaux frayages – d'aucuns diraient d'introjection - comme de mise en sens et d'appropriation des éléments psychiques les reliant à eux-mêmes et aux autres, engageant tout l'être, ce qui caractérise le processus de subjectivation.

Chez le joueur excessif, nous postulons la même *défaillance dans le travail de subjectivation*. Temporairement, comme ce peut être le cas dans le processus de l'adolescence, plus ancré chez le joueur excessif dans une *pathologie de l'action*. Dans cette forme de *déssubjectivation*, l'inconscient du joueur peut alors se caractériser par une sorte d'étrangeté à soi (Cahn, 2002a) empêchant la transformation et l'intégration de la pulsion. Aura été rendue impossible ou faillie l'illusion de l'objet subjectif (Winnicott), et la subjectualisation, étayant le processus de subjectivation sous le primat du principe de plaisir. C'est alors l'échec de cette déflexion de l'hallucination par la perception (Roussillon, 1995), l'impossibilité de trouver les opportunités dans la réalité pour démentir le retour infini de la compulsion de répétition *agie*. *Le joueur continue d'halluciner cet objet, négativement, sans parvenir à projeter sa subjectivité « auto-empathique » sur l'avatar de telle façon que cet objet continue de lui apparaître comme étrange ou étranger*. L'image n'est plus soutenue par le désir d'une hallucination qui devienne réelle (Tisseron, 2008a), non plus par une représentation, la virtualité n'est plus abandonnant le sujet à cette hallucination même. *Le joueur est dans l'incapacité de se réfléchir dans le virtuel*, il perçoit bien le jeu vidéo comme un ensemble graphique auquel il peut jouer, mais il ne peut se servir de son avatar comme

support d'un travail plus complexe de subjectivation et d'introjection, ni d'ailleurs des autres joueurs dans un travail d' « intersubjectualisation » (Carel, 2006), nous le verrons.

Ce qui est projeté chez le joueur excessif n'est pas sa subjectivité, l'avatar restant une figure vide de la subjectivation du joueur, dans une *absence d'auto-empathie virtuelle*, mais un corps souffrant psychosomatique ou une intériorité souffrante, dans une *pathologie d'action*. *L'acte perceptif (ou pseudo-perceptif) – l'acte virtuel de l'intentionnalité réfléchissante - remplace la représentation d'action métaphorisante – dans le fantasme*. L'avatar devient chez le joueur excessif l'équivalent de la simple balle que Benoit Virole (2005) prenait dans son exemple pour expliciter le mécanisme de l'intentionnalité réfléchissante, sans qu'il soit possible de subjectiver une partie de soi dans cet avatar – croire que l'on se regarde, voir ses propres mécanismes psychiques à l'œuvre à l'écran. N'étant pas métaphorisante, les représentations d'actions ne permettent pas que se nouent à elles les représentations d'objets, comme nous le verrons dans le désir d'intersubjectivité. De même, aurions-nous des phénomènes d'*absence d'identification imaginaire* (actuelle et précoce) chez le joueur excessif, une incapacité de s'identifier à l'avatar, parce qu'une incapacité d'introjecter les représentations d'actions que l'on va agir en dehors du jeu par la reproduction dans sa motricité des représentations d'actions que le sujet aurait pu se faire des actes virtuels de son personnage en action. Plus fondamentalement encore, *le joueur excessif serait dans l'impossibilité d'entrer dans une forme de specularisation indirecte avec son personnage de pixel, étant dans l'incapacité de se réfléchir dans l'empathie avec son avatar, donc de faire revivre les phénomènes d'identifications imaginaires précoces avec un objet subjectalisant imaginaire qui ferait miroir*.

En effet, nous avons vu que l'avatar avait besoin de devenir ob-jeu dans le jeu vidéo pour permettre à l'auto-empathie médiatisée de se déployer ; par son caractère de transformabilité, l'avatar devenait ainsi un ob-jeu imaginaire subjectalisant pour le joueur. Au contraire, nous pensons que le *joueur excessif perd cette capacité de transformation de l'objet*. Roussillon (2002) rappelle que le bébé a aussi besoin de transformer l'objet et, quand l'effort pour établir le contact avec l'objet échoue, le marasme et le désespoir peuvent s'installer. L'objet est alors perdu en sa présence même. La transformation doit donc être réciproque même si elle n'est jamais symétrique. Quand le bébé n'arrive pas à transformer l'objet, il se désespère, perd l'objet et l'incorpore à la place de pouvoir l'introjecter. L'ombre de l'objet tombe alors sur le Moi et se précipite dans une identification narcissique, où l'objet et l'expérience subjective deviennent intransformables, la contrainte de répétition installe sa domination. On pourrait

retrouver ce mouvement chez le joueur excessif : l'avatar n'est alors plus un miroir, un double du sujet, tout comme la mère ne le fut pour le sujet précocement, il n'est plus un objet subjectalisant imaginaire mais un objet qui ne renvoie plus que le visage figé d'une marionnette, finalement de lui-même comme objet virtuel. On pourrait voir dans ce mouvement *le passage dans le jeu vidéo dans la pensée du joueur de l'auto-empathie médiatisée par un avatar au mécanisme d'intentionnalité réfléchissante, c'est-à-dire un mécanisme privilégiant la (pseudo-)perception sur la projection imaginaire.*

2.3.2 De la perte des phénomènes intersubjectifs chez le joueur excessif de MMORPG

Pour Civin (2000), les relations médiatisées par ordinateur permettent à un individu de satisfaire le besoin profondément humain d'avoir des relations et, en même temps, favorisent chez lui le repli paranoïde, en lui évitant toute forme d'engagement intersubjectif. Il y aurait ainsi quelque chose relevant d'un malentendu qui va satisfaire certains usagers. Internet promeut selon l'auteur un mode d'interactions qui, subjectivement, peut bien apparaître comme une forme d'engagement et de relation intersubjective, mais qui, en même temps, reste de façon prédominante une forme asociale d'isolement et d'autoprotection. Ces modes d'interactions seraient une forme de relation d'objet caractérisée par des relations partielles, par une confusion et une ambiguïté entre ce qui se passe et ce qui est imaginé, entre ce qui a lieu à l'intérieur de soi et l'extérieur de soi. Tel qu'on peut l'appréhender à partir d'un écran d'ordinateur, le cyber-système peut ainsi devenir pour Civin un vecteur de relation paranoïde, expérience par laquelle l'individu s'engage néanmoins, du sein de sa cellule de repli, dans des relations qui revêtent les caractéristiques des relations réelles.

Pourtant, contrairement à ce qui est ici véhiculé par Civin et par d'autres auteurs (Disarbois, 2009 ; Gaon, 2009 ; Valleur, 2009), il n'est pas du tout évident, en tous cas dans les MMORPGs, que la solitude et le défaut intersubjectif soient des facteurs explicatifs de l'usage problématique des jeux vidéo pertinents. Le lien entre les deux seraient sous-tendu par *l'a priori* théorique selon lequel les relations en ligne sont perverses et partielles par rapport à celles de la « vraie vie ». Cette seule dernière expression renvoyant à l'idée que les relations en lignes appartiendraient à une « fausse vie », une vie qui n'est pas réellement vécue. Pourtant, nombreux sont les travaux laissant penser que pour la grande majorité des joueurs, c'est plutôt l'inverse qui se produit. Ainsi par exemple, l'étude de Chien Chou et Ming-Chun

Hsiao en 2000 (citée par Minotte et Donnay, 2010), réalisée sur 910 étudiants, ne laisse pas constater de différence entre les sujets diagnostiqués cyber-addicts et les autres concernant les relations sociales et familiales. Les données au sujet de la communauté française de Belgique fournies par Minotte et Donnay en 2010, montrent également qu'il n'y a pas de lien entre la quantité d'amis ou la difficulté à se faire des amis et le fait d'être un usager excessif de jeu vidéo. Au contraire, ces conduites excessives sont davantage le fait de jeunes qui fréquentent souvent leurs amis après l'école. D'autre part, comment pourrait-on expliquer que des *relations médiatisées par ordinateur qualifiées de partielles* débouchent si souvent sur des *relations (totales) réelles*, comme le montrent par exemple Cole et Griffiths (2007) ? Bien entendu ici, nous remarquons que ce *hiatus* semble tenir à l'*a priori* explicatif chez ces auteurs de la métaphore addictive, qui reconnaît d'emblée l'autre comme un autre partiel, un produit à consommer duquel on pourrait devenir dépendant. Mais comment penser qu'un autre partiel à consommer puisse aussi souvent devenir un autre sujet (vivant) à rencontrer, sinon reconnaître que, peut-être, cet autre intersubjectif n'aura jamais finalement été reconnu comme partiel par le joueur (normal) ?

Aussi, la question qui nous apparaît essentielle de poser se situe au niveau des relations sociales *dans le virtuel* : qu'en est-il des interactions sociales qui naissent dans les jeux vidéo, chez les joueurs excessifs ? Nous pensons que c'est ici que se fait le véritable isolement social chez le joueur excessif, *le problème ne serait pas l'isolement social dans le monde réel du joueur qui chercherait ainsi des relations partielles médiatisées par ordinateur pour satisfaire son manque, mais l'isolement social du joueur excessif dans le jeu même*. Ainsi, on pourrait penser que le joueur excessif maintient ses relations sociales dans la vie réelle, mais *ne parviendrait pas à subjectiver un autre joueur au sein même du jeu*. Le *désir d'intersubjectivité dans le virtuel serait barré*, les relations avec les autres joueurs effectivement partielles dans un phénomène de *perte intersubjective au sein même du jeu*. Il est ainsi nécessaire de penser ce que perd le joueur excessif, et non pas ce que le jeu lui retire d'emblée ; nous pensons que *ce qu'il perd, soit ce qui est en manque, c'est le désir d'intersubjectivité*, à savoir cette possibilité de se représenter un sujet derrière l'avatar d'un autre joueur, de le subjectiver en somme, éventuellement désirer le rencontrer dans le réel. Au contraire, chez le joueur excessif, *l'avatar d'un autre joueur reste « vide de sujet », interrompant toute possibilité de relation intersubjective, transformant toute forme de relation en une simple relation d'objet*. Le joueur excessif serait donc pris dans l'impossibilité

de transformer la relation d'objet au monde virtuel en une relation subjectale (auto-empathie avec un avatar) et intersubjectale (relation à un autre joueur).

On sait que Daniel Stern (2005) pose l'intersubjectivité comme un système motivationnel qui opère une régulation fine entre d'un côté l'isolement ou l'aliénation, et de l'autre côté, le sens d'appartenance au groupe ou à l'espèce. Dans le jeu de rôle en ligne, la grande majorité des joueurs parviendrait à maintenir l'unité de leur soi en jouant à habiter leur avatar, mais aussi et surtout en « intersubjectagissant » avec d'autres joueurs reconnus comme des sujets virtuels, et non pas des objets partiels. Au contraire, le joueur excessif dans un jeu vidéo en ligne multijoueurs perdrait ce système motivationnel (ou viendrait à manquer préalablement chez lui). Ce ne seraient pas les MMORPGs qui, par leur programme informatique, pourraient isoler ou aliéner les joueurs, mais plutôt la perte du désir d'intersubjectivité chez le joueur. Autrement dit, il n'y aurait pas de propriétés addictogènes du jeu vidéo en ligne mais une faillite de la représentation de l'objet ou plutôt du sujet dans l'avatar d'un autre joueur. *Le joueur ne pourrait subjectiver l'avatar d'un autre joueur, restant une figure vide, c'est-à-dire une figure autre qui n'est pas habitée par la subjectivité d'un autre sujet, alors impossible à rencontrer ni dans le monde virtuel ni dans le monde réel. Les objets virtuels, mieux, les « sujets virtuels », représentés par les avatars de personnage-joueurs dans les jeux vidéo, garderaient leur statut d'objet total tant que le désir d'intersubjectivité se maintiendrait intact dans la psyché du joueur. C'est alors la perte de ce désir qui entrainerait un excès de jeu, passant d'un mode de relation intersubjectif à un mode de recherche de sensations sans interactions. L'avatar perdrait ainsi son statut de masque pixellisé derrière lequel se cache un « sujet réel » pour ne devenir qu'un pantin désincarné, sans vie.*

Ce phénomène de « désintersubjectivation » de l'autre joueur, consiste à ne plus pouvoir penser un autre sujet réel derrière l'avatar d'un autre joueur, donc à ne pas se laisser la possibilité d'une rencontre dans le monde réel. Les autres joueurs deviennent des marionnettes, des pantins désincarnés, c'est-à-dire des places vides a-subjectives. Ainsi, on peut penser que chez ce type de joueur l'organisation du fantasme d'action virtuel, évoqué plus haut, est de forme plus primitive ou régressive, où le rapport joueur-objet n'apparaît plus aussi nettement, expliquant par là-même la déperdition du désir de partage. La représentation d'action, bien qu'agissante, perd sa fonction métaphorisante dès lors qu'elle n'est plus encadrée par une représentation de l'objet. *Le joueur excessif d'un MMORPG parlerait de son jeu en ligne comme d'un jeu hors ligne.* Pour reprendre une belle formule de Schopenhauer, on pourrait dire que pour ces derniers joueurs « l'existence humaine [des autres joueurs au

sein même du jeu et non en dehors] ressemble à une représentation théâtrale qui, commencée par des acteurs vivants, serait terminée par des automates revêtus des mêmes costumes ». Pour faire simple, disons que ce n'est pas parce que le joueur est « scotché » à ce type de jeu qu'il se désocialise au sein même du jeu vidéo mais parce qu'il est désocialisé au sein même du MMORPG qu'il devient « scotché » dans l'épanouissement d'une répétition compulsive agie. En cela sommes-nous très proches des réflexions de Serge Tisseron (2009b) qui voit le passage du normal au pathologique dans le virtuel, non pas dans son rapport avec « l'objet-produit », mais dans la nature de ses interactions comme nous l'avons vu, quand le joueur passe d'interactions narratives où l'empathie est possible à des interactions sensorielles consistant en la répétition de mêmes tâches.

Par ailleurs, ajoutons que le fait que les relations amicales puissent être nombreuses dans le réel, mais s'absenter du virtuel, pourraient rendre compte que l'intersubjectivité dans le virtuel est bien une réalité sociale seconde qui n'est pas forcément en lien ou en opposition avec la réalité sociale réelle. Ce sont les auteurs qui pointent ce dernier lien qui reconnaissent les relations comme partielles, autrement dit comme partielles par rapport aux relations réelles. Là serait l'erreur méthodologique selon nous. Nécessairement, les relations dans le virtuel sont *moins* par rapport aux relations réelles, ne serait-ce que sans rapport charnel. Il suffirait donc de pointer cette dissemblance entre relation réelle et relation virtuelle pour reconnaître que *tous les joueurs* sont en manque de relations, c'est-à-dire en *moins*. Seulement, nous avons pu observer qu'il n'en serait rien : le joueur excessif n'est pas en manque de relations sociales réelles, pas plus que le joueur non excessif. Nous pensons au contraire que la relation intersubjective est possible dans le MMORPG. Elle ne serait pas un « en-moins », l'autre joueur étant selon nos hypothèses un sujet à rencontrer dans le monde réel -ce qui va à l'encontre de l'idée selon laquelle le jeu, par essence, n'offrirait pas cette possibilité intersubjective, c'est à dire que les relations entre les joueurs seraient d'emblée, par essence, partielles²⁴. *Au contraire, elles ne seraient partielles qu'à raison d'une perte. Le*

²⁴ C'est dans ce sens aussi que G. Benham (2003) problématise le virtuel, dans une critique nécessaire de l'opposition virtuel-réel : « Le virtuel est donc le nouveau champ des productions et représentations obtenues à ce jour par les procédés de numérisation. Il s'apparente à part entière à un monde ou à un univers, à côté, au-delà ou au-dessus des mondes réels et matériels. Situation qui permet par exemple, en substituant des signaux numériques aux divers objets réputés réels, de les restituer avec une fidélité sans cesse plus grande et mieux affinées, puis d'agir – mieux d'interagir – sur ces représentations. C'est du reste cette substitution qui conduit à opposer à tort le virtuel au réel, car où qu'il se situe, il reste l'ensemble des effets obtenus par les processus de numérisation, et comme tel, il succède au réel et si l'on peut dire en hérite. Décidemment, répétons-le après et avec Deleuze : *le virtuel possède une pleine réalité en tant que virtuel* » (Benham, G. Aspects et enjeux philosophiques du virtuel. In S.Missonnier, H. Lisandre. *Le virtuel, la présence de l'absent*. Paris, EDK, p.26).

problème intersubjectif se situant alors, selon nous, dans la perte du désir d'intersubjectivité au sein même du jeu, de *l'impossibilité de la rencontre des amitiés rencontrées dans le virtuel dans le réel. Le problème serait donc moins le nombre d'amis et de relations sociales que le joueur a, que la proportion d'amis et de relations sociales que le joueur se fait à l'intérieur même du jeu vidéo, indépendamment de ses relations sociales réelles.*

Mais d'autre part, nous avons vu que, à la différence du monde réel, l'appréciation d'un autre sujet dans un MMORPG passerait *préférentiellement* par le canal réduit de l'action de son avatar, ordonnant ainsi virtuellement dans la pensée du joueur une vision imaginaire réductrice de l'autre sujet : un sujet totalisé en action, principalement ; mais c'est peut-être aussi ce qui fait que certains joueurs ne vont jamais jusqu'à rencontrer dans le monde réel d'autres sujets virtualisés *en-jeu*. Pourquoi vouloir ressentir la pesanteur et la complexité des multiples canaux de symbolisation (émotionnelles, verbaux, imagés, etc.) impliqués dans la rencontre avec un autre sujet, quand on peut se faire une idée, une conception, une virtualisation plus légère de cet autre sujet ? Le risque serait bien entendu la « partiellisation » de l'autre sujet-joueur, parce qu'*il ne serait jamais virtualisé dans la pensée du joueur comme double, c'est-à-dire comme un sujet imaginé en-jeu, en devenir d'une rencontre réelle, donc aussi comme un sujet réel rencontré hors-jeu*. La plupart du temps cependant, le sujet virtuel serait totalisé dans toute sa complétude, nous l'avons évoqué, en tant que ce double : un sujet virtualisé au sein du jeu vidéo mais qui contient la promesse d'une rencontre réelle. Mais, à cette différence du « normal en jeu », nous pensons que le joueur excessif reconnaît les sujets virtuels en tant qu'objets virtuels non doubles qui ne contiennent donc jamais la promesse d'une rencontre, plaqués au monde virtuel comme des objets vides, tel que nous semble en rendre compte Serge Tisseron dans ces lignes :

« Le regard est dans tous les sens celui qui permet le mieux l'objectivation de l'interlocuteur, et par contrecoup le contrôle relationnel. La vue a en effet le pouvoir de réduire une réalité complexe à une image visuelle. L'écran prolonge cette caractéristique essentielle du regard en redoublant la mise à distance. La relation à nos écrans devient alors facilement une relation virtualisante, c'est-à-dire qui retire aux objets toute autre caractéristique que leur apparence. Elle réduit le monde à n'être que

La relation au sujet virtuel, c'est-à-dire à l'autre joueur dans un jeu vidéo, vient problématiser encore davantage la définition même du virtuel, en tant qu'elle oppose bien le virtuel à l'actuel (l'autre joueur n'est pas actualisé au dehors, dans un univers autre que virtuel, quand il est incarné en-jeu par son avatar), et non le virtuel au réel (l'autre joueur, s'il n'est actualisé, n'en reste pas moins un sujet réel).

des images, en niant toute intériorité émotionnelle aux interlocuteurs pourtant bien vivants qui y sont représentés [...]. Quand les autres humains sont réduits à des objets numérisés observables et dépourvus de sensibilité, ils sont aussi dépouillés de toute vie psychique et peuvent être traités comme de simples objets [...]. La reconnaissance mutuelle qui est un élément majeur de la capacité d'empathie est bloquée ». (Tisseron, 2012b, p.87).

Ainsi, nous supposons que, dans ses interactions sociales, le joueur excessif traiterait l'autre joueur, non comme un sujet virtuel double, dans la complétude de sa part imaginé et d'une promesse du réel, mais comme un objet numérisé dépourvu de toute subjectivité. C'est donc moins le problème du rapport total-partiel de l'objet que nous prétendons poser chez le joueur excessif que celui du rapport entre sujet et objet dans la reconnaissance d'un autre joueur.

3 Résumé et intégration des données

Nous postulons que chez le joueur excessif, son avatar reste un objet présent physiquement dans une image mais auquel il ne peut référer aucune subjectivité en Je, aucune présence subjective. L'avatar est présent pour le joueur mais il se donne à penser et à représenter comme absent psychiquement. Ainsi, nous supputons une perte précoce de la capacité d'auto-empathie du sujet pour lui-même, donc une absence de constitution de la subjectalisation. Ainsi également une absence chez le joueur excessif de retour en miroir de ses propres mouvements de subjectivité grâce à l'autrui-en-soi : puisqu'il se forme à l'origine grâce au regard subjectivant d'un autre mais que ce regard reste vide du sujet lui-même, l'autrui-en-soi devient une sorte de corps étranger interne qui ne permet pas au sujet de s'informer sur son propre fonctionnement, c'est-à-dire de faire miroir, entraînant une même absence de subjectalisation quand il s'agit de médiatiser cette empathie pour soi par l'intermédiaire d'un autre (avatar) ou de plus d'un autre (autres joueurs). L'objet ne serait jamais rien d'autre qu'un objet de perception chez le joueur excessif, de non-représentation. Le joueur excessif regarde le visage de son avatar à la recherche désespérée d'un regard sur lui-même, l'avatar devient pour lui une chose qu'il peut regarder mais dans laquelle il n'a pas à se regarder, c'est-à-dire à se reconnaître comme sujet-joueur.

Plus précisément, c'est au niveau même de l'organisation basale du fantasme qui donne à celui-ci sa fonction organisatrice fondamentale, dans ses ratés, que nous avons situé la problématique excessive du joueur. Ainsi, lorsque l'organisation structurelle du fantasme est mise en échec, ses potentialités de liaison s'effacent et laissent le champ libre à des modalités d'investissement plus archaïques. Dans le fantasme, il s'agit des termes sujet-action-objet, dans le jeu vidéo des termes joueur-action-objet. La dimension du Je virtuel serait alors compromise au profit d'une pathologie de l'action : le jeu vidéo excessif nous apparaît comme une forme de passage à l'acte parce que les processus dynamiques de la transposition des actions perceptives en représentations intrapsychiques seraient shuntés. On resterait chez le joueur excessif du côté de la perception des actions, privilégiant les interactions sensori-motrices, parce que la transformation des actions en représentations ne peut avoir lieu, l'action restant clivée de toutes possibilités de son élaboration intrapsychique. Manifestation pathologique de l'action qui souligne ainsi les carences de la vie fantasmatique du joueur excessif de jeu vidéo. Au pire, le joueur excessif comme pathologie de l'action se rapprocherait de la problématique de la pathologie de la subjectivation. En outre, le joueur excessif serait dans l'incapacité d'entrer dans une forme de spécularisation indirecte avec son personnage de pixel, étant dans l'incapacité de se réfléchir dans l'empathie avec son avatar, donc de faire revivre les phénomènes d'identifications imaginaires précoces avec un objet subjectalisant imaginaire qui ferait miroir : l'avatar n'est alors plus un miroir, un double du sujet, il n'est plus un objet subjectalisant imaginaire mais un objet qui ne renvoie plus que le visage figé d'une marionnette. On pourrait voir ici dans ce mouvement le passage dans le jeu vidéo dans la pensée du joueur de l'auto-empathie médiatisée par un avatar au mécanisme d'intentionnalité réfléchissante, c'est-à-dire un mécanisme privilégiant la (pseudo-)perception sur la projection imaginaire.

Le désir d'intersubjectivité dans le virtuel serait aussi barré, les relations avec les autres joueurs effectivement partielles dans un phénomène de perte intersubjective au sein même du jeu. Il serait ainsi nécessaire de penser ce que perd le joueur excessif, et non pas ce que le jeu lui retire dès le départ ; nous pensons que ce qu'il perd, c'est le désir d'intersubjectivité, à savoir cette possibilité de se représenter un sujet derrière l'avatar d'un autre joueur, le subjectiver en somme, éventuellement désirer le rencontrer dans le réel. Au contraire, chez le joueur excessif, l'avatar d'un autre joueur reste vide de sujet, interrompant toute possibilité de relation intersubjective, transformant toute forme de relation en une simple relation d'objet. Le joueur excessif serait donc pris dans l'impossibilité de transformer la relation d'objet au monde virtuel en une relation subjectale (auto-empathie avec un avatar) et intersubjectale

(relation à un autre joueur). Le joueur excessif serait dans l'incapacité de virtualiser un autre joueur comme sujet, il ne trouverait aucun sujet dans l'avatar d'un autre joueur, jamais penserait-il ainsi le rencontrer dans le monde réel, de la même façon qu'il ne trouverait à pouvoir se subjectiver à travers son propre avatar, dans un rapport à soi-même. Dans les deux cas, l'avatar reste une figure vide que le joueur peut regarder (perceptivement) mais, pour reprendre les termes de Winnicott (1971), dans laquelle il n'a pas à se regarder (absence d'auto-empathie médiatisée) et qui ne peut le regarder (absence d'intersubjectivité avec les autres joueurs).

Deuxième partie : Approche expérimentale

V Méthodologie

1 Justification de la recherche et problématique

Cette étude expérimentale nous apparaît justifiée par l'actualité des phénomènes du virtuel et des phénomènes du jeu excessif dans les MMORPGs. Notre problématique expérimentale vient ainsi s'inscrire dans notre approche théorique où nous chercherons à discriminer parmi les variables opérationnalisées de l'auto-empathie médiatisée et de l'intersubjectivité dans le virtuel les joueurs excessifs des joueurs non excessifs de MMORPGs. Le MMORPG est le genre le plus décrié du fait de son caractère persistant, et provoquerait les excès de jeu vidéo les plus saillants dans le monde des jeux vidéo. Nous supputerons que l'expérience de subjectivation avec son avatar et l'expérience d'intersubjectivité avec d'autres joueurs est ce qui pose problème chez le joueur excessif de MMORPGs, les deux processus perturbés dans le sens d'un déficit, contrairement aux joueurs non excessifs de jeux vidéo de rôle en ligne. En sus de nous intéresser aux joueurs excessifs et non excessifs de MMORPGs, cherchant à décrire ces variables comme discriminantes, nous nous intéresserons à la validité qualitative même des concepts d'auto-empathie avec un avatar, d'intersubjectivité dans le virtuel, la pertinence des dimensions et sous-dimensions qui sont posées comme sous-jacentes à ces deux processus, chez tous les joueurs de MMORPGs.

Ainsi, nous aurions également affaire à de nouvelles formes de subjectivation et d'intersubjectivité dans les jeux vidéo en ligne massivement multi-joueurs, qu'il conviendrait de ne pas référer systématiquement aux modalités de subjectivation et d'intersubjectivité telles qu'elles se présentent au sujet dans le monde réel. En considérant ces singularités, on éviterait les erreurs méthodologiques consistant à ramener les problématiques subjectives et intersubjectives du virtuel aux seules modalités subjectives et intersubjectives du monde réel, considérant par exemple que tout ce qui est joué de ces modalités dans le monde virtuel est un « en-moins » par rapport à ce qui serait joué dans le monde réel ; ce qui ne permettrait pas

par-là même de pouvoir évoquer les singularités de ces univers parallèles et complémentaires. D'une part, la subjectivation dans le virtuel serait nécessairement tournée vers l'action, parce que la perception d'une action serait déjà une pseudo-perception agissante, en tant qu'il s'agirait pour le sujet-joueur de projeter d'emblée ses potentialités d'action et de se faire par là-même spectateur de ses propres actions, et parce que cette action motrice d'un avatar serait progressivement reprise en représentation d'action dans la psyché même du joueur, faisant se rejouer les modalités subjectives en action du joueur, spécifiquement les fantasmes dont le forment apparaît comme représentation d'action. D'autre part, l'intersubjectivité dans le virtuel se proposerait au joueur comme une réalité sociale seconde, déterminant des modalités de présence au *socius* virtuel singulière qui tournent, comme pour l'auto-empathie médiatisée, autour de la lecture de l'action de l'autre joueur reprise en représentation de la représentation d'action de ce dernier, le posant comme sujet plutôt que comme objet, précisément un sujet virtualisé imaginativement par le sujet-joueur, imaginé à partir même de cette lecture de ces actions, non de celle des émotions comme dans le monde réel intersubjectif.

2 Objectifs de l'étude

2.1 Objectif principal

L'objectif principal de cette étude est de trouver à différencier sur des variables psychopathologiques et psychanalytiques les joueurs excessifs des joueurs non excessifs de jeu vidéo de rôle massivement multijoueurs. La finalité étant d'identifier par ces variables ce qui est le propre du joueur excessif en termes de processus de subjectivation et d'intersubjectivité. Mais aussi nous aborderons l'étude exploratoire de la validité, qualitativement, de certains aspects du concept d'auto-empathie avec un avatar et de la singularité intersubjective dans le virtuel.

2.2 Objectifs secondaires

- Etude qualitative de la validité du concept d'Auto-empathie médiatisée ;
- Etude qualitative de la spécificité de l'Intersubjectivité dans le virtuel ;
- Différencier qualitativement, sur la variable Auto-empathie médiatisée par un avatar, ce qu'il en est du joueur excessif et du joueur non excessif ;
- Différencier qualitativement, sur la variable Intersubjectivité spécifique dans le virtuel, ce qu'il en est du joueur excessif et du joueur excessif ;
- Différencier sur la variable Intentionnalité réfléchissante le joueur non excessif et le joueur excessif ;

3 Variables dépendantes, indépendantes, contrôlées

La variable dépendante retenue : l'excès de jeu vidéo calculé avec le *PVP (Problem Video game Playing)* ; un joueur de jeux de rôle en ligne massivement multijoueur est considéré excessif quand il obtient plus de quatre critères sur ce test de dépendance ; est considéré comme non excessif celui qui ne dépasse pas quatre critères dans ce même test.

Les variables indépendantes retenues : la subjectivation et l'intersubjectivité chez le joueur d'un MMORPG.

Les variables quantitatives indépendantes retenues sont : les interactions psychologiques existantes entre le joueur et le MMORPG (calculées à partir du questionnaire des interactions de S. Tisseron, *QTIJV*) et l'empathie (calculée à partir du questionnaire sur l'empathie de Davis, *IRI*).

Les variables qualitatives indépendantes retenues seront : l'intentionnalité réfléchissante, la subjectivation par l'action, l'identification imaginaire, l'objet subjectalisant (ou l'obj-jeu subjectalisant imaginaire), pour le construit auto-empathie médiatisée ; les amitiés solides, la

rencontre avec ces amis à l'extérieur et la capacité de subjectiver l'avatar d'un autre joueur (imaginer un sujet réel) pour les interactions intersubjectives sociales.

Les variables contrôlées sont : l'âge, le sexe, la séparation éventuelle des parents, la composition du foyer familial, le statut familial, le nombre de frères et de sœurs, l'existence de demi frères ou de demi sœurs, les autres loisirs que le jeu vidéo, la possession d'un ordinateur, la situation professionnelle des parents, la taille de la ville d'habitation, le lieu où le joueur joue le plus souvent, le lieu où se trouve l'ordinateur ou la console de jeu, le nombre d'ordinateurs par foyer, la possession d'un ordinateur personnel, l'entourage jouant au jeu vidéo, l'âge de début du jeu vidéo, la personne qui a fait découvrir le jeu vidéo, le moment de la journée où le joueur joue le plus souvent (la semaine et le week-end), les horaires pour jouer, le nombre de fois où le joueur joue par semaine, les consoles possédées, le nombre de jeu vidéo nouveau par mois, la préférence pour jouer, la moyenne de jeu vidéo par jour et le temps record de jeu vidéo.

4 Hypothèses

4.1 Hypothèse générale

L'expérience subjective et intersubjective est ce qui pose problème chez le joueur excessif. Les processus de subjectivation et d'intersubjectivation seront perturbés chez le joueur excessif dans le sens d'un déficit, contrairement aux processus de subjectivation et d'intersubjectivation chez le joueur non excessif.

4.2 Hypothèses de travail

Nous présentons ci-dessous les propositions supputées des dimensions de l'auto-empathie avec son avatar et de l'intersubjectivité dans le monde virtuel, dans une comparaison sur ces variables entre le joueur non-excessif et le joueur excessif.

	Joueur non-excessif	Joueur excessif
	<i>Auto-empathie médiatisée (par un avatar)</i>	<i>Absence d'Auto-empathie médiatisée</i>
Intentionnalité réfléchissante	Intentionnalité réfléchissante (projection de son potentiel d'action et d'une partie de sa corporéité)	Intentionnalité réfléchissante (projection de son potentiel d'action et d'une partie de sa corporéité)
Subjectivation (par l'action)	Subjectivation, capacité de se subjectiver par le Je(u)	Absence de subjectivation
Identification imaginaire	Identification imaginaire avec son avatar, spécularisation indirecte par empathie	Absence d'identification imaginaire
Objet subjectalisant (imaginaire)	Projection du potentiel d'action et d'une partie de sa subjectivité dans un avatar pris comme objet subjectalisant imaginaire	Absence d'ob-jet subjectalisant imaginaire
Emotions ressenties dans le jeu	Emotions ressenties dans le jeu	Absence d'émotions
	<i>Désir d'intersubjectivité dans le jeu de rôle en ligne</i>	<i>Absence de désir d'intersubjectivité</i>
Désir d'intersubjectivité : s'imaginer un sujet réel derrière un autre avatar et désir de le rencontrer dans la « vie réelle »	Virtualisation imaginaire d'un sujet réel – Rencontre <i>IRL</i>	Absence de virtualisation – absence de rencontre <i>IRL</i>
<i>Spécificité de l'intersubjectivité dans le virtuel (avec les autres joueurs)</i>		
	Différenciatrice plutôt que sexuelle Engageant l'action plutôt que l'émotion Le geste plutôt que la parole Fantasmatique dans la mesure où l'intention est anticipée en imagination plutôt que perçue (Absence de diffusion inconsciente des signifiants énigmatiques : dimension non opérationnalisée dans cette recherche)	

Nous trouverons ci-dessous les hypothèses opérationnelles qui correspondent à ces dimensions. Nous avons choisi de mettre en hypothèses les interactions du questionnaire de Serge Tisseron (QTIJV, Annexes I, 4 ; Annexes II, 1) qui paraissent proches des sous-dimensions des dimensions de l'auto-empathie avec un avatar. La dimension de l'intentionnalité réfléchissante dans le jeu vidéo, ainsi que les dimensions qui correspondent

aux interactions sociales et à l'intersubjectivité dans le monde virtuel ne seront évaluées qu'à partir des données des entretiens passés avec les joueurs de MMORPGs. Néanmoins, retenons que l'empathie, dimension qui appartient au registre des interactions sociales intersubjectives dans le monde virtuel, trouvera des hypothèses correspondantes aux sous-dimensions du questionnaire IRI présenté plus avant (Annexes I, 4).

Subjectivation par l'action et en action avec son avatar

Hypothèse 1 : le joueur non excessif a tendance à mettre en scène des situations pénibles de sa vie dans le MMORPG, davantage que le joueur excessif

Hypothèse 2 : le joueur non excessif dote son avatar de traits de personnalités personnels, davantage que le joueur excessif

Identification imaginaire avec son avatar

Hypothèse 3 : le joueur non excessif pense que son avatar lui ressemble, davantage que le joueur excessif

Hypothèse 4 : le joueur non excessif s'imagine parfois être à la place de son avatar, davantage que le joueur excessif

L'avatar comme objet subjectalisant

Hypothèse 5 : le joueur non excessif a de l'empathie pour son avatar, davantage que le joueur excessif ;

Hypothèse 6 : le joueur non excessif observe son avatar livré à lui-même, davantage que le joueur excessif ;

Les émotions chez le joueur de MMORPGs

Hypothèse 7 : le joueur non excessif se procure des émotions qu'il ne trouve pas dans la vie quotidienne, davantage que le joueur excessif ;

L'empathie chez le joueur de MMORPGs

Hypothèse 8 : Le joueur non excessif aura davantage d'empathie cognitive que le joueur excessif ;

Hypothèse 9 : Le joueur non excessif aura davantage de souci empathique que le joueur excessif ;

Hypothèse 10 : Le joueur non excessif aura davantage de fantaisie que le joueur excessif ;

Hypothèse 11 : Le joueur excessif aura davantage de détresse personnelle que le joueur non excessif.

5 Opérationnalisation des variables de l'auto-empathie médiatisée par un avatar et de l'intersubjectivité dans le monde virtuel

Nous présenterons ici les variables de l'auto-empathie médiatisée par un avatar et de l'intersubjectivité dans le monde virtuel MMORPG, opérationnalisées à partir des développements théoriques (voir définition plus avant), ainsi à partir des dimensions et sous-dimensions qui paraissent se rejoindre dans la problématique de l'auto-empathie avec un avatar et son retour en soi qui prend la forme d'une empathie pour soi d'une part, et à partir des interactions sociales et de la spécificité de l'intersubjectivité dans les MMORPGs d'autre part. La création du questionnaire (Annexes I, 1) que nous avons utilisé dans une approche expérimentale, suit intégralement ces dimensions (à partir de la question 4) de l'auto-empathie médiatisée par un avatar et de l'intersubjectivité dans le monde virtuel – les questions du questionnaire rapportées aux dimensions sont indiquées entre parenthèses.

5.1 Opérationnalisation de la variable auto-empathie médiatisée par un avatar

5.1.1 Intentionnalité réfléchissante

- Désir d'agir dans le monde virtuel (question 4) ;
- Projection de son potentiel moteur dans l'avatar (5) ;
- Importance de l'utilisation de l' « action motrice » de son avatar dans le jeu vidéo (6) : le *farming* consiste à tuer un grand nombre d'ennemis pour faire progresser son personnage, par exemple ;
- Projection d'une partie de son corps virtuel dans l'avatar (7, 8, 9) ;

5.1.2 Subjectivation par l'action

- Subjectivation par le *Je* (question 10) : possibilité pour le joueur de se dire *Je* lorsqu'il parle de son avatar ;
- Projection et introjection des identités subjectives du joueur dans l'avatar (11, 12, question 15 du *QTIJV*) : dotation à son avatar de traits de sa personnalité ;
- Représentations d'actions de son avatar (13, 14) : réflexivité de ses actions avec son avatar ;
- Fantasme – représentation (notamment en action) de son avatar dans le monde virtuel et dans le monde réel (15, 16, 17) : représentation et rêveries/rêves de son avatar en dehors du jeu ;
- Fantasme – représentation des actions de son avatar comme les siennes propres (18) : fantasme d'entrer dans le monde virtuel à la place de son avatar ;
- Reprise représentationnelle des projections et introjections dans l'avatar, retour subjectivant des parts projetés du sujet-joueur (19) et mise en scène de situations pénibles de sa vie quotidienne dans le jeu vidéo (question 8 du *QTIJV*) : la psyché s'informe sur elle-même dans un moment de réflexivité avec l'avatar. Cette sous-dimension renvoie également à l'avatar comme objet subjectalisant (miroir de son identité subjective en regardant un autre différencié de soi) ;

5.1.3 Identification imaginaire avec son avatar

- Identification en imagination à son avatar (question 20, 22, 23, 24, question 12 du *QTIJV*) : « être son avatar » dans le jeu et en dehors ;
- Duplicité identificatoire imaginaire (21) : impression de se regarder (réflexivité subjectivante) dans l'avatar comme dans un miroir ;
- Imaginaire tourné vers le fait d'être à la place de son avatar (question 14 du *QTIJV*) ;

- Reprise de l'homosexualité primaire en double (25, 26, 27) : avec son avatar et avec les autres joueurs ;
- Activité ludique d'identification, *Cosplay* (28, 29) ;

5.1.4 L'avatar comme objet subjectalisant

- Personnalisation de son avatar comme ob-jet malléable (question 30) : importance du processus de création de son avatar ;
- Fantasme – représentation de son avatar comme un autre différencié de soi (31, 32, 35, 36, 37, 38, question 20 du *QTIJV*) : penser son avatar comme un autre, ayant éventuellement des intentions différentes des siennes propres ;
- Empathie et attachement pour son avatar reconnu comme autre (33, 34, question 13 du *QTIJV*) ;

5.1.5 Emotions

- Reprise éventuelle, partielle, des émotions dans l'auto-empathie comme il existe une reprise partielle des émotions dans l'empathie (questions 2 du *QTIJV*).

5.2 Opérationnalisation des variables de l'intersubjectivité chez les joueurs de MMORPGs

5.2.1 Les interactions sociales chez les joueurs de MMORPGs

- Participation à une guilde de joueurs (question 39) ;

- Importance du facteur social dans le MMORPG (40) : importance de rencontrer d'autres joueurs au sein du jeu vidéo ;
- Intersubjectivité et interactions sociales solides (amitiés), et multiple (plusieurs amis) (41, 42, 47) : amitiés dans les MMORPGs et qualité de ces amitiés ;
- Désir de rencontre et rencontre *IRL* des joueurs rencontrés dans le monde virtuel (43) ;
- Fantasmes et désirs pour un autre joueur (44, 45, 46) : attirance sensuelle éventuellement mutuelle et rencontre *IRL* pour acter une telle attirance ;

5.2.2 Désir d'intersubjectivité

- Rencontre d'autres joueurs dans le monde réel (question 43) ;
- Fantasme – représentation d'un autre sujet derrière l'avatar d'un autre joueur (54) ;
- Contrainte d'un tel imaginaire, tourné vers les représentations d'un sujet réel derrière l'avatar d'un autre joueur, pour entrer en communication avec un autre joueur (55) ;

5.2.3 Spécificité de l'intersubjectivité dans le virtuel

- Présence de la sexualité génitale dans le MMORPG (question 48) : figuration du sexuel génitalisé au sein même du jeu vidéo ;
- Fantasmes sexuels entre les joueurs (49) ;
- Intersubjectivité entre les joueurs, entre lecture de l'émotion et lecture de l'action dans le jeu vidéo (50) : comparaison de l'importance de ces dimensions telles qu'elles apparaissent dans la pensée du joueur ;
- Intersubjectivité entre les joueurs, entre l'action et la parole dans le MMORPG (51, 56) : comparaison de l'importance de ces dimensions telles qu'elles apparaissent dans la pensée du joueur ;

- Proto-conversations entre les joueurs (52) : imitation « motrice » des gestes de l'avatar d'un autre joueur ;
- Empathie pour un autre joueur (53) : représentation des représentations d'un autre joueur. L'empathie entre les joueurs de MMORPGs a par ailleurs été évaluée à partir des dimensions de l'instrument *IRI* (empathie cognitive, souci empathique, fantaisie et détresse émotionnelle) ;
- Fantasma – représentation d'une autre sujet derrière l'avatar d'un autre joueur (54) et contrainte d'un tel imaginaire, tourné vers les représentations d'un sujet réel derrière l'avatar d'un autre joueur, pour entrer en communication avec un autre joueur (55). Deux sous-dimensions qui appartiennent au désir d'intersubjectivité entre les joueurs (43, 54, 55).

Enfin, notons que le plaisir partagé entre les joueurs (question 57) est une question qui n'appartient pas à la spécificité de l'intersubjectivité dans le MMORPG mais qu'elle nous paraissait importante à poser pour discriminer éventuellement les deux groupes de joueurs entre eux. Nous avons également interrogé le fait de rêver des avatars des autres joueurs (question 58), afin éventuellement de pouvoir comparer ce résultat avec le fait de rêver de son avatar au propre. La question de l'existence des signifiants énigmatiques qui ne se diffuseraient entre joueurs a été très problématique à opérationnaliser. Nous ne l'aborderons pas dans cette première étude expérimentale.

6 Lieu de l'étude

- Collèges et Lycée d'Ile de France, et d'Amiens.
- Site Yapaka.be.
- Espaces numériques (*facebook*, forums de jeux vidéo, etc.).

7 Population

La population est composée principalement de joueurs de jeux vidéo de rôle en ligne massivement multi-joueurs, adultes de 18 à 55 ans. La population comprend 81 sujets joueurs, 67 joueurs de MMORPGs (42 sujets au sein du protocole de Serge Tisseron et 25 sujets qui ont passé le questionnaire-entretien) et 14 joueurs de jeux vidéo qui ne jouent pas aux MMORPGs (protocole de Serge Tisseron, Annexes I, 4).

Le mode de recrutement des sujets a consisté en la rencontre de sujets lors de festivals de jeux vidéo, mais aussi *via* le réseau social *Facebook* et des forums spécialisés de joueurs de MMORPGs. Les données quantitatives de la recherche ont été prélevées par un ensemble de chercheurs en psychologie, sur les terrains des collèges précités, mais aussi et surtout par la réponse à un questionnaire *via* le site Yapaka.be.

8 Déroulement de l'étude

La récolte des données quantitatives a consisté à modifier la base de données de la recherche de Serge Tisseron, décrite plus avant, pour discriminer et prélever quatre groupes de joueurs de MMORPGs : un groupe de joueurs excessifs de MMORPG, un groupe de joueurs non excessifs de MMORPG, un groupe de joueurs MMORPG (excessif et non excessif confondus) et enfin, un groupe de joueurs qui jouent aux jeux vidéo mais jamais aux MMORPGs.

La récolte des données qualitatives s'est déroulée de deux manières différentes : par la rencontre au cours d'entretiens (lieux publics, université, etc.) des joueurs et par le recueil de données chez des joueurs qui ont bien accepté de répondre directement à cet entretien sous format numérique. Un questionnaire-entretien leur a alors été transmis par mail, complété parfois par un échange téléphonique si des questions se posaient.

Ce sont ces deux types de données à partir desquelles ont été évaluées les dimensions et sous-dimensions de l'auto-empathie avec son avatar et de l'intersubjectivité dans le monde virtuel. Pour différencier les joueurs excessifs et non-excessifs de MMORPGs, nous avons utilisé à

chaque fois le *PVP (Problem Video game Playing)* de Tejeiro Salguero et Bersabe Moran (2002). Nous avons également comparé cette population de joueurs de MMORPGs avec une population de joueurs (excessifs et non-excessifs) qui ne jouent jamais aux MMORPGs afin d'avoir une population de référence, pour contrôle.

L'auto-empathie a consisté en l'évaluation des dimensions et sous-dimensions lui correspondant :

Ainsi, l'intentionnalité réfléchissante n'a été évaluée qu'à partir des données des entretiens avec les joueurs de MMORPGs

- Questions 4 à 9 du questionnaire-entretien ;

La subjectivation a été évaluée à partir de ces deux types de données.

- Les questions du questionnaire des interactions de Serge Tisseron (QTIJV, Annexes I, 4) qui paraissent proches de cette dimension sont les suivantes : 8. *Je mets en scène, au travers du jeu vidéo, les situations pénibles de ma vie réelle* ; 15. *J'ai doté mon avatar de certains traits de ma personnalité* ; 19. *Il m'est déjà arrivé de rêver et/ou de penser à mon avatar hors du jeu* ; 22. *La vie de mon avatar influence ma propre vie* ; Q69- *La nuit, je fais des rêves* ; Q73- *Je suis créatif* ;
- Les questions qui paraissent les plus proches de cette dimension, soumises ainsi à hypothèse, sont les questions 8 et 15 ;
- Enfin, la subjectivation (par l'action) comprend les questions 10 à 19 du questionnaire-entretien ;

L'identification imaginaire avec son avatar est évaluée également à partir de ces deux types de données.

- Les questions du questionnaire des interactions qui paraissent les plus proches de cette dimension, soumises ainsi à hypothèse, sont les suivantes : 12. *Je pense que mon avatar me ressemble* ; 14. *J'imagine parfois que je pourrais être à la place de mon avatar* ;

- L'identification imaginaire comprend les questions 20 à 29 du questionnaire-entretien ;

L'avatar pris comme objet subjectalisant imaginaire est également évalué à partir des données issues du protocole de recherche de Serge Tisseron et du questionnaire-entretien.

- Les questions du questionnaire des interactions qui paraissent les plus proches de cette dimension, soumises ainsi à hypothèse, sont les suivantes: *13. Je ressens de l'empathie pour mon avatar ; 20. Il m'arrive de laisser et /ou d'observer mon avatar livrer à lui-même.* Notons que ce dernier item appartient selon Serge Tisseron aux interactions sensori-motrices. Nous pensons cependant qu'il peut appartenir également au registre de l'objectalisation subjectalisante imaginaire de l'avatar, le joueur observant son personnage de l'extérieur comme un autre autonome ;
- L'avatar comme objet subjectalisant comprend les questions 30 à 38 du questionnaire-entretien ;

Enfin, nous avons souhaité évaluer une dernière sous-dimension de l'auto-empathie avec son avatar, correspondant aux émotions que peut ressentir un joueur dans son jeu vidéo. Notons que celle-ci part du postulat selon lequel les émotions peuvent être reprises partiellement dans l'auto-empathie avec son avatar comme elles le sont parfois dans l'empathie.

- La question du questionnaire des interactions qui paraît proche de cette dimension est la suivante, soumise à hypothèse : *2. Je joue pour me procurer des émotions que je ne trouve pas dans la vie quotidienne.* Notons que ce dernier item appartient selon Serge Tisseron aux interactions sensori-motrices ;

Les interactions sociales, intersubjectives ainsi que l'empathie ont été évaluées à partir des données du protocole de recherche de Serge Tisseron, mais aussi et surtout à partir des données du questionnaire-entretien :

Ainsi, l'empathie comprend les sous-dimensions de l'IRI (Davis, 1980) suivantes :

- Empathie cognitive ;
- Souci empathique ;

- Fantaisie ;
- Détresse émotionnelle ;

Il est à noter que ces dimensions, que nous présenterons plus amplement, ne sont pas spécifiques des mondes virtuels, elles n'évaluent pas l'empathie existant au sein même du jeu vidéo de rôle en ligne. C'est pourquoi nous avons élaboré une partie intersubjective du questionnaire-entretien pour pallier ces limitations, en adaptant toutes les questions aux mondes des MMORPGs.

- L'évaluation de l'intersubjectivité et des interactions sociales dans le jeu de rôle en ligne, qui comprend les questions 39 à 47 du questionnaire-entretien. Cette partie du questionnaire est reprise du questionnaire de Cole et Griffiths (2007) que nous avons traduit de l'anglais (Annexes I, 3) ;
- L'évaluation de la spécificité de l'intersubjectivité dans un MMORPG qui comprend les questions allant de 48 à 58 du questionnaire-entretien ;
- Le « désir d'intersubjectivité » sera évalué qualitativement à partir des questions 43, 54 et 55.

Notons que le questionnaire des interactions de Serge Tisseron (QTIJV) est un questionnaire qui s'appuie sur la théorie des interactions de Serge Tisseron, sur celle également de « Dyade numérique » selon laquelle « un enfant qui n'a pas trouvé dans son environnement un accordage affectif suffisant peut tenter à l'adolescence de le construire par ordinateur interposé ». Une démarche d'analyse des interactions entre le joueur et le jeu vidéo est ainsi proposée, par la différenciation des interactions sensori-motrices (sensations et réponses stéréotypées) et des interactions narratives (préoccupation narrative centrale, empathie). Nous avons situé le concept d'auto-empathie avec son avatar principalement dans les interactions narratives, dans les « interactions subjectivantes ». Nous avons par conséquent utilisé ce type d'interactions comme sous-dimensions dans notre questionnaire (décrit plus avant) chaque fois qu'une dimension se constituait d'une sous-dimension proche de ces interactions narratives. Cependant, les sous-dimensions de l'auto-empathie et de l'intersubjectivité ne sont pas réduites à ces interactions : d'une part, parce que les concepts développés exigeaient d'autres formes dimensionnelles absentes du QTIJV (par exemple, le

concept d'auto-empathie comprend 5 dimensions réparties en 37 sous-dimensions, dont seulement 9 interactions du QTIJV en sont proches) et d'autre part, parce que notre étude porte non seulement sur la subjectivation mais aussi sur l'intersubjectivité entre les joueurs, processus qui n'est pas approché par le QTIJV.

9 Durée de l'étude

Trois années universitaires consécutives, soit de 2009-2010 à 2011-2012.

10 Rappel des principaux concepts

10.1 Auto-empathie avec un avatar

L'auto-empathie est un processus par lequel un sujet se met à la place de l'autrui-en-soi, un regard intériorisé sur soi, pour représenter son monde subjectif. L'autrui-en-soi est un autre imaginaire en moi qui permet au sujet de contempler son monde subjectif comme s'il lui était extérieur : le sujet s'y transpose et peut s'observer comme s'il était un autre. L'autrui-en-soi se constitue par un double retournement intrapsychique : l'autre virtuel, organisation psychique qui contient de manière innée une représentation d'autrui, est maintenant tournée vers soi ; l'objet subjectalisant, miroir affectif qui renvoie au bébé sa propre image, est introjecté et se propose maintenant comme un miroir intérieur du sujet qui lui renvoie sa propre image.

Médiatisée par l'avatar, l'auto-empathie est un processus par lequel un sujet se met à la place d'une figure qui le représente dans les mondes virtuels, de telle façon que son attention pour cette figure est tournée indirectement, c'est-à-dire par empathie, vers lui-même. L'auto-empathie avec son avatar apparaît à la suite d'une projection d'une partie de la subjectivité du sujet dans l'avatar, figure à partir de laquelle le joueur va se penser, s'entendre, se juger, avec d'autant plus d'acuité que le joueur se trouve maintenant à *la place de l'autrui en soi*.

Précisément, c'est la projection chez le joueur de son potentiel moteur et d'une partie de sa subjectivité-subjectalité dans un avatar – d'apparence humaine ou humanoïde - dont la qualité est d'être un ob-jeu imaginaire subjectalisant, qui se prolonge par une ré-introjection – en tant que la subjectalisation apparaît comme un retour en miroir sur ce que l'on projette-, permettant une identification imaginaire à l'avatar dans une circularité subjectivante. Tout comme pour l'empathie, il peut y exister une reprise partielle des émotions. L'auto-empathie avec son avatar apparaîtrait comme un processus au sein des interactions de type narratives telles que développées par Serge Tisseron.

L'auto-empathie avec son avatar se composerait à partir et autour de plusieurs mécanismes, dimensions et qualités décrits ci-dessous.

Intentionnalité réfléchissante

C'est la projection dans l'avatar de son potentiel moteur qui vient réveiller le désir d'agir dans le monde virtuel proposé.

Subjectivation (par l'action)

L'avatar apparaît au joueur à la première personne du singulier. Le monde virtuel est alors espace de subjectivation dans la mesure où l'avatar est référé au *Je*. Le forment de la subjectivation avec l'avatar serait la représentation d'actions, c'est-à-dire une action imaginaire impliquée dans un contexte de représentation organisé, notamment fantasmatique. La représentation d'action est métaphorisante, c'est-à-dire que le joueur devient sujet-agent de l'action représentée dans le monde virtuel. Le Je cumule alors les fonctions de Moi-sujet et d'agent de l'action. La finalité de ce forment en est la rencontre avec un objet (intersubjectivité).

Identification imaginaire

L'identification imaginaire est sous la dépendance de l'image du semblable, en proposant au sujet l'aliénation à l'image d'un autre, où le sujet conquiert de façon anticipée par rapport à sa maturation neurologique l'unité de l'image du corps. Dans le jeu vidéo de rôle en ligne d'une part, le joueur s'aliène à l'image d'un autre moi-même qui apparaît dans une image, son avatar, dans un rapport de dédoublement (image spéculaire) et de miroir (contexte narcissique des « lèvres qui se baisent elles-mêmes ») et d'autre part, la spéculariation serait indirecte, elle

se ferait par empathie du joueur avec son avatar. L'avatar reste dans un rapport extérieur au sujet, il serait une « matière numérique » à travailler en tant qu'obj-jeu subjectalisant présent dans une image qui évoque au sujet l'objet subjectalisant réflexif des premières interactions.

Objet subjectalisant

L'objet subjectalisant est d'abord le regard de l'autre sur soi qui va permettre l'émergence du sentiment de soi. Cet objet se trouve progressivement introjecté et informe ainsi la psyché sur elle-même : une partie de la psyché devient un autrui-en-soi, ayant une fonction subjectalisante, qui s'informe sur elle-même de son propre fonctionnement. L'avatar est donc cet objet (en imagination) qui permet d'informer le joueur de son propre fonctionnement au sein du jeu, plus loin d'une partie de sa subjectivité, par la projection de cette fonction subjectalisante en lui. Mieux, l'objet subjectalisant acquiert la qualité d'être un objeu, un objet transformable qui, en se déformant, propose au sujet de pouvoir réfléchir sa propre activité de symbolisation. Cette capacité de transformation et de déformation est sollicitée dans le jeu par la personnalisation de son avatar.

Emotions

L'émotion est une expérience consciente qui reste avant tout personnelle et apparaît comme l'aptitude d'être affecté par un événement et d'y réagir. Les émotions seraient reprises éventuellement dans l'auto-empathie médiatisée, comme elles le sont aussi partiellement de l'autre extérieur dans l'empathie.

10.2 Intersubjectivité avec les autres joueurs dans le virtuel

L'intersubjectivité est faite d'une co-activité psychique différente de celle propre à chacun en impliquant une réciprocité entre deux sujets. C'est une recherche délibérée du partage d'expériences sur les événements et les choses, qui pourrait être considérée comme singulière dans un MMORPG. Pour plus de clarté, on peut désigner cette forme d'intersubjectivité comme une intersubjectivité dans le virtuel : elle est alors différenciatrice (Moi non-Moi) plutôt que sexuelle (génitalité) ; engageant le « sexual » contre le sexuel, le sexual archaïque contre le sexual infantile proprement dit ; engageant également l'action plutôt que l'émotion avec les autres joueurs, le geste (proto-conversations) plutôt que la parole avec les autres

joueurs ; elle est représentative plutôt que perceptive, imaginaire plutôt que concrète, dans la mesure où le joueur s'imagine les intentions d'un autre joueur sans l'avoir au préalable rencontré, elle fait donc large place au fantasme ; Enfin, la question du plaisir de l'énigme y est absente (plaisir partagé en l'absence de signifiants énigmatiques pris dans une intersubjectivité).

Le désir d'intersubjectivité apparaît chez le joueur comme la fantasmagorie imaginaire d'un sujet derrière l'enveloppe vide de l'avatar d'un autre joueur, passant spécifiquement par l'action (empathie d'action), c'est-à-dire la faculté de poser un sujet dans cet avatar, le faire vivre, par la même pouvoir éventuellement le rencontrer *IRL*. Il ne s'agit pas uniquement du rapport relationnel d'un joueur à un autre joueur, mais d'une réciprocité sociale qui tient à la mise en place chez chacun des joueurs des processus de subjectivation (auto-empathie, subjectivation par l'action, etc.), au travers éventuellement du partage en résonance de l'ensemble des processus subjectifs des joueurs.

11 Instruments de mesure et entretien - questionnaire des joueurs de MMORPGs

11.1 Questionnaire des interactions dans le jeu vidéo de S. Tisseron (Annexes I, 4)

Le questionnaire des interactions dans le jeu vidéo est un questionnaire qui comporte 26 items. Le sujet doit répondre aux items sur une échelle de Lickert de 1 (pas du tout d'accord) à 4 (tout à fait d'accord).

Ce questionnaire s'appuie sur la théorie des interactions de Serge Tisseron, sur celle aussi de Dyade numérique selon laquelle « un enfant qui n'a pas trouvé dans son environnement un accordage affectif suffisant peut tenter à l'adolescence de le construire par ordinateur interposé ». Ce questionnaire s'inscrit dans une démarche d'analyse des interactions entre le jeu vidéo et le joueur, c'est-à-dire à la fois ce que le jeu fait du joueur et ce que le joueur fait du jeu dans ses interactions. On cherche à évaluer en particulier deux grands types d'interactions dans le jeu vidéo. Les interactions de type I sensori-motrices, où l'interactivité

est physique (sensations et réponses stéréotypées), les émotions mises en jeu font une grande place au stress (émotions primaires pures telles l'angoisse, la peur, etc.), les angoisses mises en jeu sont archaïques (abandon, écrasement, annihilation, etc.), la préoccupation narrative y est peu présente et la violence essentiellement narcissique (le but est d'abattre le plus grand nombre de créatures interchangeable). Les interactions de type II narrative émotionnelle, où l'interactivité est d'abord émotionnelle (les sensations sont moins importantes et la réponse corporelle moins immédiate : le joueur réfléchit avant d'agir), les émotions mises en jeu complexes (identification et empathie : « avoir des sentiments pour » et « avoir des sentiments avec »), les angoisses mises en jeu sont œdipiennes (elles engagent une rivalité et une initiation), la préoccupation narrative y est centrale et la violence œdipienne (abattre un ennemi pour prendre sa place).

Plus les interactions de type I seraient privilégiées par le jeu, plus serait grand le risque de dépendance, au contraire des interactions de type II qui limiteraient grandement le risque de dépendance. De la même façon, plus le joueur privilégierait les interactions de type I, plus le risque de dépendance serait grand (le joueur qui cherche des émotions extrêmes, revit des angoisses archaïques, a besoin de se valoriser par l'exercice d'une violence narcissique) ; au contraire, plus le joueur privilégierait les interactions de type II, et moins le risque de dépendance serait grand (le joueur qui joue à un jeu comme on lit un roman, ou qui cherche un parcours initiatique). Les interactions de type I peuvent survenir chez le joueur comme remède à une situation de souffrance aiguë ou comme remède à une situation de souffrance chronique. Dans le premier cas, le joueur ne joue pas par plaisir mais pour réduire un déplaisir : pour apaiser une souffrance physique, pour oublier une souffrance psychique personnelle, pour apaiser une souffrance psychique liée à la vie familiale ou encore compenser une lenteur (un enfant lent qui, en répétant les mêmes tâches, devient aussi habile qu'un autre enfant qui joue moins). Dans le second cas, les interactions de type I viennent se constituer en une dyade numérique qui peut répondre à quatre nécessité : *rechercher un attachement sécurisé*, c'est-à-dire lutter contre une angoisse d'abandon chronique liée à un échec du processus normal d'attachement (un écran allumé assure le joueur de ne pas se sentir abandonné), où le corps réel finit par perdre toute importance (déli du corps proche des problématiques anorexiques) ; *devenir maître de ses excitations* parce que le joueur, enfant, a connu une séduction maternelle narcissique et cherche maintenant à la revivre dans le jeu par un bombardement d'excitations. D'autre part, des traumatismes ont pu rendre certains sujets

incapables de contenir leurs propres émotions afin de pouvoir les élaborer (alexithymie). Ces sujets qui ne peuvent ni contenir ni réguler leurs émotions les remplacent par des sensations qui sont toujours éprouvées et peuvent être maîtrisées. L'engagement dans le jeu constitue alors une modalité de défense contre l'angoisse de ne rien éprouver et les sensations recherchées sont un moyen pour tenter de se guérir de cette angoisse ; *expérimenter un accordage affectif satisfaisant* où le sujet, privé dans son enfance de l'empathie réflexive caractérisant l'accordage affective, devient un joueur tentant de trouver dans son ordinateur un miroir de ses gestes, de ses pensées et de ses émotions. Enfin, la nécessité d'*incarner un idéal* survient quand le sujet n'a pas expérimenté un environnement précoce permettant de se construire une estime de soi adaptée. Le joueur reste alors fixé à des formes inadaptées du narcissisme, cultivant par exemple une forme de représentation de lui-même sans rapport avec la réalité proche d'un « soi grandiose » (création d'un avatar infaillible et transfert idéalisant des autres joueurs).

Enfin, en ce qui concerne les qualités psychométriques de ce questionnaire, il apparaît sensible, plus sensible du côté des scores élevés. La fidélité est très acceptable avec un coefficient alpha de Cronbach à .87, un coefficient de corrélation test-retest à .977 et un coefficient de concordance test-retest de Lin à .911.

11.2 L'indice de réactivité interpersonnelle (IRI) de Davis (Annexes I, 4)

Le questionnaire d'empathie est une traduction et une adaptation (Lussier, 1996) de l'Interpersonal Reactivity Index (IRI), élaboré par Davis (1980). Il comporte 28 items. Les réponses aux items sont indiquées en choisissant un chiffre allant de 1 (désaccord complet) à 4 (accord complet). Le principe de cotation repose sur un codage permettant d'obtenir un score final pour chaque sujet, la note supérieure exprimant le profil empathique du sujet sur les quatre dimensions de l'empathie qu'évalue ce test. Les quatre sous-échelles (de sept items chacune) de l'instrument sont les suivantes : Empathie cognitive (« Perspective Taking »), Souci empathique (« Empathic Concern »), Détresse personnelle (« Personal Distress ») et Fantaisie (« Fantasy »). Telles que conceptualisées par Davis (1980; 1983, 1994), ces quatre

sous-échelles peuvent être regroupées en deux grandes catégories d'empathie : cognitive et émotionnelle (souci empathique, fantaisie et détresse personnelle).

La sous-échelle de l'Empathie cognitive (« perspective taking ») mesure la tendance à adopter le point de vue psychologique des autres dans la vie quotidienne. Cette dimension de l'empathie est davantage cognitive qu'émotionnelle et les items mesurent la tendance à utiliser cette habileté plutôt que l'habileté elle-même. Un haut score d'empathie cognitive est associé à un meilleur fonctionnement interpersonnel, une plus grande extraversion et une plus grande estime de soi. Cette tendance devrait permettre aux individus d'anticiper les comportements et les réactions des autres et ainsi favoriser des relations interpersonnelles plus chaleureuses et satisfaisantes. Une forte tendance à l'empathie cognitive est aussi associée à un plus faible niveau de nervosité, d'anxiété et d'insécurité. Ainsi, un individu ayant une haute empathie cognitive démontre une plus grande sensibilité aux autres, mais cette sensibilité est qualifiée « d'orientée vers les autres ». Il ne se laisserait pas submerger par des réactions affectives (empathie cognitive), et ce dans le but de conserver le contrôle de la situation afin d'être prêt à offrir son aide (Richendoller & Weaver, 1994). Enfin, l'empathie cognitive n'est pas liée aux mesures connues de l'intelligence (Davis, 1983). Les personnes présentant un haut niveau d'empathie cognitive seraient davantage affectées à la vue d'affects positifs (joie, rire, etc.) et le seraient moins à la vue d'affects négatifs (peur, peine, détresse, etc.) chez autrui (Davis, Hull, Young, & Warren, 1987).

La sous-échelle du Souci empathique (« empathic concern ») mesure les sentiments « orientés vers les autres », sentiments de sympathie, de compassion et de souci envers les personnes vivant dans la souffrance. Le souci empathique génère un type de réponse réactive. Il s'agit d'une réaction émotionnelle suscitée par une émotion différente observée chez une autre personne. Par exemple, une personne peut ressentir soit de la peine, soit de la culpabilité ou encore de la colère à la vue d'une personne qui souffre injustement (Staub, 1987). Ce type de réponse, aussi appelé sympathie, est perçu comme étant plus avancé au niveau développemental que la détresse personnelle car il requiert un plus haut niveau d'activité cognitive de la part de l'observateur (Eisenberg, Shea, Carlo, & Knight, 1991). Ainsi, le souci empathique touche à la fois aux dimensions émotionnelle et cognitive de l'empathie. L'aide apportée à autrui provoquée par le souci empathique correspond à l'aide altruiste dans le but d'améliorer le bien-être de l'autre personne (Batson, Duncan, Ackerman, Buckley, & Birtch, 1981). Selon l'étude de Davis (1983), il n'existe pas de lien entre le score du souci empathique et les mesures de fonctionnement interpersonnel et d'estime de soi. Par contre, contrairement à

l'empathie cognitive, les personnes présentant un haut souci empathique seraient davantage affectées à la vue d'affects négatifs chez autrui qu'à la vue d'affects positifs (Davis et al., 1987).

La sous-échelle de Fantaisie (« Fantasy ») correspond aux tendances des individus à se projeter à l'intérieur des sentiments et des actions de personnages fictifs de livres, de films et de pièces de théâtre. On pense que si une personne peut être touchée émotionnellement ou avoir tendance à se mettre à la place de personnages de romans et de films, elle aura tendance à faire de même avec des personnes réelles. Il existerait un lien entre un haut score sur cette échelle et une tendance, pour les hommes, à la gêne, à la solitude et à l'anxiété sociale. Aussi, la vulnérabilité émotionnelle et la peur seraient caractéristiques des personnes utilisant fortement la fantaisie. Ils sont ainsi plus susceptibles de répondre de façon émotionnelle. La tendance à la fantaisie serait liée aux mesures de sensibilité envers les autres (qui incluent un souci pour les sentiments des autres et un souci d'être évalué par les autres). Cette relation serait plus puissante pour les hommes que pour les femmes. De plus, il y a un lien modéré entre, d'une part, une haute tendance à la fantaisie et, d'autre part, l'intelligence verbale et la réactivité émotionnelle (Davis, 1983). Selon une étude s'intéressant à la complexité du narcissisme (Watson, Little, Sawrie, & Biderman, 1992), les corrélations entre la fantaisie et les caractéristiques de la personnalité narcissique (supériorité, instabilité, démonstration de la possession d'une forte estime de soi pour fuir la réalité d'une très faible estime de soi) démontrent que ces personnes peuvent se servir de la fantaisie dans le but de se créer un monde de toute-puissance et ainsi fuir leur réalité. Dans ce cas, la fantaisie peut être utilisée comme un indice négatif du bon fonctionnement social ou psychologique.

La sous-échelle de Détresse personnelle (« Personal distress ») réfère aux sentiments « orientés vers soi » d'anxiété personnelle et de difficulté face à une personne qui éprouve de la détresse ou de l'inconfort. On peut qualifier cette dimension de l'empathie émotionnelle comme étant négative ou nuisible au bon fonctionnement psychologique. Le type de réponse associé à la détresse personnelle est une reproduction de l'émotion observée. Par exemple, une personne pleure à la vue d'une autre personne qui pleure sans nécessairement comprendre pourquoi cette autre personne pleure. C'est pour ainsi dire une contagion d'émotions que l'on retrouve chez les personnes présentant une plus faible différenciation du soi (Corcoran, 1982). Les comportements d'aide engendrés par ce type de réponse sont alors qualifiés d'égoïstes car ils servent à réduire la propre détresse de l'aidant. De plus, il existe une relation modeste ($r = .21$) entre cette dimension de l'empathie et le souci d'être évalué par les autres. Ces personnes

ne se préoccuperaient pas des autres puisqu'elles seraient submergées par leurs propres émotions et auraient peu d'énergie à consacrer au sort d'autrui (Richendoller & Weaver, 1994). Aussi, la détresse personnelle est fortement associée à une faible estime de soi, une faible extraversion, un faible niveau de compétence sociale et un pauvre fonctionnement interpersonnel incluant la gêne et l'anxiété sociale. Des corrélations significatives ressortent entre la détresse personnelle et la réactivité émotionnelle. L'échelle de détresse personnelle est de cette façon fortement associée à un ensemble complexe d'émotions, telles la peur, l'incertitude et la vulnérabilité. Enfin, il existe une faible relation négative entre la détresse personnelle et les mesures d'intelligence chez les femmes (Davis, 1983). Ainsi, cette sous-échelle constituerait un indice négatif d'empathie.

Enfin, en ce qui concerne les qualités psychométriques du questionnaire d'empathie, les coefficients de consistance interne obtenus par Davis (1980) se situent entre .71 et .77. La fidélité de l'instrument est aussi acceptable car le test-retest varie de .62 à .80 sur une période de huit à dix semaines (Davis, 1980). Sur une période de deux ans, le test-retest varie de .50 à .62 (Davis & Franzoi, 1991).

11.3 Le PVP (Problem Video game Playing) de R. Tejeiro Salguero et R. Bersabe Moran (Annexes I, 4)

Basé sur les critères du DSM-IV pour le jeu pathologique et sur des études concernant les toxicomanies, ce questionnaire a été utilisé auprès de 223 adolescents espagnols âgés de 13 à 18 ans (Tejeiro Salguero et Bersabe Moran, 2002).

Le sujet doit répondre à 9 questions fermées, l'existence du jeu vidéo excessif étant considéré à partir du moment où le sujet dépasse 4 critères sur les 9 présents. Les 9 items sont les suivants :

- 1) Lorsque je ne joue pas aux jeux vidéo, je continue à y penser (i.e. à me remémorer des parties, à planifier la prochaine partie, etc.).
- 2) Je passe de plus en plus de temps à jouer aux jeux vidéo.

- 3) J'ai essayé de contrôler, de diminuer ou d'arrêter de jouer, ou généralement je joue plus longtemps que je ne l'avais planifié.
- 4) Lorsque je ne peux pas jouer aux jeux vidéo, je deviens de mauvaise humeur, irritable.
- 5) Lorsque je ne me sens pas bien (nerveux, triste ou en colère), ou lorsque j'ai des problèmes, j'utilise plus souvent les jeux vidéo.
- 6) Lorsque je perds une partie, ou lorsque je n'atteins pas les résultats escomptés, j'ai besoin de jouer plus pour atteindre mon but.
- 7) Parfois, je cache aux autres, tels mes parents, mes amis, mes professeurs, que je joue aux jeux vidéo.
- 8) Afin de jouer aux jeux vidéo, je me suis absenté de l'école ou du travail, ou j'ai menti, ou j'ai volé, ou je me suis querellé ou battu avec quelqu'un.
- 9) À cause des jeux vidéo, j'ai négligé mes obligations professionnelles ou scolaires, ou j'ai sauté un repas, ou je me suis couché tard, ou j'ai passé moins de temps avec mes amis et ma famille.

Cette échelle apparaît comme unidimensionnelle, la consistance interne évaluée à partir du coefficient Alpha de Cronbach est tout à fait acceptable pour une échelle de cette taille, à .69. Enfin, la comparaison entre ce test et d'autres mesures de joueurs excessifs supporterait la validité de l'échelle (R. Tejeiro Salguero et R. Bersabe Moran, 2002).

11.4 Entretien – questionnaire avec les joueurs de jeu de rôle en ligne (Annexes I, 1)

L'entretien que nous avons élaboré spécifiquement pour cette recherche, est constitué d'un guide souple dans une semi-directivité, avec un ensemble de questions préparées (Annexes I, 1 et 2). Il se compose des variables qualitatives ailleurs non investiguées chez les joueurs de MMORPGs et se constitue des dimensions et sous-dimensions des concepts élaborés dans

notre étude. Cet entretien s'est vu repris sous une forme numérisée avec 9 sujets sur les 25 joueurs constituant notre échantillon sur des questions de clinique exploratoire.

Dans un premier temps, le concept d'auto-empathie avec son avatar est interrogé selon ses dimensions propres (voir définition ci-dessus). Entre parenthèses, nous donnerons, quand il y a lieu de pousser la clarification, les correspondants conceptuels des questions posées dans cet entretien :

L'intentionnalité réfléchissante comprend les questions 4 à 9 : désir d'entrer dans le monde virtuel (désir d'agir dans le monde virtuel), sensation que les actions de son avatar sont celles du joueur (projection et introjection de son potentiel moteur dans l'avatar), activité de « farmer » comme activité principale (*gameplay* orienté vers l' « action motrice »), sensations physiques avec son avatar (projection et introjection des potentiels moteurs dans son avatar), sensation que le corps de l'avatar est le corps du joueur (projection d'une partie de son corps virtuel dans l'avatar) et désir d'effectuer les actions de son avatar dans le monde réel (introjection des potentiels moteurs chez le joueur).

La subjectivation (par l'action) comprend les questions 10 à 19 : parler de son avatar en tant que *Je* (subjectivation par le *Je*), doter son avatar de traits de personnalité personnels, doter son avatar des traits de personnalité que le joueur souhaiterait posséder (projection et introjection des identités subjectives du joueur), réflexion des actions de l'avatar dans le monde réel (représentations d'actions de son avatar dans le monde réel), réflexion des désirs du joueur par l'avatar (représentation des désirs – fantasme - de son avatar dans le monde réel), penser à son avatar en dehors du jeu (représentation des actions de son avatar en dehors du jeu), rêver de son avatar pendant son sommeil (représentation des actions de son avatar en dehors du jeu), rêver d'être dans la peau de son avatar (fantasmer les actions de son avatar comme les siennes propres), rêver être dans le jeu vidéo à la place de son avatar (se fantasmer en action dans un monde virtuel – identification en action) et apprendre des choses sur soi-même grâce à son avatar (reprise représentationnelle des projections et introjections dans l'avatar, c'est-à-dire retour subjectivant des parts projetés du sujet).

L'identification imaginaire comprend les questions 20 à 29 : penser être son avatar (identification en imagination d'être son avatar), impression de se regarder quand on regarde son avatar de face (duplicité identificatoire imaginaire – l'avatar comme miroir), penser que son avatar ressemble au joueur (identification imaginaire avec son avatar), penser que son

avatar est une partie de soi (identification imaginaire), penser que son avatar réel serait soi (identification imaginaire), avoir l'impression que son avatar est un double (duplicité identificatoire imaginaire), le *Main* ou le *Reroll* en tant que double (identification imaginaire principale au *Main* ou au *Reroll*), les autres joueurs en tant que doubles (reprise de l'homosexualité primaire avec les autres joueurs), participation au *cosplay* (activité ludique d'identification) et s'habiller comme son avatar (identification imaginaire à son avatar dans le réel).

L'avatar comme objet subjectalisant comprend les questions 30 à 38 : importance de la création de son avatar (personnalisation de son avatar comme ob-jeu malléable), penser que l'avatar est un autre (considérer son avatar aussi comme un autre différencié de soi, un objet), penser son avatar autonome (considérer l'avatar comme un objet différencié de soi avec des intentions autre que les siennes propres), empathie pour son avatar (pouvoir voir en l'avatar un autre pour lequel on pourrait avoir de l'empathie), attachement à son avatar (attachement à son avatar reconnu comme autre), peur de la mort de son avatar (la mort de l'avatar comme autre), peur de la mort de son avatar en comparaison à sa propre mort (primauté de l'avatar comme autre sur le sujet - l'avatar comme être différencié), désir d'existence de son avatar après sa mort physique (l'avatar comme être différencié) et désir de passer du temps avec son avatar réel (fantasme du désir d'interaction avec un avatar reconnu comme autre).

Dans un deuxième temps, l'évaluation de l'intersubjectivité et des interactions sociales dans le jeu de rôle en ligne, qui comprend les questions 39 à 47 : faire partie d'une guilde (participation à un groupe de joueurs), jouer à un MMORPG pour rencontrer d'autres personnes (importance du facteur social dans le MMORPG), amitié solide dans le jeu (intersubjectivité sociale solide), nombre d'amis en ligne (intersubjectivité sociale multiple), rencontre de ces amis en ligne dans la vie réelle (désir d'intersubjectivité d'un autre joueur dans le monde réel), attirance pour un autre joueur (désir et fantasme pour un autre joueur), attirance mutuelle (représentation des représentation-fantasmes d'un autre joueur, capacité de se mettre à la place d'un autre joueur pour voir ses représentations), rencontre réelle avec un autre joueur connu dans le monde virtuel (désir d'intersubjectivité avec un autre joueur) et importance des amis en ligne en comparaison avec ses amis dans la vie réelle (comparaison qualitative de intersubjectivité dans le réel et intersubjectivité dans le virtuel).

Ce second temps est repris en grande partie du questionnaire de Cole et Griffiths (2007) que nous avons traduit de l'anglais (Annexes I, 3).

Dans un troisième temps, l'entretien s'oriente vers l'évaluation de la spécificité de l'intersubjectivité dans un MMORPG, avec les questions allant de 48 à 58 : présence de la sexualité dans le jeu de rôle en ligne (présence de la sexualité génitale *dans* le MMORPG), désirs sexuels envers les autres joueurs (fantasme sexuels *entre* joueurs), comparaison entre éprouver des émotions et entreprendre une action avec un autre joueur (comparaison intersubjective entre lecture de l'émotion et lecture de l'action dans le jeu vidéo), entreprendre une action ou entreprendre une discussion (comparaison entre lecture de l'action et langage verbal dans le jeu vidéo en ligne), imitation des gestes d'un autre joueur (proto-conversations entre joueurs), empathie pour les autres joueurs (intersubjectivité et transposition imaginaire dans l'empathie - représentation des représentations d'un autre joueur dans l'empathie), imaginer l'autre joueur derrière l'avatar (fantasme en représentation de l'autre joueur comme sujet autre), importance d'une telle imagination pour entrer en communication avec un autre joueur (contrainte du fantasme en représentation de l'autre joueur comme sujet autre), utilisation d'un dispositif faisant intervenir la voix (intervention de la voix entre les joueurs dans l'intersubjectivité), plaisir éprouvé avec d'autres joueurs (plaisir partagé entre les joueurs) et rêver de l'avatar des autres joueurs (fantasmes – représentations de l'autre joueur identifié à l'avatar en dehors du jeu).

Le « désir d'intersubjectivité » sera évalué qualitativement à partir des questions 43 (rencontre d'autres joueurs dans le monde réel : désir d'intersubjectivité dans le réel), 54 (s'imaginer un autre joueur derrière un avatar : fantasmes – représentations d'un autre sujet derrière un autre avatar) et 55 (contrainte d'un tel imaginaire pour entrer en communication avec un autre joueur : contrainte de ce fantasme « un autre sujet derrière un autre avatar » pour acter l'intersubjectivité).

Nous trouverons en Annexes (I, 1 et 2) ce questionnaire ainsi que les repères correspondant aux dimensions évaluées. Enfin, pour différencier selon ces variables qualitatives le joueur excessif du joueur non excessif, nous avons utilisé le PVP (*Problem Video game Playing*, Annexes I, 4) que nous décrivions pour évaluer la dépendance au jeu vidéo.

12 Critères d'arrêt de l'étude

L'étude est arrêtée si la procédure expérimentale n'est pas respectée, et si un sujet ne veut finalement pas y participer.

13 Présentation du protocole de recherche de Serge Tisseron « Etude comparée et exploration des pratiques problématiques du jeu vidéo à l'adolescence et à l'âge adulte »

Notre recherche sur les joueurs de MMORPGs s'insère dans une recherche sur les jeux vidéo plus large menée par Serge Tisseron, au sein du laboratoire LASI, Université de Paris Ouest Nanterre la Défense. Nous présentons ci-dessous ce protocole de recherche, ainsi que son argumentaire :

« La société tient un discours culpabilisant concernant les pratiques vidéo-ludiques. Ces dernières sont incriminées comme vecteur d'addiction et d'émergence de psychopathologies. On saisit au travers de ce discours, la porosité des frontières entre « le normal » et le « pathologique », et cette grande difficulté actuelle à nuancer la pratique excessive d'une pratique réellement problématique et dissociée. Les objurgations normatives autour de ces usages, ainsi que le concept d'addiction, utilisé par commodité en vue de maîtriser une méconnaissance du jeu vidéo et de ses usages, mérite discussion. La réserve ou la critique que nous pouvons émettre, nous semble-t-il, de la notion d'addiction, est que le terme a pour dénotation, un état de dépendance, un ensemble de phénomènes comportementaux, cognitifs et physiologiques survenant à la suite d'une consommation répétée d'une substance, à une difficulté à contrôler la consommation, à un désinvestissement progressif des autres activités. Mais surtout, dans ce contexte le terme « addiction » réfère de plus en plus à la compulsion et au contrôle des impulsions, c'est-à-dire au comportement, plutôt qu'au produit, ou en l'absence d'un produit. Or comme le souligne Serge Tisseron, les progrès récents des neurosciences démontrent que l'adolescence se caractérise par l'immaturation de ce même système d'impulsion, qui ne prendra sa forme définitive qu'à l'entrée de l'âge adulte : « *Parler*

« d'addiction aux jeux vidéo » à l'adolescence n'est donc pas le diagnostic d'une maladie, tout juste la constatation d'un symptôme ». Ces remarques sont capitales pour décentrer la problématique qui fait du jeu « une drogue sans objet » sans vraiment s'interroger sur la nature des interactions développées et sollicitées par le joueur au travers de la pratique vidéoludique. Les développements théoriques de S.Tisseron concernant les usages et interactions dans le jeu vidéo donnent lieu à la distinction de deux modalités d'interaction respectivement à l'œuvre dans le jeu vidéo, ainsi qu'à la conceptualisation de la relation affective avec la matrice de jeu sous le nom de la « dyade numérique ». De ce fait, il y a des interactions dites de type « sensori-moteur », comme son nom l'indique, il s'agit d'un type d'échange avec le jeu sur le mode physique, sensoriel, où les émotions sont d'ordres simples au service du corps se matérialisant par une recherche d'expérimentation de sensations fortes, d'excitations motrices et d'émotions en lien avec des angoisses primitives archaïques (angoisse de morcellement, annihilation..), des situations dangereuses/effrayantes (sensations de chutes, vertiges) suscitant un stress et une peur émotionnelle intense. La dimension narrative ne figure pas au premier chef, il s'agit plutôt d'une recherche d'interaction avec la machine de jeu au service d'une violence narcissique (objet numérique interchangeable à détruire, éliminer des objets numériques). Cette recherche de stimulation peut répondre à d'autres impératifs du joueur, à savoir la réduction d'un déplaisir, sur un mode analgésique pouvant être à l'origine de l'investissement ludique. Et d'autres part, il y a les interactions de type « émotionnel-narratives » où il s'agit en l'occurrence d'un partage émotionnel avec la machine et un engagement empathique. Dans ce type d'échange interactif avec le jeu, le joueur y recherche des émotions d'ordre beaucoup plus complexe. La réflexion est alors au cœur du jeu. Le joueur s'identifie, s'engage en termes de sentiment à l'égard de l'avatar, la préoccupation narrative est au premier plan. Le joueur ressent des sentiments empathiques pour et avec l'avatar. Les problématiques sont plutôt œdipiennes. Plaisir à jouer, plaisir à échanger et à parler des émotions qu'il y éprouve. Le jeu devient un véritable territoire de signification, voire de symbolisation. Ces deux types d'interactions obéissent à des nécessités différentes et de ce fait, le jeu vidéo peut être utilisé à des fins différentes: soit comme un partenaire d'interaction, soit comme un espace de signification symbolique. Une compréhension de ces usages se doit donc de tenir compte de la pluralité des facteurs et des motivations intrinsèques du joueur, et récuser tout réductionnisme et dogmatisme. Par ailleurs, les enquêtes et études portent majoritairement sur les joueurs adolescents et prennent peu en compte la population de joueur adulte. Les joueurs adolescents sont stigmatisés comme une catégorie à risque, la figure adolescente s'apparente à celle de la métaphore d'un

sujet « victime », et « abusé » par l'univers du jeu vidéo représentant une distraction préjudiciable pour sa santé. Or nombres de cliniciens ont constaté que les pratiques vidéo-ludiques accompagnent la majorité des adolescents dans leur processus d'autonomisation et de crise pubertaire, pour être généralement délaissées au profit d'autres centres d'intérêts vers la fin de celles-ci ».

Problématique :

« Le temps consacré aux pratiques vidéo-ludique ne signe en rien l'inscription dans le pathologique, ainsi, il n'est pas opportun de quantifier en mesure de temps l'usage du jeu vidéo sans en interroger les modalités et la nature même des interactions engagées .Le concept de « dyade numérique » et les modalités d'interactions soulignent les nouvelles formes de relations qu'entretiennent les joueurs avec ces univers vidéo-ludiques. Par ailleurs, l'immaturité du système de contrôle des impulsions à l'adolescence implique que la métaphore systématique de l'addiction au jeu vidéo à l'adolescence s'avère inappropriée. Le jeu vidéo excessif à l'adolescence serait le plus souvent la manifestation de la crise d'adolescence. En effet, les « issues » normales de l'adolescence donneront lieu à un allègement, voire un désinvestissement total de la pratique, sauf dans le cas où l'usage du jeu vidéo s'inscrit dans un registre de réassurance affective, de fuite de la réalité, de réparation, d'apaisement d'une souffrance engageant l'écran de jeu comme un réel partenaire d'interaction ».

Objectifs de la recherche (S.Tisseron cf. Projet de recherche) :

1 Mieux comprendre les particularités du jeu problématique à l'adolescence par rapport au jeu normal à cet âge

Il s'agit d'étudier ce qu'il y a de spécifique au fonctionnement psychique des adolescents joueurs excessifs par rapport au fonctionnement psychique des adolescents joueurs non excessifs. Les résultats de cette recherche devraient permettre de mieux différencier ce qui,

dans les comportements de jeu excessif à l'adolescence, peuvent relever de la traditionnelle crise d'adolescence

2 Mieux différencier les particularités du jeu problématique à l'adolescence et à l'âge adulte

Le but est d'examiner en quoi les comportements de jeu excessif à l'adolescence sont semblables ou non à ceux de jeu excessif à l'âge adulte, et de mieux diagnostiquer ceux qui peuvent devenir problématiques afin de les prendre en charge précocement en cessant de désigner comme « sujet à risque » tout joueur excessif. Il n'est pas du tout certain que cette conduite ait la même signification pour un joueur adolescent et pour un joueur adulte. L'objectif est de voir si les comportements de jeu excessif à l'adolescence relèvent de la même logique qu'à l'âge adulte ou d'une logique différente.

Hypothèses générales :

Les hypothèses fondatrices de ce travail de recherche s'appuient sur l'idée que :

- 1- la relation excessive qu'entretiennent un joueur adolescent et un joueur adulte avec ce nouveau type de média ne relève pas de la même logique ;
- 2- le passage du normal au pathologique ne se mesure pas au facteur temps, ni au degré de dépendance du PVP, mais plutôt à la nature des interactions qui sont sollicités.

METHODOLOGIE DE RECHERCHE

Terrain de Recherche :

Collèges et Lycée d'Ile de France, et d'Amiens via Education Nationale.

Site Yapaka.be.

Population étudiée :

Joueurs Adultes 255 joueurs de 18 à 55ans				Joueurs Adolescents 582 joueurs de 10 à 17 ans			
Homme Joueur excessif selon le PVP	Homme Joueur non excessif selon le PVP	Femme Joueuse excessive selon le PVP	Femme Joueuse Non excessive selon le PVP	Adolescent Joueur excessif selon le PVP	Adolescent Joueur non excessif selon le PVP	Adolescente Joueuse excessive selon le PVP	Adolescente Joueuse non excessive selon le PVP

Présentation des outils d'investigations :

1 Questionnaire d'informations générales (Questionnaire 1)

Il se recoupe en cinq dimensions comme suit :

Identité du sujet

- Nom ; prénom/
- Age

Situation familiale

- Statut des parents
- Situation familiale des parents (ensemble/séparés)
- Composition du foyer familiale
- Statut du sujet dans la fratrie/ famille (enfant unique, aîné, cadet)

Milieu socioculturel du sujet

- Situation professionnel des parents
- Nombre d'ordinateur dans le foyer

Histoire et rapport au jeu vidéo

- Age de début de jeu vidéo
- Historique de la découverte du jeu vidéo

- Temps passé en moyenne à jouer au jeu vidéo
- Horaires de jeu
- Type de console de jeu utilisé
- Nombre d'essai de jeux nouveaux
- Moment de la journée préféré pour jouer au jeu vidéo
- Nombre de fois par jour et par semaine d'utilisation du jeu vidéo
- Manière préférentielle de jouer au jeu vidéo
- Type de jeux auquel joue le plus souvent le sujet
- Temps moyen d'une partie de jeu
- Evocation d'autres passe-temps en dehors du jeu vidéo

Lieu de jeux

- Lieu où joue le plus fréquemment le sujet
- Lieu d'emplacement de la console de jeu ou du PC
- Utilisation de support de jeu fixe ou transportable

2 Le questionnaire du type d'interaction dans le jeu vidéo (QTIJV, Questionnaire 2, ANNEXE I ET II)

Il se recoupe en six dimensions comme suit :

Recherche d'attachement sécurisé
Recherche de la maîtrise d'excitation, sensations, angoisse
Expérimentation de phénomènes d'accordage affectifs
Idéalisation
Recherche de plaisir
Utilisation du Jeu Symbolique
Espace de confirmation de son identité

3- Le PVP (Measuring Problem Vidéo Game in Adolescent) : Questionnaire n°3 d'addiction au jeu vidéo selon Tejeiro RA et Bersabe-Moran :

Les items de ce questionnaire mesurent les dimensions suivantes :

1	Augmentation du temps passé à jouer ou à y penser, ou à programmer ses prochaines parties, ou à se remémorer ses anciennes parties.
2	Mauvaise humeur, irritabilité lorsqu'on est incapable de jouer
3	Augmentation du temps passé à jouer dans les moments difficiles
4	Tentatives échouées à contrôler son temps de jeu
5	Dissimulation du temps passé à jouer avec ses parents ou amis
6	École buissonnière, devoirs non faits, pour jouer davantage aux jeux vidéo
7	Coucher tardif, repas manqués et diminution du temps passé en famille ou avec ses amis pour jouer davantage

4- Questionnaire Profil Empathique: L' I.R.I: Interpersonal Reactivity Index :

Les dimensions étudiées sont les suivantes :

1	Empathie Cognitive
2	Souci Empathique
3	Fantaisie
4	Détresse Personnelle

Indicateurs et références théoriques :

1- Les variables de recherche :

a) Variable indépendante de la recherche (VI) : La pratique vidéo ludique et son usage problématique.

b) Les différentes variables dépendantes mesurées (VD):

- Variable dépendante 1 : L'âge des joueurs de jeu vidéo
- Variable dépendante 2 : Le sexe/Genre du joueur
- Variable dépendante 3 : Le niveau de dépendance au jeu vidéo
- Variable dépendante 4 : La nature des interactions sollicitées au travers du jeu vidéo
- Variable dépendante 5 : Le profil empathique des joueurs.

Hypothèses théoriques:

Hypothèse 1 : Nous devrions constater des particularités des pratiques vidéo-ludique à l'adolescence et à l'âge adulte

Hypothèse 2 : Nous devrions constater des différences dans les modalités d'interactions avec le jeu vidéo chez les joueurs dits « excessifs » et les joueurs « non excessifs »

Hypothèse 3 : Nous devrions constater que les comportements de jeu excessif à l'adolescence ne relèvent pas de la même logique de dépendance qu'à l'âge adulte.

Hypothèse 4 : Nous devrions constater des particularités du jeu problématique à l'adolescence par rapport au jeu normal à cet âge, ainsi que des spécificités du fonctionnement psychique des adolescents joueurs excessifs par rapport au fonctionnement psychique des adolescents joueurs non excessifs.

Hypothèse 5 : Nous devrions constater des différences de modalités de jeu selon le sexe des joueurs.

VI Résultats

1 Analyse des données

Pour l'analyse des données, nous avons utilisé la base de données « Excel » et les logiciels « Excel » et « SPSS ». Nous arrêterons l'analyse statistique aux calculs des proportions, des moyennes, des écarts types et des corrélations, analyse statistique issue de tests paramétriques avec les outils statistiques suivants : le test T de Student, le test de Levene, le test Rhô de Spearman et l'analyse de variance à un facteur.

2 Analyse descriptive des caractéristiques sociodémographiques des joueurs de MMORPGs

Les caractéristiques sociodémographiques des joueurs de MMORPGs comprennent les informations sur l'âge des sujets, leur situation familiale, leur milieu socioculturel, leur histoire par rapport aux jeux vidéo ainsi que leur rapport à celui-ci, enfin les lieux au sein desquels ils jouent.

Nous ne reprenons que les résultats saillants et/ou significatifs de ces informations. On pourra se reporter aux annexes pour le reste des données (Annexes II, 2).

Nous comparons deux groupes de sujets : 54,8% (N=23) sont des joueurs excessifs de MMORPGs et 45,2% (N=19) sont des joueurs non excessifs de MMORPGs. Ces deux groupes ont été discriminés avec le PvP (R. Tejeiro Salguero et R. Bersabe Moran, 2002). Nous avons une population de 42 joueurs de MMORPGs qui constituent le groupe expérimental.

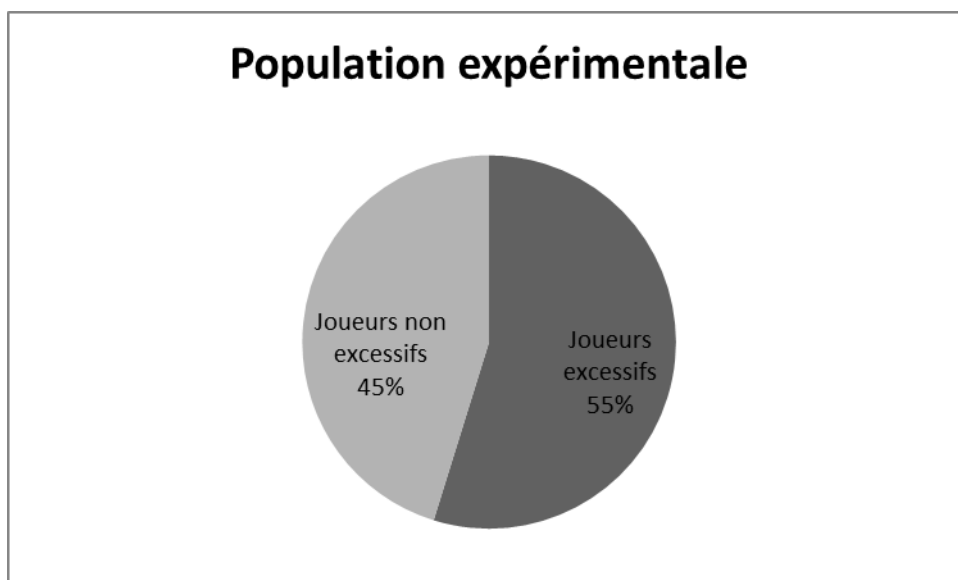


Figure 5. Proportion de joueurs excessifs et non excessifs de MMORPGs

L'âge moyen du groupe expérimental est de 27,1 ans, avec un âge moyen auquel le joueur a commencé à jouer de 12,52 ans, 66,7% sont des joueurs contre 33,3% de joueuses. Nous retrouvons ici les données de la littérature internationale, où les joueurs de MMORPGs sont essentiellement des hommes (Nick Yee, 2007).

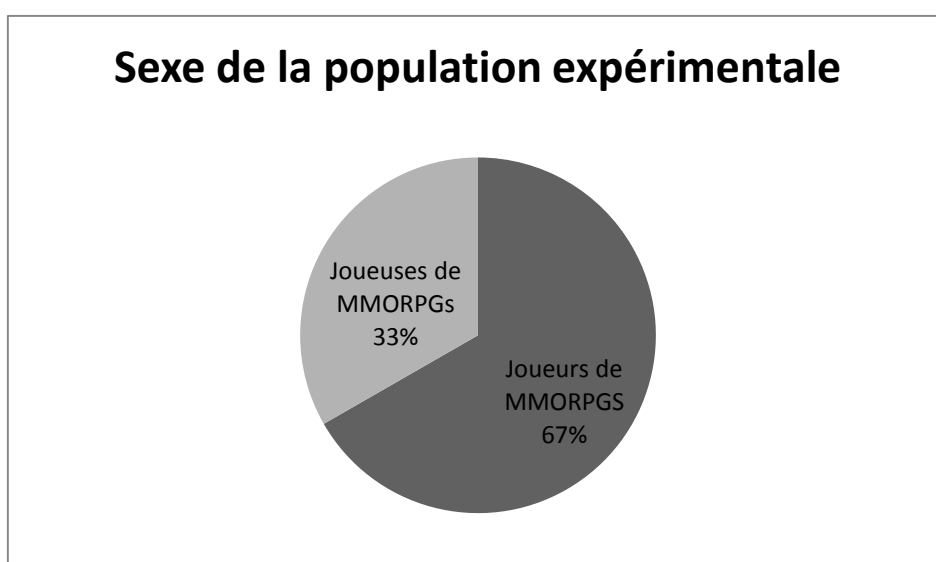


Figure 6. Proportion des joueurs et joueuses de MMORPGS de l'échantillon expérimental

Ils sont 92,9% des joueurs à avoir des loisirs en dehors du MMORPG, ce qui relativise la critique selon laquelle cette activité serait mono-centrée.

Lorsqu'il s'agit d'évaluer l'environnement proche et familial des joueurs de MMORPGs, nous observons que la personne ayant fait découvrir le jeu vidéo au joueur est à 19% le père, 19% le frère, 2,4% la sœur, 40,5% un ami, 4,8% un membre de la famille et 14,3% des joueurs ont découvert le jeu seul. La mère n'apparaît jamais comme la personne qui fait découvrir le jeu vidéo au sujet, ce aussi bien pour le groupe de joueurs non excessifs que pour le groupe de joueurs excessifs.

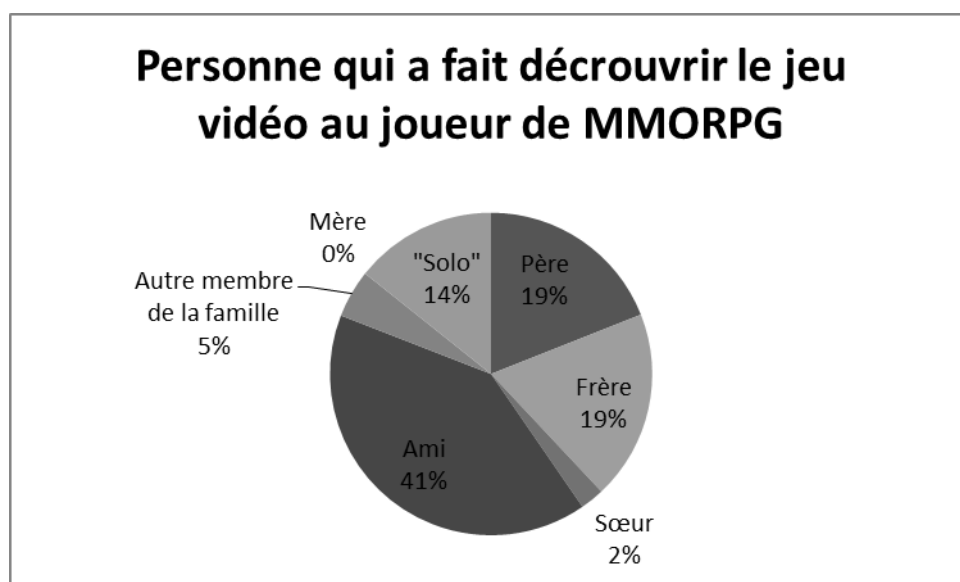


Figure 7. Proportion des personnes ayant fait découvrir le jeu vidéo au joueur de MMORPG

S'agissant maintenant du rapport au jeu vidéo, ainsi que son histoire, nous observons que le nombre d'ordinateur par foyer est de un ordinateur pour 11,9% des joueurs, 28,6% ont deux ordinateurs et 59,5% des joueurs trois ordinateurs ou plus. 83,3% des joueurs de MMORPGs possèdent un ordinateur personnel contre 16,7% à ne pas en posséder. 40,5% des joueurs possèdent une console de salon, 14,3% des joueurs une console portable, 14,3% tous les types de console de jeu, 28,6% sont des joueurs PC et 2,4% des joueurs de MMORPGs jouent sur tous les types de supports. 45,2% des joueurs n'essaient pas de jeux vidéo par mois, ils sont

33,3% à essayer au moins un, 11,9% à en essayer deux et 9,5% au moins quatre jeux vidéo par mois.

Ces derniers résultats indiquent que le joueur de MMORPG (et le foyer dans lequel il vit) est un grand consommateur de technologies numériques.

Le test T de comparaison de moyennes au seuil de 0.05 met en exergue plusieurs différences significatives entre le groupe de joueurs excessifs et le groupe de joueurs non excessifs. Nous reviendrons sur certaines de ces différences significatives dans la discussion :

Existe-t-il des horaires précis de jeux vidéo ?

Nous constatons des différences significatives entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs. En effet, les joueurs excessifs ont des horaires précis, contrairement aux joueurs non excessifs (60,9% contre 15,8%).

p <0,05*

On peut penser que cette différence tient aux mesures de réduction des heures passées à jouer devant une pratique par trop chronophage pour le joueur excessif (par exemple 56,5% des joueurs excessifs jouent entre deux et quatre heures par jour), un autre résultat vient renforcer cette explication puisqu'ils sont 39,1% des joueurs excessifs à ne pas avoir d'horaires précis pour jouer, contre une immense majorité des joueurs non excessifs (84,2% des joueurs non excessifs n'ont pas d'horaires précis pour jouer).

A quelle fréquence par semaine le sujet joue-t-il aux jeux vidéo ?

Nous constatons des différences significatives entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs. 26,3% des joueurs non excessifs jouent une fois par semaine mais aucun des joueurs excessifs, 8,7% des joueurs excessifs jouent deux fois par semaine contre aucun des joueurs non excessifs, 4,3% des joueurs excessifs jouent trois fois par semaine

contre 15,8% des joueurs non excessifs et enfin, l'immense majorité des joueurs excessifs de MMORPGs, soit 87%, jouent tous les jours contre une majorité plus restreinte de joueurs non excessifs (57,9%).

p <0,05*

Sans les jeux vidéo, la vie paraît-elle triste aux joueurs de MMORPGs ?

Nous constatons des différences significatives entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs. Sans les jeux vidéo, la vie n'apparaît pas comme triste aux joueurs excessifs (m=3,52) ainsi qu'aux joueurs non excessifs mais dans une moindre mesure (m=1,84).

p <0,01**

Le joueur a-t-il envie de jouer car personne n'attend rien de lui en retour ?

Nous constatons des différences significatives entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs. Le joueur non excessif n'a pas particulièrement envie de jouer à un jeu vidéo parce que personne n'attend quelque chose de lui en retour (m=1,68), pareillement pour le joueur excessif mais dans une moindre mesure (m=3,48).

p <0,05*

Ce résultat peut être expliqué par l'appartenance des joueurs de MMORPGs à des guildes ou des groupes communautaires de joueurs qui, au contraire de cette assertion, attendent quelque chose du joueur qui se connecte (participation à des raids, mobilisation d'une armée contre un envahisseur virtuel, etc.).

Dans la famille, y-a-t-il souvent des conflits liés à l'utilisation des jeux vidéo ?

Nous constatons des différences significatives entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs. Les joueurs non excessifs, dans une moindre mesure les joueurs excessifs, ne sont pas d'accord avec l'assertion selon laquelle, dans leur famille, il existe souvent de conflits à cause des jeux vidéo (respectivement $m=1,68$ et $m=2,27$).

$p < 0,05^*$

Nous pouvions nous attendre à ce résultat, étant donné les caractéristiques adultes de notre population de joueurs de MMORPGs.

3 Subjectivation et intersubjectivation chez les joueurs de MMORPGs

Nous présenterons les résultats à partir de deux types de données, quantitatives et celles issues des entretiens passés avec les joueurs de MMORPGs. On pourra se reporter aux Annexes (Annexes II, 3, 4, 5, 6 et 7) pour apprécier dans le détail les résultats issus des données quantitatives du protocole de Serge Tisseron.

Dans ces sous-parties consacrées aux entretiens, nous présenterons les résultats tirés des entretiens passés avec des joueurs de MMORPGs, ainsi que des données issues de la version numérique de cet entretien-questionnaire. Les joueurs de MMORPGs sont identifiés en tant que joueur non excessif ou joueur excessif à partir du même instrument utilisé pour les données exclusivement quantitatives, le *PVP*.

Nous présenterons les données statistiques de ces entretiens à titre indicatif, ainsi que les exemples, quand cela est pertinent, qui nous apparaissent les plus saillants par rapport à ces données. Nous noterons les différences entre les deux groupes de joueurs lorsque les différences sont suffisamment importantes ; dans le cas contraire, nous présenterons les données des joueurs de MMORPGs sans distinction sur la variable de l' « excès du jeu ».

Nous avons rencontré 25 joueurs de MMORPGs en entretien (ou remplissant l'entretien sous forme de questionnaire), soit 14 joueurs non excessifs (56%) et 11 joueurs excessifs (44%), avec un âge moyen de 27 ans. L'échantillon est composé essentiellement de joueurs (18 sujets, soit 72%, contre 7 joueuses, soit 28%). La majorité joue sur *World of Warcraft* (19 sujets, soit 76%), dans une moindre mesure sur *Lord of the Ring Online*, *Fly for fun*, *Dofus*, *Lineage II* et *Dragonica*.

3.1 L'auto-empathie avec un avatar chez les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs

3.1.1 L'intentionnalité réfléchissante chez les joueurs de MMORPGs

3.1.1.1 Données recueillies à partir des entretiens avec les joueurs de MMORPGs

Ils sont 80 % de joueurs (20 joueurs) à désirer entrer dans le monde virtuel auquel ils jouent, s'ils étaient un avatar. Agahnim nous dit par exemple : « si réellement j'étais un avatar alors oui j'aimerais parcourir le monde virtuel pour lequel j'ai été conçu », ou encore Vaati : « et bien je pense que si j'étais un avatar, je n'aurais pas d'autre choix que d'explorer le monde qui m'entoure, quel qu'il soit ».

Treize joueurs (soit 52%) ont eu la sensation que les actions de leur avatar étaient les leurs. Daisy pense ainsi que : « il est net, et c'est d'ailleurs visible dans la réponse que j'ai donnée plus haut, que les actions de l'avatar sont les miennes. L'avatar est un corps, certes virtuel, mais néanmoins pourvu d'une forme d'existence. Ce corps est contrôlé par mon cerveau, ses actions et ses choix sont motivés par ma pensée et mon système de valeur, de la même façon que mon corps physique. Ce pouvoir s'exerce tout simplement dans un monde où les possibilités d'action ne sont pas les mêmes. Plus limitées d'un côté car elles s'inscrivent dans un jeu programmé, dans un univers fini, mais plus large car elles me permettent de faire des choses impossibles dans le monde physique : voler sur le dos d'un griffon, affronter un

démon, mourir et revenir à la vie... Si j'envoie mon avatar dans la ville de Piton du tonnerre avant de retrouver les avatars de mes coéquipiers pour une instance, je vais dire à mes coéquipiers : « je passe à Piton du tonnerre et je vous rejoins après ». Je n'ai jamais vu ou entendu un joueur parler des actions de son avatar à la troisième personne. Ayant plusieurs avatars, il m'est arrivé de dire des phrases de ce genre : « Je déco [déconnecte] et je reviens avec Beldu (nom de l'autre avatar) ». C'est sans doute la seule situation où l'avatar est extérieur au joueur. A propos d'avatar, entre nous, mes amis de jeux et moi, nous n'utilisons jamais ce terme, et l'appelons plus naturellement « perso », pour personnage. Venant tous de l'univers des jeux de rôles, le terme d'avatar ne nous est pas familier. C'est pourquoi j'emploierais le terme « perso » qui sera plus spontané et me permettra de donner des réponses plus directes aux prochaines questions ».

Farmer est une activité très importante essentiellement chez les joueurs excessifs, puisqu'ils sont 72% à considérer le *farming* comme activité principale dans un MMORPG ; seulement 28% des joueurs non excessifs (soit 4 joueurs) à considérer le *farming* comme activité principale dans le MMORPG auquel ils jouent le plus souvent. Notons que ces mêmes joueurs ne déconsidèrent pas pour autant cette activité, mais la considèrent simplement comme une activité parmi d'autres toutes aussi importantes. Peppy, joueur non excessif selon le PVP nous dit par exemple que : « non, cette activité trop fastidieuse a rarement été dans mes objectifs de jeu car se pratiquant souvent seul et sans grand intérêt. Mais bon... pas toujours le choix, il faut souvent y passer pour évoluer », ou Link : « Je détestais le *farming* mais pour *up* les métiers ou *craft*er ou encore se faire des *golds* à l'hôtel de vente c'est incontournable donc je le faisais. Mon activité principale était de raid, le *farming* ne servait qu'à ce but », ou encore Daisy : « Pas du tout, je déteste ça. Ce qui compte pour moi, c'est l'histoire de mon perso. Je ne pourrais me retrouver à farmer que si j'ai besoin d'argent dans le jeu, mais jusqu'à présent ce n'est jamais arrivé. Je tiens à préciser que je joue sur serveur privé en *xp* X2, je n'ai donc aucun problème pour monter l'*xp* avec les quêtes seule. Le *farming* n'est utile dans ce cas qu'à faire de l'argent ou à monter la compétence d'un métier » alors que par exemple Krystal, joueuse excessive selon le PVP, nous dit que « c'était une de mes activités principales dans ce jeu. J'étais une vraie acharnée ! ».

64% des joueurs (16 joueurs) ont déjà éprouvé des sensations physiques avec leur avatar. Ces sensations tournent essentiellement autour de sensations de chute et de vertige, dans une moindre mesure des sensations fugitives dans des moments d'intenses actions, lors de combats par exemple. Zelda nous dit : « J'ai déjà éprouvé une sensation de vertige en sautant

dans une arène, un jour où je devais faire un combat stressant », ou Lars : « Oui ça m'est arrivé au tout début de mon levelling avec mon premier personnage. C'était lié à la chute dans le vide et de souvenir ça m'est arrivé quelque fois mais c'est la seule situation de jeu qui m'a fait éprouver des sensations physiques », ou encore Toad : « Oui, si on prend l'exemple d'un combat. Il arrive souvent que j'éprouve un stress dans le déroulement du combat. Une grande satisfaction lors d'une issue positive, une déception, plus modérée, lors d'une défaite ». Ces sensations sont directement ressenties par le joueur ou ressenties par empathie avec son avatar, comme pour Daisy par exemple : « Il ne va pas s'agir là de sensation physique pure, mais de l'expression physiologique des sensations attribuée au perso. Par exemple, lorsque mon perso vole au-dessus d'une forêt, rien ne peut lui arriver, je suis alors détendue et sereine. J'attribue à ce vol un caractère relaxant, du coup, ça me relaxe. Je n'ai par contre aucune sensation d'apesanteur ou de vertige. De la même manière, lorsqu'un perso ennemi me frappe par surprise dans un lieu non dédié au combat entre faction, ou que je meurs de justesse avant mon ennemi, je ressens de la frustration, je m'énerve, je réagis : « ah mais putain ça m'énerve » ou « connard !! » tout ceci crié allègrement devant mon ordinateur. En revanche, je ne m'essouffle pas comme si c'était mon corps qui fournissait l'effort, je ne ressens pas de douleur ».

Ils sont 20% (5 joueurs) à avoir déjà eu l'impression que le corps de l'avatar était leur corps. Lars nous dit par exemple : « Non, ok pour avoir éprouvé des sensations physiques de chutes liées à mon avatar lorsqu'il chutait de hauteur impressionnante mais je n'ai jamais incarné psychologiquement le corps de mes avatars ».

Enfin, ils sont 56% (14 sujets) à vouloir effectuer ou imaginer effectuer les actions de l'avatar dans le monde réel. Essentiellement dans des expériences de rêves ou de rêverie. Falco nous dit par exemple que : « Généralement dans mes rêves. J'adore imaginer que je suis dans une situation épique comme mon personnage. Que j'ai des pouvoirs qui évoluent au fil des obstacles que je franchis dans le jeu ».

3.1.1.2 Résumé : différence entre le groupe de joueurs excessifs et le groupe de joueurs non excessifs sur la variable de l'intentionnalité réfléchissante avec l'avatar

Existe-t-il une différence entre les joueurs excessifs et non excessifs sur l'intentionnalité réfléchissante avec son avatar à partir des données issues du questionnaire-entretien ?

Le *farming* apparaît comme une activité très importante chez les joueurs excessifs, beaucoup moins chez les joueurs non excessifs. Les joueurs excessifs considèrent le *farming* comme l'activité principale du MMORPG auxquels ils jouent le plus souvent.

3.1.2 Subjectivation en action et par l'action chez les joueurs de MMORPGs

3.1.2.1 Données de statistiques quantitatives

Hypothèse 1 (Annexes II, 3) : Le joueur non excessif met-il en scène des situations pénibles de sa vie au travers du jeu vidéo davantage que le joueur excessif ?

Nous constatons des différences significatives entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs. Les joueurs de MMORPGs ne mettent pas en scène de situations pénibles de leur vie au travers du jeu, le joueur excessif encore moins que le joueur non excessif (respectivement $m=1,04$ et $m=1,89$).

L'hypothèse 1 est infirmée à $p < 0,05^*$

Hypothèse 2 (Annexes II, 3) : le joueur non excessif dote-t-il son avatar de traits de sa personnalité davantage que le joueur excessif ?

Nous ne constatons pas de différences significatives entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs. Le joueur excessif ne dote pas son avatar de traits de sa

personnalité, ni encore le joueur non excessifs (respectivement $m=1,91$ et $m=2,26$).

L'hypothèse 2 est infirmée.

Observons ci-dessous une interaction proche de la dimension de la subjectivation dans le MMORPG :

Le joueur de MMORPG pense-t-il ou rêve-t-il de son avatar hors du jeu ?

Nous observons que le joueur de MMORPG – sans différence significative entre les deux groupes de sujets (Annexe II, 3) – pense et rêve de son avatar en dehors du jeu ($m=2,64$).

Le joueur de MMORPG pense et rêve de son avatar en dehors du jeu.

Notons que deux données vont dans le même sens, puisque les joueurs de MMORPGs font des rêves et pensent être créatifs (respectivement $m=4,45$ et $m=5,36$, Annexes II, 2).

3.1.2.2 Données recueillies à partir des entretiens avec les joueurs de MMORPGs

Ils sont 88% à parler de leur avatar à la première personne du singulier. Essentiellement par convention dans un jeu vidéo, cette « prise de parole du joueur dans l'avatar » apparaît comme une évidence pour tous les joueurs. Lars nous dit par exemple : « Je parlais de mon avatar à la première personne du singulier. A ça deux raisons : en raid je n'ai jamais entendu sur le vocal un joueur parler autrement qu'avec le « je », (adoption de la norme du groupe raid) ; pour le côté fonctionnel et optimisation de l'efficacité des communications sur le vocal (Recherche d'efficacité dans la communication) », ou Falco : « Oui généralement. Ça reste ma représentation dans le jeu donc quand quelqu'un dans le jeu s'adresse à moi, je joue mon rôle d'avatar (un peu comme un rôle au cinéma) », ou encore Luigi : « oui, pour une question de pratique. C'est plus simple d'écrire « j'arrive » que « Kayman se met en route ».

24% des joueurs (6 joueurs) ont doté leur avatar de traits de leur personnalité, ce qui apparaît congruent avec les résultats obtenus à partir questionnaire des interactions de Serge

Tisseron. Par ailleurs, 12% (3 joueurs) ont doté leur avatar de traits de personnalité qu'ils souhaiteraient posséder. Cela en rapport avec le système de jeu. Par exemple, Link nous dit que le MMORPG auquel il joue, *Wow*, laisse peu de place au Role-Play : « c'est un peu le donjon et dragons des temps modernes, on tape sur les méchants et on ramasse le trésor, pas besoin de personnalité pour ça ». Daisy donne une raison pour laquelle ce type de projection n'a que peu cours dans le jeu vidéo en ligne : l'avatar en tant qu'il est une figure vide est, de fait, soi. Il n'est donc besoin d'y projeter soi dans soi selon cette joueuse : « c'est impossible de définir la personnalité de l'avatar dans *wow*. L'avatar possède un physique et une spécialisation de combat (une race et une classe). C'est une coquille vide. Il n'a pour seule personnalité que le comportement du joueur qui le contrôle. Donc, non je n'ai pas doté mon avatar de certains traits de ma personnalité, il n'est, de fait, doté que de mes traits de personnalité. Cela n'a rien de volontaire ni de contrôlé ». Nous sommes ici très proches de la conceptualisation de l'auto-empathie, où l'avatar en tant que figuration matérielle vide reçoit, spontanément, une partie de la subjectivité du joueur.

Ils sont 52% de joueurs (13 sujets) à considérer que leur avatar reflète leurs actions dans le monde réel. Par ailleurs, ils sont 40% de joueurs à considérer que leur avatar reflète leurs désirs dans le monde réel. Diddy par exemple nous dit : « oui toujours ! Je veux que dans le jeu, on puisse plus ou moins faire ma connaissance au-delà du masque de l'avatar », ou Ridley qui pense que : « oui, je pense jouer comme je suis dans la vie réelle. Pour l'exemple, je n'irai jamais m'attaquer à plus faible que moi », ou encore Kraid : « Assurément. Je souhaite que mon avatar soit un personnage brave est courageux comme j'essaye de l'être dans la vie réelle. Par exemple, je vais porter assistance à un autre avatar en danger ».

88% des joueurs (22 joueurs) pensent à leur avatar en dehors du jeu, ce qui apparait congruent avec les résultats obtenus à partir questionnaire des interactions de Serge Tisseron. Les joueurs y pensent essentiellement en rapport avec des améliorations futures de leur avatar, mais ils pensent aussi à l'ensemble du jeu lui-même. Par exemple, Daisy nous dit que : « lorsque je suis en phase de jeu, j'y pense beaucoup hors-jeu. J'en parle avec mon mari, joueur aussi, pour avoir son avis sur l'équipement que je devrais envisager, quelles instances faire, ou trouver les bonnes quêtes. Dans les périodes où je ne joue pas, j'y pense de temps en temps quand mon mari me parle du sien, en me disant qu'un jour j'aurais de nouveau le temps de jouer ! », ou Mido : « Oui, je pense à ma prochaine session de jeu », ou bien encore Aroo : « Non, plutôt au jeu en lui-même parfois, faire un point sur les prochains objectifs ».

20% des joueurs (5 sujets) rêvent de leur avatar en dehors du jeu, mais aucun joueur n'a rêvé être dans la peau de son avatar, ni encore rêvé être dans le jeu à la place de celui-ci. Lars nous dit par exemple « Non il ne m'est jamais arrivé de rêver de mon avatar pendant mon sommeil, ni d'ailleurs de mon activité raid. Je ne me souviens généralement que très rarement de mes rêves et lorsque ça arrive c'est plus souvent des cauchemars ». Seul Sheik éprouve de ces moments de rêverie des expériences identificatoires imaginaires avec son avatar : « je rêve fréquemment que j'incarne cette avatar et que je réalise « vraiment » les actions que j'ai réalisées dans le jeu. Exemple, aider une personne en danger, être le personnage sur qui on peut compter ».

Ils sont quatre joueurs à considérer que leur avatar leur permet d'apprendre des choses sur eux-mêmes, tous sont des joueurs non excessifs, soit 28%. Sheik par exemple nous dit : « peut-être à me prouver que je peux réaliser de grande chose même si ça reste virtuel...Sinon je vois pas », ou Peach qui nous dit que : « oui, ça m'a permis de plus relativiser sur mon comportement, j'étais très colérique et impulsive avant, je me suis bien calmée depuis. Je sais plus classer les gens aussi, y'a pas mal de perturbés sur les jeux en ligne malheureusement » et Lars de souligner que ce sont davantage les interactions entre joueurs qui sont subjectivantes (au sens d'un retour sur soi de sa subjectivité projetée) : « non mon avatar ne me permet pas d'apprendre des choses sur moi-même, en tout cas pas directement, par contre les interactions avec les autres joueurs sont très instructives et peuvent avoir du coup cette fonction ».

3.1.2.3 Résumé : La subjectivation par l'action avec son avatar permet-elle de discriminer les sujets excessifs des sujets non excessifs de jeux vidéo ?

Existe-il une différence entre les deux groupes de joueurs sur la variable de la subjectivation par l'action avec son avatar ?

La subjectivation dans le MMORPG apparaît comme une dimension importante à prendre en compte chez le joueur, mais insuffisante pour discriminer les deux groupes de joueurs, excessifs et non excessifs.

3.1.3 Identification imaginaire avec son avatar chez les joueurs de MMORPGs

3.1.3.1 Données de statistiques quantitatives

Hypothèse 3 (Annexes II, 3) : le joueur non excessif pense-t-il que son avatar lui ressemble davantage que le joueur excessif ?

Nous ne constatons pas de différences significatives entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs. Le joueur non excessif ne pense pas que son avatar lui ressemble ($m=2,37$) de même que le joueur excessif ($m=1,93$).

L'hypothèse 3 est infirmée.

Hypothèse 4 (Annexes II, 3) : le joueur non excessif s'imagine-t-il parfois à la place de son avatar, davantage que le joueur excessif ?

Nous ne constatons pas de différences significatives entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs. Le joueur excessif ne s'imagine pas à la place de son avatar ($m=1,57$) de même que le joueur non excessif ($m=2,05$).

L'hypothèse 4 est infirmée.

3.1.3.2 Données recueillies à partir des entretiens avec les joueurs de MMORPGs

Un seul joueur a considéré qu'il était – en imagination - son avatar alors qu'il se trouvait dans la vie réelle, il s'agit de Peach : « J'ai déjà imaginé l'être dans la vraie vie, surtout quand je ressens de la peur en me promenant seule dans la rue par exemple. Et donc me disant que si j'avais certaines armes et/ou pouvoirs, je pourrai m'en sortir plus facilement face à du danger... C'est surtout pour essayer de me rassurer mais ça reste de l'imagination bien sûr ».

Aucun joueur n'a eu l'impression de se regarder alors qu'il déplaçait la caméra de sorte de se trouver en face de leur avatar. La raison évoquée tient, justement, à une « dés-identification » : quand l'avatar est tourné face à soi, il redevient un objet extérieur. Daisy nous dit par exemple : « Non. Voilà une autre situation je ne dirais pas « t'as vu comme je suis belle » mais « t'as vus comme elle est classe ». Je le fait d'ailleurs à chaque fois que je change une pièce d'armure », de même pour Peach : « Pas du tout, je regarde un personnage, que je peux contrôler certes mais certainement pas moi ».

20% des joueurs (5 sujets) pensent que leur avatar leur ressemble, ce qui apparaît congruent avec les résultats obtenus à partir questionnaire des interactions de Serge Tisseron. Boo nous dit par exemple : « j'ai créé mon avatar à mon image », Daisy qui pense que : « de façon caricaturale. Son physique est une caricature de mon caractère plus que de mon physique » ou Peach : « Il y a certains traits de ma personnalité et ou de mon physique qui peuvent ressortir, comme le fait d'avoir une tresse, ou d'avoir une certaine distance avec un personnage et pas avec un autre que j'apprécie ». Mais les joueurs pensent le plus souvent que leur avatar ne leur ressemble pas, comme Lars qui nous dit : « physiquement carrément pas car les deux persos principaux que j'ai joué étaient des personnages féminins et elfes de la nuit. Je suis un homme et je suis plutôt de petite taille (1,60m...), on est un peu à l'opposé pour l'identification » ou encore Kirby qui dit que : « pour moi, mon perso est un personnage fictif ». D'une certaine façon, pour une grande partie des joueurs interrogés, il ne faut surtout pas que leur avatar leur ressemble, ou qu'ils pensent qu'il puisse leur ressembler. Notamment pour approfondir l'immersion, comme Din peut nous le dire : « si mon perso me ressemblait, je ne pourrais pas jouer, j'aurais trop l'impression d'être *IRL*. Ce que je veux, c'est jouer ! ».

Pareillement, ils sont 20% des joueurs à penser leur avatar comme une partie d'eux-mêmes. Par exemple Peach qui souligne que : « peut-être un peu dans le fait que l'on incarne ce personnage, qu'on puisse se « cacher » derrière ce personnage mais pour ma part ça reste très abstrait », mais la majorité des joueurs pensent que leur avatar ne fait pas partie d'eux-mêmes, mais qu'il peut faire l'objet d'une inscription en mémoire, notamment interactive sociale, Lars nous dit : « non, par contre le temps que j'ai passé à jouer avec fait partie de mon passé et donc de mes expériences de vie notamment vie de groupe, et ce fut très enrichissant ».

Ils sont 16% des joueurs (4 sujets) à considérer que leur avatar serait eux s'il devenait réel. Peach nous dit par exemple : « je n'aimerais absolument pas que ça soit moi et encore moins l'avoir devant mes yeux en réel ! Il peut y avoir certains traits de ma personnalité et ou de mon

physique qui peuvent ressortir par moment mais c'est un personnage, pas une personne », alors que Daisy souligne que : « oui, puisque sans moi il n'a pas de cerveau, pas de caractère, pas de pensée » ou encore Falco qui nous dit qu'il : « serait « l'idéal que je voudrais être ». La grande majorité des joueurs pense ainsi que leur avatar doit rester du « côté de l'écran », dans un monde de jeu et de fiction.

28% des joueurs (soit 7 sujets) considèrent leur avatar comme leur double. Par ailleurs, ils sont 85% de ces derniers joueurs (6 joueurs sur ces 7 sujets) à considérer que leur double est davantage leur *Main*. Aucun des joueurs ne considère par contre un autre joueur comme son double. Daisy nous dit par exemple : « D'une certaine façon, un peu comme le portrait de Dorian Grey. Je perçois mes persos comme une projection physique des aspects de ma personnalité si ce n'est que ce ne sont que ceux que je connais et dont je suis fière... Mon tauren, qui serait mon « Main », a les caractéristiques physiques inverses aux miennes : je suis petite et frêle, les taurens sont la race la plus grande et massive de tout Wow. Par contre j'ai choisis pour elle la classe de druide, qui est un perso de soutien positif, et l'ai spécialisé en heal, ce qui fait que ce perso est entièrement tourné vers les autres. Il ne peut évoluer qu'en soutenant les autres, le fait le mieux, et en est indispensable. Il s'agit de la classe la plus facile à jouer pour moi car c'est celle qui correspond le plus à mon mode d'action et d'interaction IRL. Mon reroll principal, le seul de mes rerolls que j'ai monté jusqu'au bout, est une orquesse. Dans le physique des « orquesse » je retrouve mes traits de caractères : agressive, solide, puissante. Par contre, sa classe de voleur ne me correspond pas du tout ! Je l'ai d'ailleurs spé en combat, car je me trouve bien incapable d'agir en finesse, de façon déloyale et basse », ou Boo qui nous dit que : « oui, elle pourrait très bien l'être, elle serait juste plus affirmée que moi... je dirais plus mon main, elle est la première impression que je me donnais de mon avatar, elle me ressemble le plus, les rerolls ont été créés que pour changer de mon *main*, mais il ne la remplace en aucun cas ». Ainsi dans notre échantillon, quand l'identification (consciente) imaginaire a lieu, elle l'est davantage avec le personnage principal, le Main, que les doublons de celui-ci, les Rerolls.

Ils sont deux joueurs (8%) à participer au *Cosplay*, mais aucun des deux joueurs ne s'est jamais habillé comme son avatar.

3.1.3.3 *Résumé : différence entre le groupe de joueurs excessifs et le groupe de joueurs non excessifs sur la variable de l'identification imaginaire avec l'avatar*

Existe-t-il des différences d'identification imaginaire avec son avatar entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs ?

L'identification imaginaire avec un avatar ne nous apparaît pas dans l'ensemble comme une variable servant à discriminer les joueurs entre eux entre un pôle excessif et un pôle non excessif.

3.1.4 *L'avatar comme objet subjectalisant chez les joueurs de MMORPGs*

3.1.4.1 *Données de statistiques quantitatives*

Hypothèse 5 (Annexes II, 3) : le joueur non excessif a-t-il de l'empathie pour son avatar, davantage que le joueur excessif ?

Nous ne constatons pas de différences significatives entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs. Les deux groupes de joueurs n'ont pas d'empathie pour leur avatar ($m=2,17$ pour le joueur excessif et $m=2,32$ pour le joueur excessif).

L'hypothèse 5 est infirmée.

Hypothèse 6 (Annexes II, 3) : le joueur non excessif observe-t-il son avatar livré à lui-même, davantage que le joueur excessif ?

Nous ne constatons pas de différences significatives entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs. Les joueurs excessifs comme les joueurs non excessifs n'observent pas leur avatar livré à lui-même ($m=1,48$ pour le joueur excessif et $m=1,95$ pour le joueur non excessif).

L'hypothèse 6 est infirmée.

3.1.4.2 Données recueillies à partir des entretiens avec les joueurs de MMORPGs

Ils sont 80% des joueurs à penser que la création ou la personnalisation de leur avatar est importante dans le MMORPG auquel ils jouent. Falco nous dit par exemple que : « C'est l'étape la plus importante, la plus sympa, celle qu'on préfère tous... », Daisy qui nous dit : « c'est une étape importante et qui me prend du temps. En effet, il s'agit de la seule image que les autres joueurs ont de nous. Je prends soin de paraître agressive et féminine, je choisis toujours un teint clair et des cheveux de couleur soutenue, je prends tatouages et piercing si c'est possible », Peach : « oui, je prends beaucoup de temps pour choisir, faut que ça me plaise vraiment, que j'y ai mis tout mon cœur, un peu comme un tableau ou une sculpture ». Selon Lars, cette étape est importante uniquement parce qu'elle a à voir avec la différenciation avec les autres joueurs qui sont eux aussi représentés dans le jeu par des avatars : « plus ou moins, c'est surtout le fait de ne pas avoir la même apparence que 80% des avatars, ce qui est plus sympathique qu'un monde de clone ». Soulignons également que si, consciemment, le joueur ne pense pas que l'avatar lui ressemble, il crée le plus souvent son avatar, *a minima*, à son image dans cette même démarche de différenciation avec les autres ; Din par exemple nous dit que : « oui, il faut que je puisse m'y reconnaître un minimum, autant que le jeu le permet bien sûr. Comme dit dans une autre question, je n'arrive pas à jouer un personnage qui soit petit, nain ou gnome, ou des personnages trop massifs, homme barbare, tauren ou troll ».

20% des joueurs pensent que leur avatar est une « personne » distincte d'eux-mêmes. Din dit par exemple que : « dans un sens oui, elle est l'idéal que je souhaiterais être, comme un exemple pour moi même si elle partage quelques caractères qui me sont propres, ne jamais attaquer un autre joueur sans raison, voler les objets des autres... ». Cependant, les joueurs pensent davantage pour leur avatar qu'il s'agit d'une sorte de marionnette. Lars par exemple : « Bah je ne pense pas en terme de personne avec mon avatar, je suis toujours dans le concept qu'il s'agit de ma marionnette » ou encore Daisy : « non il ne s'agit que d'un corps vide animé par mon cerveau. Comme une marionnette ».

Ils ne sont que 8% des joueurs (soit 2 joueurs) à avoir pensé ou imaginé que leur avatar poursuivait ses activités dans le jeu. Pour ces deux joueurs, il s'agit de rêveries conscientes, mais la grande majorité des joueurs soulignent l'impossibilité que leur avatar poursuive ses activités sans eux. Le système même du jeu en ligne contraint ainsi à cela : l'avatar est soi ou il n'est pas.

24% des joueurs (soit 6 joueurs) ont de l'empathie pour leur avatar, mais seuls les joueurs non excessifs le pensent. Lars nous dit par exemple que : « oui dans un certain sens *via* les moments où ma prêtresse était oom – out of mana - ou alors lorsqu'elle se prenait des dots ou pire l'aggro ! Mais c'était différent de l'empathie que je peux avoir IRL, disons que je trouvais ces moments désagréables ». Et c'est de nouveau Daisy qui nous donne de l'importance au concept d'auto-empathie médiatisée : « Je ne peux pas ressentir de l'empathie pour mon avatar, puisque celui-ci n'a pas de sentiment propre. Ses sentiments seraient les miens. Peut-on avoir de l'empathie pour soi-même ? ». L'auto-empathie ici répond bien entendu par l'affirmative à la question de Daisy, l'empathie pour soi-même appartenant au registre de l'auto-empathie.

Ils sont 80% des joueurs à être attachés (soit 20 sujets) à leur avatar. Peach nous dit par exemple que : « d'une certaine manière oui car je donne toujours des noms avec une certaine histoire à mes personnages. J'ai eu du mal à donner le même nom que mon personnage principal sur wow, sur un autre jeu par exemple », ou bien encore Lars qui dit : « oui j'y suis attaché car j'ai passé énormément de temps à jouer avec, vécu de super moments de jeu avec, affectivement je l'ai un peu investi. Je n'ai pas revendu mon compte même si j'ai arrêté de jouer car j'estime que c'est ma propriété et ne veut pas le transmettre à quelqu'un d'autre » et Din de nous dire que l'attachement ne vient pas exclusivement de la relation avec son avatar mais du temps passé sur le jeu : « pas au tas de pixel directement mais plus au temps investi dessus ».

Aucun joueur n'est effrayé par la mort de son avatar, ni n'est effrayé autant par sa mort que celle de son avatar, ni que leur avatar continue d'exister après leur mort. Enfin, ils sont 16% des joueurs (soit 4 joueurs) à penser souhaiter passer du temps avec leur avatar s'il était une personne réelle.

3.1.4.3 Résumé : La dimension de l'avatar pris comme objet subjectalisant permet-elle de discriminer les sujets excessifs des sujets non excessifs de jeux vidéo ?

Existe-t-il des différences sur la dimension de l'avatar pris comme ob-jeu imaginaire subjectalisant entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs ?

L'avatar en tant qu'objet subjectalisant imaginaire ne nous apparait pas dans l'ensemble comme une variable servant à discriminer les joueurs entre eux entre un pôle excessif et un pôle non excessif.

3.1.5 Les émotions chez le joueur dans le jeu chez les joueurs de MMORPGs

3.1.5.1 Données de statistiques quantitatives

Hypothèse 7 (Annexes II, 3) : le joueur non excessif se procure-t-il des émotions qu'il ne trouve pas dans la vie quotidienne, davantage que le joueur excessif ?

Nous ne constatons pas de différences significatives entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs. Le joueur non excessif ne se procure pas d'émotions dans le jeu qu'il ne trouve dans la vie quotidienne ($m=2,32$), contrairement au joueur excessif ($m=2,91$).

L'hypothèse 7 est infirmée.

Existe-t-il des différences sur la dimension de l'émotion – non trouvée dans la vie quotidienne - entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs ?

Le joueur excessif se procure des émotions qu'il ne trouve pas dans la vie quotidienne, contrairement au joueur non excessif.

L'auto-empathie chez le joueur de MMORPG

Au sein de la dimension de l'intentionnalité réfléchissante, les joueurs de MMORPGs désirent entrer dans le monde virtuel s'ils étaient leur avatar. Ces mêmes joueurs ont déjà eu pour la plupart la sensation que les actions de leur avatar étaient les leurs. De même, ils ont souvent ressentis des sensations physiques avec leur avatar (à type de sensation de chute par exemple). Par ailleurs, dans des expériences de rêverie, les joueurs peuvent s'imaginer effectuer les actions de leur avatar dans le monde réel.

Au sein de la dimension de la subjectivation par l'action, nous notons que les joueurs de MMORPGs parlent de leur avatar en tant que *Je*, ainsi que pensent que leur avatar reflète leurs propres actions dans le monde réel. Par ailleurs, les joueurs de MMORPGs pensent à leur avatar en dehors du jeu, commandant des expériences de rêveries en imagination.

Enfin, au sein de la dimension de l'avatar comme objet subjectalisant, notons que les joueurs pensent que la création et la personnalisation de leur avatar est une étape importante dans le jeu, ainsi qu'ils sont attachés à leur personnage.

3.2 L'empathie, les interactions sociales et l'intersubjectivité chez les joueurs excessifs et non excessifs de MMORPGs

3.2.1 L'empathie chez les joueurs de MMORPGs

3.2.1.1 Données de statistiques quantitatives

Nous observons une *tendance* de différences, non des différences significatives (le seuil de significativité n'est pas atteint au seuil $p=0,05^*$ mais $p=0,06$), entre les deux groupes de joueurs sur la variable empathie (Annexes II, 4).

Hypothèse 8 : le joueur non excessif a-t-il davantage d'empathie cognitive que le joueur excessif ?

Nous ne constatons pas de différences significatives entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs, mais une tendance. Le joueur non excessif a plus d'empathie cognitive (89,5% d'empathie cognitive dans le groupe des joueurs non excessifs) que le joueur excessif (65,2% pour les joueurs excessifs).

L'hypothèse 8 est partiellement validée.

Hypothèse 9 : le joueur non excessif a-t-il davantage de souci empathique que le joueur excessif ?

Nous ne constatons pas de différences significatives entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs, mais une tendance. Le souci empathique est davantage présent chez les joueurs excessifs que chez les joueurs non excessifs (respectivement 21,7% et 5,3%).

L'hypothèse 9 est infirmée.

Hypothèse 10 : le joueur non excessif a-t-il davantage de fantaisie que le joueur excessif ?

Nous ne constatons pas de différences significatives entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs, mais une tendance. La fantaisie est moins présente encore chez le joueur non excessif que (5,3%) que chez le joueur excessif (13%).

L'hypothèse 10 est infirmée.

Hypothèse 11 : le joueur excessif a-t-il davantage de détresse personnelle que le joueur non excessif ?

Nous n'observons pas cette dimension chez les joueurs de MMORPGs.

L'hypothèse 11 est infirmée.

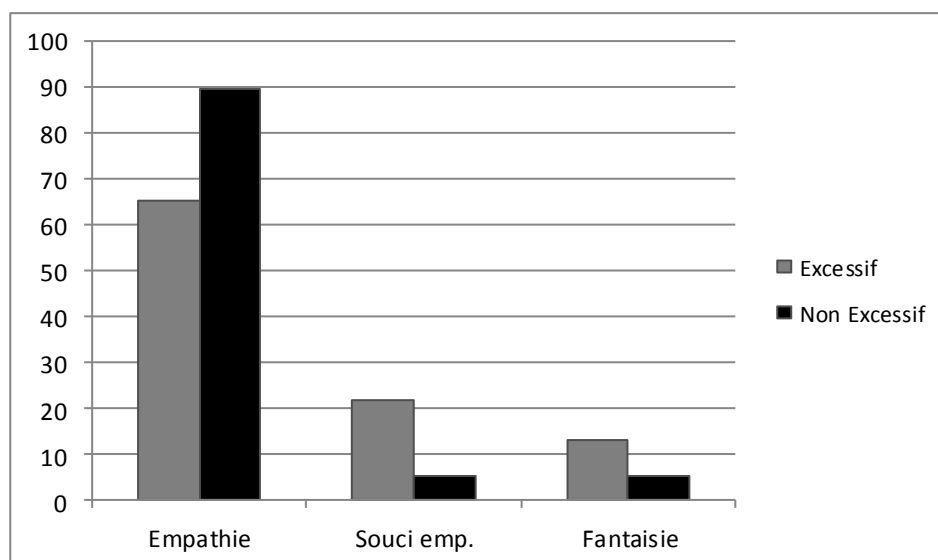


Figure 8. L'empathie chez les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs

Par ailleurs, nous observons, après analyse de variance entre l'empathie et les interactions sensori-motrices et narratives (Annexes II, 5), que le joueur excessif de MMORPG pense que son avatar lui ressemble et se met à la place de celui-ci quand il possède de la fantaisie (m=3

pour les deux interactions), au contraire des composantes d'empathie cognitive et de souci empathique (respectivement $m=1,74$, $m=1,33$ et $m=2,2$, $m=1,4$). Nous constatons que le joueur excessif pense ou rêve de son avatar en dehors du jeu, expliqué par leur souci empathique ($m=3,8$) ainsi que par leur fantaisie ($m=3$), mais n'en rêve pas quand il est en empathie cognitive avec les autres ($m=2,13$).

Chez les joueurs non excessifs de MMORPGs maintenant (Annexes II, 6), nous notons que l'interaction qui souligne l'importance accordée au récit et à l'histoire du jeu pour le joueur semble expliquée chez le joueur non excessif de MMORPG par les trois composantes de l'empathie (respectivement $m=3,06$, $m=4$ et $m=4$) avec des valeurs plus fortes pour le souci empathique et la fantaisie que pour l'empathie cognitive.

D'autre part, sans significativité de différence entre les moyennes attachées à ces composantes de l'empathie, on note que la fantaisie explique en grande partie les interactions empathiques, contrairement aux deux autres composantes de l'empathie. La fantaisie explique que le sujet pense son avatar lui ressemblant ($m=3$), que le sujet ressent de l'empathie pour son avatar ($m=3$), que le sujet s'imagine être à la place de son avatar ($m=3$) et que le sujet joueur a doté son avatar de traits de sa personnalité ($m=3$) – (contre, respectivement, pour l'empathie cognitive $m=2,29/2,35/2,06/2,29$ et pour le souci empathique $m=3/1/1/1$).

3.2.1.2 Résumé : différence sur la variable empathie entre les deux groupes de joueurs, excessifs et non excessifs

Existe-t-il des différences entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs sur l'empathie ?

Les joueurs excessifs ont moins d'empathie cognitive que les joueurs non excessifs.
L'empathie chez les joueurs de MMORPGs n'est pas partagée entre des composantes cognitives (empathie cognitive) et émotionnelles (souci empathique et fantaisie). Seules les composantes cognitives sont présentes massivement.

Enfin, la fantaisie (empathie) semble expliquée pour l'essentiel les interactions narratives-

empathiques chez le joueur non excessif (le sujet pense que son avatar lui ressemble – le sujet ressent de l'empathie pour son avatar – le sujet s'imagine à la place de son avatar – le sujet a doté son avatar de traits de sa personnalité), de même mais dans une moindre mesure chez le joueur excessif (le sujet pense que son avatar lui ressemble – le sujet s'imagine à la place de son avatar).

3.2.2 Interactions sociales et intersubjectivité dans un MMORPG

3.2.2.1 Données recueillies à partir des entretiens avec les joueurs de MMORPGs

Ils sont 100% des joueurs à faire partie d'une guilde, soit les 25 sujets de notre échantillon. Néanmoins, nous notons une différence entre les deux groupes : alors que seulement un joueur non excessif fait partie d'une guilde orientée exclusivement vers le PvP, le reste des joueurs appartenant à des guildes orientées à la fois PvP et PvE, ils sont 6 joueurs sur les 11 joueurs excessifs (54%) à appartenir à une guilde exclusivement orientée PvP.

Ils sont 60% à jouer à un MMORPG pour y rencontrer d'autres joueurs. Peach nous dit par exemple : « C'est l'aspect qui m'intéresse le plus. Jouer en équipe, se soutenir, élaborer des stratégies », ou encore Lars « En quelque sorte oui, j'y ai joué pour jouer en coopération avec d'autres joueurs, pour l'esprit d'équipe/le travail d'équipe dans un but commun ». Zelda y ajoute même la dimension de la rencontre réelle avec les joueurs : « Oui et si les liens sont assez forts, il m'arrive d'aller à la rencontre de ces personnes. Ce sont des avatars dans le jeu mais ce sont avant tout des personnes, auquel on peut devenir amis ». Ceux des joueurs pour qui le jeu en ligne multi-joueurs n'est pas vecteur de rencontre se trouvent essentiellement être des joueurs qui jouent déjà avec leurs amis dans le jeu ; Daisy nous dit par exemple : « Ce n'est pas le but. L'objectif est de partager ce jeu avec mon mari et mes amis fans de jeux vidéo. Il n'est pas pour moi vecteur de rencontre ».

Ils sont 76% des joueurs à penser qu'ils ont créé une amitié solide dans le jeu, soit 19 joueurs, résultats qui sont congruents avec ceux obtenus par Cole et Griffiths (2007). Ils sont 92% des joueurs non excessifs (soit 13 joueurs sur 14 joueurs), contre 54% des joueurs excessifs (soit 6 joueurs). En moyenne, nous trouvons que les joueurs considèrent qu'ils se

sont fait environ 4 amis dans le jeu, résultats moindres que dans la population de Cole et Griffiths (2007). Falco nous dit par exemple que : « oui, je continue d'avoir des contacts avec plusieurs joueurs même s'ils n'habitent pas dans la même région que moi. Les forums, logiciels de discussion aident bien », ou encore Din nous dit : « initialement cette étape de ma vie coïncidait plutôt avec une phase où j'avais envie d'être seule, ensuite, j'y ai rencontré des amis, des amants...certains ont passé l'étape du réel, d'autres sont retournés derrière leur pc et je leur en sais gré ».

Ils sont 48% des joueurs (12 sujets) à avoir rencontré ces autres joueurs dans le monde réel, résultats encore une fois congruents avec ceux obtenus par Cole et Griffiths (2007). Cependant, nous observons une différence entre les deux groupes : 57% (8 sujets) des joueurs non excessifs ont rencontré ces autres joueurs IRL, 36% (4 sujets) pour les joueurs excessifs.

Ils sont 32% (8 joueurs) des joueurs à avoir été attiré par un autre joueur sans l'avoir rencontré dans la vie réelle. L'attirance était mutuelle pour 8% des joueurs (soit 2 sujets).

Aucun joueur de notre échantillon n'a jamais rencontré lors d'une rencontre amoureuse une personne rencontrée en ligne dans le jeu. Enfin, ils sont 24% des joueurs (6 sujets) à considérer les amis dans le jeu comme comparables à leurs amis dans la vie réelle (à l'exclusion des amis qu'ils connaissent déjà dans la vie réelle et avec qui ils jouent dans le jeu). Peach nous dit par exemple : « Je les ai vu en vrai aussi. Généralement j'ai été assez surpris de les voir en vrai, le paradoxe reste important », ou Toad par exemple : « oui, on s'est rencontré sur le jeu puis nous organisons des rencontres IRL ». Une dimension est importante à noter, la curiosité de quelques joueurs lors de ces rencontres tournait autour de la conformité d'apparence entre le joueur et son avatar. Falco nous dit par exemple : « Oui on fait des soirées ensemble. Il y a déjà un premier rendez-vous, pour nous rencontrer et voir si on colle au physique de notre avatar, puis il y a eu d'autres rendez-vous, pour le plaisir de se revoir ».

3.2.2.2 *Résumé : différence sur les dimensions de l'interaction sociale et de l'intersubjectivité entre les deux groupes de joueurs, excessifs et non excessifs*

Existe-t-il des différences entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs sur les dimensions des interactions sociales et de l'intersubjectivité ?

Les joueurs non excessifs appartiennent très majoritairement à des guildes PvE, alors que les joueurs excessifs jouent majoritairement dans des guildes orientées PvP. D'autre part, les joueurs excessifs pensent s'être créé une amitié solide dans le jeu, cependant beaucoup moins que le groupe de joueurs non excessifs où cette donnée est très largement majoritaire. Enfin, notons que les joueurs non excessifs rencontrent d'autres joueurs *IRL* plus fréquemment que ne le font les joueurs excessifs.

3.2.3 Spécificité de l'intersubjectivité dans le monde virtuel chez les joueurs de MMORPGs

3.2.3.1 Données recueillies à partir des entretiens avec les joueurs de MMORPGs

Ils sont 80% des joueurs (soit 20 joueurs) à penser que la sexualité est absente dans le MMORPG. De même, 68% des joueurs de MMORPGs (17 joueurs) n'ont pas éprouvé de désirs sexuels envers un autre joueur sans l'avoir rencontré dans le monde réel. Ce qui ne veut pas dire que les désirs sexuels ne se portent pas dans le monde réel, certains joueurs qui n'ont pas éprouvé de désirs sexuels étaient en effet déjà en couple lors des phases de jeu. Lars nous donne une raison de cette absence de sexualité dans le MMORPG : « Oui, ça s'exprime de deux manières. Soit le cas des mecs qui sur les canaux de discussions parlent clairement de sexe. Soit le cas des joueurs qui simulent via leur avatar l'acte sexuel...En fait c'est pas le jeu qui présente une quelconque sexualité mais ce sont certains joueurs qui l'expriment à travers ce média. ».

60% des joueurs (15 joueurs) pensent que c'est le fait de faire des actions avec un autre joueur qui est le plus important par rapport au fait d'éprouver des émotions avec un autre joueur, 32% des joueurs (8 joueurs) pensent que c'est l'émotion qui est plus importante dans

le MMORPG, enfin 8% des joueurs (soit 2 joueurs) pensent que ce sont les deux dimensions de l'action et de l'émotion qui sont importantes dans le jeu vidéo. Zelda nous révèle ainsi que : « c'est jouer qui est le plus important. C'est l'action. En même temps, les émotions sont importantes pour tisser des liens, mais c'est après l'action ». Lars va dans le même sens : « pour moi c'est de faire des actions car les émotions découlent des actions...c'est ma conception. Par contre discuter sur le chat est aussi intéressant et plaisant... J'arrive pas à me décider clairement mais je dirais un petit avantage pour l'action malgré tout », ou encore Peach : « faire des actions avec d'autres joueurs. La partie émotionnelle reste exclusive aux personnes avec qui j'ai noué des relations de confiance, plutôt rare », ou Toad qui nous dit : « Les deux sont importantes, mais on est quand même là pour jouer. J'ai une préférence pour les actions ». Ou encore Daisy : « wow n'est pas une agence de rencontre. Il s'agit d'un jeu de bagarre avec une dimension tactique. Le plus important est l'action, la coopération. Je ne supporte pas les gens qui sont là pour chatter... ».

De la même manière, ils sont 52% (13 joueurs) des joueurs à penser que le plus important est d'entreprendre une action avec un autre joueur plutôt que de parler avec lui, 12% pensent que parler avec un autre joueur est le plus important, 36% des joueurs (9 joueurs) à penser que ce sont les deux dimensions de l'action et de la parole entre joueurs qui sont à égalité d'importance. Lars nous dit par exemple : « étant donné que mon intérêt était le pve hl et donc l'activité raid, le plus important pour moi c'est l'action commune mais ceci doit passer par un échange pour optimiser l'efficacité de l'action ne serait-ce que pour la coordination », Peach nous dit aussi : « je joue à ce type de jeu avant tout pour jouer et réaliser des actions en groupe. Pas vraiment pour papoter... », ou encore Din qui nous dit : « Si on joue ensemble, le plus important pour moi est de réaliser des actions commune avec le joueur, ce qui nous empêche pas non plus de dialoguer. Je n'ai pas besoin de mon avatar pour pouvoir parler avec lui, je peux toujours le faire *via* mails, ou messages privés du forum... Si on est dans le jeu, autant agir ensemble pour avancer ou autres ».

Ils sont 88% des joueurs (22 sujets) à avoir déjà imité les gestes d'un autre joueur. Lars nous dit par exemple : « Oui il m'est arrivé plusieurs fois de répondre aux gestes des autres joueurs à l'identique pour manifester mon accord ou partager une idée ou un sentiment. Concrètement c'était souvent les /kiss /cuddle /flirt /merci /danser », ou encore Nayru : « oui, j'ai déjà fait beaucoup de danse dans le jeu où ça devenait soirée dansante », ou bien encore Daisy : « oui, lorsqu'on attend le rassemblement d'un groupe pour une instance, ça peut

prendre du temps. Il y a alors des mini Mob qui peuvent être lancés, tous à poil, on danse, on fait le canard...Il m'est arrivé de participer ».

60% des joueurs (15 sujets) ont éprouvé de l'empathie pour les autres joueurs. Lars nous dit par exemple : « Euh bah les joueurs sont avant tout des êtres humains si on exclut les bot avec qui il est impossible d'échanger par définition. Donc oui je suis naturellement empathique, par exemple à un moment j'ai dû gérer un joueur qui s'était drogué avant de venir en raid, j'avais bien compris dans son discours plus tôt dans la journée qu'il devait passer une sale période de sa vie et certainement compenser via l'activité jeu donc j'ai dû sanctionner le comportement mais tout en étant respectueux car par empathie je me disais qu'il était mal quand même donc pas la peine d'en mettre une couche supplémentaire et puis si ça se trouve par le biais de ce comportement il cherchait peut être une sanction type parent-enfant et je ne voulais pas rentrer dedans ». Cette empathie est considérée par les joueurs, la plupart du temps, comme identique à celle qu'éprouverait un sujet pour un autre sujet. Toad nous dit par exemple : « oui, de la même façon que j'éprouverais de l'empathie pour une personne dans la vie réelle ».

64% des joueurs (16 sujets) imaginent l'autre joueur qui se cache derrière son avatar, avec une différence entre les deux groupes de sujets : 78% des joueurs non excessifs contre 27% des joueurs excessifs. En revanche, pour 93% de ces joueurs qui imaginent un autre joueur derrière un autre avatar, il n'est pas indispensable de le faire pour entrer en communication avec cet autre joueur dans le MMORPG. Par exemple Agahnim nous dit : « oui, c'est pour ça qu'on est surpris lors de rencontres IRL. Ceci n'est valable que pour les persos avec lesquels on interagit souvent », ou bien Vaati : « oui, je suis toujours curieuse si la personne et l'avatar se ressemblent ou pas, au niveau caractère ou physique », ou encore Falco que nous dit que pour lui : « c'est intrigant. C'est automatique, je le fais sans réfléchir », ou bien encore Din : « physiquement parlant, c'est très basique, genre un type qui va essayer de me draguer ouvertement, je pense au grand blond sûr de lui qui est totalement pathétique. Mentalement parlant, totalement, et je me trompe rarement car j'ai vu beaucoup de personnalité différentes et scotchantes », à la différence de Kystal, joueuse excessive par exemple : « non, vraiment pas. Je n'ai jamais imaginé un autre joueur derrière son écran. Quand je joue, j'aime être complètement immergée dans le jeu. A partir du moment où j'imagine que les persos des autres joueurs sont des personnes réelles, ça me fait sortir un peu du jeu, je n'aime pas cette sensation ». Parfois, les joueurs s'imaginent un autre joueur derrière l'avatar à partir du moment où ils sont entrés en communication avec lui grâce à un dispositif de jeu faisant

intervenir la voix. C'est le cas de Lars par exemple : « En fait ça dépend, si je n'ai que le visuel de l'avatar comme perception ma réponse est non, par contre lors des échanges sur Teamspeak par rapport aux voix je ne peux m'empêcher de me faire une représentation mentale car j'essaie toujours d'associer une voix à un physique ». En revanche, le même joueur nous dit que : « Non il n'est pas indispensable d'imaginer physiquement l'autre joueur pour entrer en communication, la représentation entraîne un biais dans le jugement, quelque part de rester neutre cela permet plus d'ouverture à l'autre », de même par exemple pour Daisy : « Non, il est parfaitement possible de communiquer avec quelqu'un dont on ne connaît pas le visage. De toute façon, on sait qu'il est derrière son écran. Les émoticônes utilisées lors de la conversation et la conversation en elle-même renseignent très rapidement si on a affaire à un crétin ou pas... Par exemple, si quelqu'un me murmure : plz po, passe-moi des pièces d'or please, c'est un crétin ».

De même, 88% des joueurs (22 sujets) éprouvent du plaisir en jouant dans un MMORPG avec d'autres joueurs. Par exemple Falco qui nous dit que : « oui, beaucoup, j'aime qu'on évolue ensemble, il m'est arrivé plusieurs fois d'attendre d'autres joueurs avant de commencer une quête, c'est plus convivial, et plus facile aussi, d'autant plus qu'on avancera tous plus vite dans le jeu tous ensemble que seul ». Pour beaucoup de joueurs, c'est même le but du jeu que de partager du plaisir en groupe avec d'autres joueurs.

88% des joueurs utilisent un dispositif de voix pour échanger avec les autres joueurs. Cependant, avec une différence ténue entre les deux groupes de joueurs : 100% des joueurs non excessifs de notre échantillon utilisent la voix pour échanger avec les autres joueurs, contre 72% pour le groupe de joueurs excessifs.

Enfin, 4% des joueurs de MMORPGs (soit un seul participant) ont rêvé des avatars d'autres joueurs dans le jeu vidéo en ligne auquel il joue le plus ou le plus souvent.

Existe-t-il des différences entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs sur les dimensions des interactions sociales et de l'intersubjectivité ?

Les joueurs non excessifs s'imaginent davantage l'autre sujet qui se cache derrière son avatar que ne le fait le joueur non excessif. Toutefois, très largement, les joueurs ne pensent pas l'indispensable d'une telle disposition psychique pour entrer en communication avec cet autre joueur dans un MMORPG.

3.2.4 Désir d'intersubjectivité chez les joueurs de MMORPGs

3.2.4.1 Données recueillies à partir des entretiens avec les joueurs de MMORPGs

Reprenons les résultats de cette dimension : ils sont 48% des joueurs (12 sujets) à avoir rencontré ces autres joueurs dans le monde réel, résultats encore une fois congruents avec ceux obtenus par Cole et Griffiths (2007). Cependant, nous observons une différence entre les deux groupes : 57% (8 sujets) des joueurs non excessifs ont rencontré ces autres joueurs *IRL*, 36% (4 sujets) pour les joueurs excessifs. 64% des joueurs (16 sujets) imaginent l'autre joueur qui se cache derrière son avatar, avec une différence entre les deux groupes de sujets : 78% des joueurs non excessifs contre 27% des joueurs excessifs. En revanche, pour 93% de ces joueurs qui imaginent un autre joueur derrière un autre avatar, il n'est pas indispensable de le faire pour entrer en communication avec cet autre joueur dans le MMORPG.

Nous retrouvons ici notre hypothèse du désir d'intersubjectivité qui se porte effectivement davantage vers un autre joueur chez le joueur non excessif que chez le joueur excessif.

3.2.4.2 Résumé : différence sur la dimension du désir d'intersubjectivité dans le monde virtuel entre les deux groupes de joueurs, excessifs et non excessifs

Existe-t-il des différences entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs sur la dimension du désir d'intersubjectivité ?

Le désir d'intersubjectivité – rencontre avec un autre joueur *IRL*/fantasme d'un sujet derrière l'avatar d'un autre joueur - est davantage présent chez le joueur non excessif que chez le joueur excessif.

3.2.5 Résumé : l'intersubjectivité dans le monde virtuel chez les joueurs de MMORPGs

L'Intersubjectivité dans le monde virtuel chez le joueur de MMORPGs

Au sein des dimensions de l'intersubjectivité dans le MMORPG, notons que l'empathie chez les joueurs de MMORPGs n'est pas partagée entre des composantes cognitives (empathie cognitive) et émotionnelles (souci empathique et fantaisie). Seules les composantes cognitives sont présentes massivement. Par ailleurs, la fantaisie (empathie) semble expliquer pour l'essentiel les interactions narratives.

Les joueurs de MMORPGs jouent pour y rencontrer d'autres joueurs, ils pensent également avoir créé des amitiés solides dans le jeu.

Les joueurs de MMORPGs pensent que la sexualité est absente dans le jeu ; de même, ils n'éprouvent pas de désirs sexuels pour un autre joueur, sans l'avoir au préalable rencontré dans le monde réel.

Par ailleurs, les joueurs de MMORPGs pensent que faire des actions avec un autre joueur est plus important que d'éprouver des émotions avec lui, de la même manière les joueurs pensent que c'est l'action qui prime sur la parole dans la rencontre avec un autre joueur. La communication avec un autre joueur passe aussi pour la majorité des joueurs par l'imitation de ses gestes, ainsi que par la voix (*via* un dispositif de type casque-micro).

Ces mêmes joueurs éprouvent de l'empathie pour un autre joueur dans le jeu mais ont aussi plaisir à jouer avec ces autres joueurs, et ils sont une majorité à s'imaginer l'autre joueur qui se cache derrière un autre avatar – sans pour autant que cette imagination soit un indispensable à la rencontre.

3.3 Résumé : Les dimensions de l'auto-empathie avec un avatar et de l'intersubjectivité dans le virtuel sont-elles différentes chez les joueurs excessifs et chez les joueurs non excessifs ?

Les dimensions de l'auto-empathie avec un avatar et de l'intersubjectivité dans le virtuel sont-elles différentes chez les joueurs excessifs et chez les joueurs non excessifs ?

Au sein des dimensions de l'auto-empathie avec un avatar, nous notons que le *farming* (dimension de l'intentionnalité réfléchissante) permet de différencier les deux groupes de joueurs, le joueur excessif considérant le *farming* comme l'activité principale d'un MMORPG, contrairement au joueur non excessif.

Par ailleurs, ce sont exclusivement quelques joueurs non excessifs qui éprouvent de l'empathie pour leur avatar (dimension de l'avatar comme objet subjectalisant), relativement aux données issues des entretiens avec les joueurs de MMORPGs (et au contraire des données du *QTIJV*).

Enfin, pour ce qui concerne la dimension de l'auto-empathie avec un avatar, notons que le joueur excessif se procure, à travers le MMORPG, des émotions qu'il ne trouve pas dans la vie quotidienne, ce contrairement au joueur non excessif.

Au sein maintenant des dimensions de l'intersubjectivité dans le monde virtuel, nous notons que les joueurs excessifs ont moins d'empathie cognitive que les joueurs non excessifs. Par ailleurs, les joueurs de MMORPGs appartiennent tous à une guilde, mais orientée PvP chez le joueur excessif (contrairement au joueur non excessif qui appartient à une guilde PvE et PvP).

D'autre part, les joueurs excessifs pensent se créer une amitié solide dans le jeu, cependant beaucoup moins que le groupe de joueurs non excessifs où cette donnée est très largement majoritaire. Enfin, notons que les joueurs non excessifs rencontrent d'autres joueurs *IRL* plus fréquemment que ne le font les joueurs excessifs.

Par ailleurs, les joueurs non excessifs s'imaginent l'autre sujet qui se cache derrière son avatar davantage que ne le fait le joueur non excessif.

Enfin, le désir d'intersubjectivité – rencontre avec un autre joueur *IRL*/fantasme d'un sujet derrière l'avatar d'un autre joueur - est davantage présent chez le joueur non excessif que chez le joueur excessif.

4 Résultats significatifs qui n'appartiennent pas au registre de l'auto-empathie avec un avatar et de l'intersubjectivité dans un monde virtuel

Le joueur de MMORPGs accorde-t-il de l'importance au récit et à l'histoire du jeu ?

Nous constatons que le joueur de MMORPGs – sans distinction significative entre les deux groupes de sujets (Annexes II, 3) – accorde de l'importance au récit et à l'histoire du jeu (m=2,93).

Le joueur de MMORPG accorde de l'importance au récit et à l'histoire du jeu.

Nous avons également comparé deux groupes de sujets sur cette dernière variable, 75% (N=42) sont des joueurs de MMORPGs et 25% (N=14) sont des joueurs de tous types de jeux vidéo hormis les MMORPGs, avec une différence significative. Ils peuvent représenter un groupe contrôle puisqu'ils ne sont pas joueurs de jeux de rôle massivement multijoueurs. Les joueurs de MMORPGs ont en moyenne 27 ans, contre 25 ans pour les joueurs sans MMORPGs. Nous trouvons 66,7% de joueuses, 33,3% de joueurs chez les joueurs de MMORPGs, contre 100% de joueurs sans MMORPGs, avec une différence significative entre les deux groupes. Parmi ces deux groupes, 82% (N=23) sont des joueurs excessifs de

MMORPGs et 18% (N=5) sont des joueurs excessifs de tous types de jeux vidéo hormis les MMORPGs, avec une différence significative (Annexes II, 7).

Au sein des interactions narratives, nous observons que le joueur excessif (Annexes II, 7) qui ne joue pas aux MMORPGs accorde encore davantage d'importance au récit et à l'histoire du jeu ($m=4$) que le joueur excessif de MMORPGs ($m=2,74$).

VII Discussion

Les joueurs de MMORPGs désirent entrer dans le monde virtuel mais aussi et surtout ils ont la sensation que les actions de leur avatar sont les leurs. Pour les joueurs interrogés, il n'y a pas de différence entre leurs actions et celles de leur avatar, le corps de l'avatar est directement commandé par les actions du joueur. Il existe bien des phénomènes d'intentionnalité réfléchissante de l'action avec un avatar en tant qu'elle vient réfléchir l'action propre du joueur, le mettant dans une situation de spectateur de ses propres actions. Par ailleurs, nous avons observé que les joueurs éprouvent des sensations physiques avec leur avatar, soit directement, soit par empathie. Or nous avons pensé que se ressentir dans l'avatar se retrouverait dans l'auto-empathie médiatisée, où la sensation est vécue par le joueur de sa place même. Le joueur se mettrait certes à la place d'un autre moi-même, mais il pourrait ressentir des sensations directement dans son corps en tant que, si le sujet est double dans cette configuration, reste que cette duplicité – autre moi-même / avatar-soi – est l'analogie (imaginaire) de sa propre duplicité de sujet – autrui en soi / subjectivité en soi ; il nous manque cependant des résultats pour pouvoir confirmer cette organisation.

Nous remarquons également chez le joueur l'attribution de ressentis mais par empathie cette fois. Serge Tisseron pense cette sensation que l'on éprouverait pour un autre un peu comme une mère « empathise » son enfant. Et c'est bien dans les domaines des actions, des sensations et des émotions que l'auto-empathie médiatisée et l'empathie avec un avatar se rejoignent et s'opposent dans leur complémentarité assez nettement²⁵. Reprenons nos résultats pour mieux le souligner. On se souvient que c'est Daisy, joueuse de 28 ans sur *World of Warcraft*, qui nous donnait l'exemple le plus saillant de l'auto-empathie avec un avatar. Nous lui demandions si elle a déjà ressenti de l'empathie pour son avatar, à quoi elle répondit : « Je ne peux pas ressentir de l'empathie pour mon avatar, puisque celui-ci n'a pas de sentiment propre. Ses sentiments seraient les miens. Peut-on avoir de l'empathie pour soi-même ? ». A croire que Daisy avait l'intuition même du processus d'auto-empathie qui est bien une empathie pour soi-même, ici au travers d'un personnage que l'on incarne. Pour autant, cela ne veut pas dire que Daisy n'éprouverait cette forme d'empathie avec un avatar que Serge

²⁵ Encore une fois, comme nous l'avons souligné dans la partie théorique, cette dichotomie empathie / auto-empathie nous semble artificielle, elle permet simplement davantage de clarté à l'exposé de cette notion d'auto-empathie virtuelle. Nous avons en effet pu voir que l'auto-empathie impliquait à la fois un mouvement vers soi mais aussi un mouvement *empathique* vers un objet reconnu comme autre que soi – un avatar reconnu comme extérieur ; c'est-à-dire encore, ce que le clinique semble nous indiquer ici, un mouvement du joueur en *Je* et un mouvement en *Il* avec son avatar.

Tisseron a décrite, par exemple quand on lui demande si elle a déjà éprouvé des sensations physiques avec son avatar : « Il ne va pas s'agir de sensations physiques, mais de l'expression physiologique des sensations attribuées au perso. Par exemple, lorsque mon perso vole au-dessus d'une forêt, rien ne peut lui arriver, je suis alors détendue et sereine. J'attribue à ce vol un caractère relaxant, du coup, ça me relaxe ». En revanche, quand il s'agit des *actions* de son avatar, non plus seulement des sensations physiques que Daisy peut avoir avec lui, elle est alors selon nous dans une relation *auto-empathique* avec son avatar : « Il est net que les actions de l'avatar sont les miennes. L'avatar est un corps, certes virtuel, mais néanmoins pourvu d'une forme d'existence. Ce corps est contrôlé par mon cerveau, ses actions et ses choix sont motivés par ma pensée et mon système de valeur, de la même façon que mon corps physique. Ce pouvoir s'exerce tout simplement dans un monde où les possibilités d'action ne sont pas les mêmes. Plus limitées d'un côté car elles s'inscrivent dans un jeu programmé, dans un univers fini, mais plus large car elles me permettent de faire des choses impossibles dans le monde physique : voler sur le dos d'un griffon, affronter un démon, mourir et revenir à la vie... Si j'envoie mon avatar dans la ville de Piton du Tonnerre avant de retrouver les avatars de mes coéquipiers pour une instance, je vais dire à mes coéquipiers : « je passe à Piton du Tonnerre et je vous rejoins après ». Je n'ai jamais vu ou entendu un joueur parler de l'action de son avatar à la troisième personne... Ayant plusieurs avatars, il m'est arrivé de dire des phrase de ce genre : « Je déco et je reviens avec Beldu (nom de mon autre avatar) ». *C'est sans doute la seule situation où l'avatar est extérieur au joueur.* A propos d'avatar, entre nous, mes amis de jeux et moi, nous n'utilisons jamais ce terme, et l'appelons plus naturellement « perso », pour personnage. Venant tous de l'univers des jeux de rôles, le terme d'avatar ne nous est pas familier. C'est pourquoi j'emploierais le terme « perso » qui sera plus spontané ».

Nous soulignons que Serge Tisseron proposait une distinction entre le sujet qui incarne un avatar et le joueur en empathie avec son avatar, distinction opérante entre deux formes de relation empathique à un avatar : le sujet serait préférentiellement dans l'auto-empathie avec son avatar quand il est en action avec lui (il incarne le personnage), le distancierait davantage dans l'empathie quand il s'agit d'émotions éprouvées. Daisy semble nous conduire également sur cette voie d'une distinction entre l'auto-empathie médiatisée et l'empathie avec un avatar, mais par le biais cette fois de l'opposition entre les actions et les sensations physiques ressenties avec son avatar : c'est son corps virtuel qui paraît directement engagé au travers des actions de son avatar – les actions de l'avatar lui sont représentées comme les siennes propres –, en revanche il nous semble que les sensations physiques sont attribuées par empathie à

l'avatar et non plus cette fois en rapport à son propre corps mais au corps virtuel de son avatar – ce qu'elle nomme l' « expression physiologique des sensations attribuées à son avatar ». Pour autant, les actions dans l'auto-empathie chez Daisy ne sont pas éprouvées de façon directe mais bien par *empathie*, en tant que son corps n'est pas engagé directement comme il le serait si elle se trouvait dans la même situation que son avatar : « lorsqu'un perso ennemi me frappe par surprise dans un lieu non dédié au combat entre faction, ou que je meurs de justesse avant mon ennemi, je ressens de la frustration, je m'énerve, je réagit : « ah mais putain ça m'énerve » ou « connard !! » tout ceci crié allègrement devant mon ordinateur. En revanche, je ne m'essouffle pas comme si c'était mon corps qui fournissait l'effort, je ne ressens pas de douleur ».

L'auto-empathie avec un avatar nous semble apparaître également facilement chez les joueurs qui ont l'habitude du *Role-Play*, c'est-à-dire l'interprétation du rôle de son avatar (par exemple parler comme son personnage). Falco par exemple nous disait : « Etant un joueur Role-Play, il m'arrive souvent de me mettre dans la peau de mon personnage à la manière d'un acteur, afin de me comporter logiquement, selon l'histoire et le caractère de mon personnage. Mais la frontière entre le jeu et la réalité est mince et on passe facilement du Role-Play au réel ». Ou encore lors d'un combat : « Lorsque je combattais un personnage ennemi dans le jeu, j'étais vraiment concentré et je ressentais l'afflux d'adrénaline dû au stress du combat. A la vue de l'ennemi, d'abord j'appréhendais de savoir si il allait m'attaquer ou non, et si cela devenait inévitable, je me lançais à l'attaque et je n'entendais plus les bruits qui m'entouraient, j'étais comme dans une bulle ». L'auto-empathie médiatisée s'inscrit ainsi ici dans le registre de la subjectivation par le *Je* (« Je combattais », « J'appréhendais », etc.), alors que l'empathie avec un personnage serait davantage une empathie pour un autre où l'on ne s'oublie pas dans l'identification. Et les joueurs pourraient même passer de l'empathie avec un avatar à l'auto-empathie proprement dite dans un même temps de jeu, selon les circonstances environnementales et les systèmes de jeu. Link par exemple nous semble passer de l'empathie pour son avatar à l'auto-empathie avec lui dans la même phase de jeu : « Je me sens assez investi lors des combats contre les monstres. Mon personnage me représente donc je ne veux pas qu'il *échoue* par ma faute. Ça rend le jeu intense et j'ai la sensation que *ma vie est aussi en danger* ». Le passage de l'empathie (pour son avatar) à l'auto-empathie (pour soi) – ou la réciproque - dépendrait ainsi de la situation de jeu dans laquelle le joueur se trouve. Samus, joueuse de 25 ans sur *World of warcraft*, nous apparaît dans l'auto-empathie avec son avatar quand il s'agit de montrer ses états-d 'âmes à un autre joueur, mais en empathie avec celui-là lors d'une phase de combat, quand on lui demande si les actions de son avatar lui

apparaissent comme les siennes propres : « Cela dépendait de la situation. Si je faisais des *emotes* [courte figuration des émotions dans un jeu], là oui c'était moi qui par exemple faisait une salutation ou un bisou à un autre personnage et je voulais que ce soit la personne derrière son ordinateur qui le reçoive comme tel. Par contre, quand j'étais en pleine partie, notamment en Raid [opération de regroupements de joueurs vers un même objectif], *je jouais mon personnage mais je n'étais pas mon personnage*. La nuance est mince mais elle est là pour moi ».

L'auto-empathie avec un avatar apparaît ainsi facilitée chez cette joueuse par le fantasme selon lequel derrière un autre avatar existe une personne en chair et en os. Pour Samus, l'avatar, le temps d'une rencontre intersubjective, est un autre moi-même à partir duquel elle va pouvoir exprimer ce qu'elle ressentirait pour lui, par empathie, si elle se trouvait dans la même situation que son avatar. On remarquera que l'auto-empathie s'affirme ici dans et par des émotions, mais ce sont des émotions traduites par des actions de son avatar ; rien ne nous permettrait d'affirmer que Samus ait effectivement éprouvé ces émotions au moment où elle les faisait jouer – acter – par son personnage (sous la forme d'émoticônes).

Ainsi dans nos exemples, le sujet-joueur s'incarne dans l'auto-empathie avec son avatar préférentiellement quand il est en *action* avec lui. L'auto-empathie serait ici sourcée à la perception des actions de son avatar, et nous avons observé combien la projection des potentialités d'actions était efficace chez le joueur, se joignant à la sensation (et au désir) que les actions de son avatar sont les siennes propres. L'auto-empathie et l'empathie se rejoindraient ici dans le domaine des sensations physiques et des actions motrices (de l'avatar). Dans l'empathie avec un avatar, on reconnaît son avatar comme un autre et l'on ressent des sensations « à la place de cet avatar ». Dans l'auto-empathie médiatisée, le joueur projetterait ses potentialités d'actions dans l'avatar qui seraient appréhendées par le joueur lui-même, précisément selon nos hypothèses par l'autrui-en-soi. Ces actions seraient alors représentées secondairement par le joueur comme les siennes propres, comme c'est le cas dans nos exemples. Finalement nous observons un même mouvement mais un mouvement inversé, chaque fois le joueur est spectateur de ses sensations ou de ses actions, ressenties indirectement dans le cas de l'empathie pour son avatar (*le joueur ressent des sensations comme on en éprouve pour un autre* : « je me mets à la place de mon avatar pour ressentir des sensations, comme s'il avait été un autre sujet »), plus directement dans l'auto-empathie (*le joueur se représente des actions comme il les acterait lui-même s'il se trouvait dans la même*

situation que son avatar : « je me mets à la place d'un autre moi-même pour *me* voir dans l'avatar »).

Si le joueur de MMORPG ne met en scène de situations pénibles de sa vie au travers du jeu, ni ne dote son avatar de traits de sa personnalité, reste que l'avatar lui apparaît bien comme une figure vide, une place vide pour reprendre l'expression de Triclot, laquelle est remplie par « du sujet », par les actions du sujet, par une subjectivation en *Je*. Le concept d'auto-empathie nous semble permettre de comprendre cette expérience, où l'avatar en tant que figuration matérielle vide reçoit, spontanément, une partie de la subjectivité du joueur. Et d'observer dans le même sens, au travers de la réponse de Diddy par exemple, que le joueur peut inciter un autre joueur à l'imaginer tel qu'il est (ou tel qu'il se représente) en tant que sujet (réel) dans le monde réel. Le joueur s' imagine un autre joueur également parce qu'il est incité par cet autre joueur à le faire, en tant que ce dernier montre des aspects de lui en tant que sujet (désirs, pensées, actions, etc.). C'est probablement là qu'existerait le lien entre la subjectivation du joueur à travers son avatar et le fantasme de cette même subjectivation de ce joueur par un autre joueur. Se représenter la subjectivation d'un autre joueur est incitée par le joueur lui-même en tant que, à travers les actions de son avatar, il donne des « indices » de sa propre subjectivation. Cette subjectivation grâce à son avatar peut se déployer chez le joueur dans des moments de rêveries ou de rêves, quand le joueur pense à son avatar en dehors du jeu. Nous avons été conduit à souligner dans ce cadre qu'un joueur comme Sheik éprouvait de ces moments de rêverie des expériences identificatoires imaginaires avec son avatar « je rêve fréquemment que j'incarne cette avatar et que je réalise vraiment les actions que j'ai réalisé dans le jeu ». En effet, ces expériences se rapprochent des rêveries (Tisseron, 2012) en ce que le joueur met en scène activement des scénarios avec son avatar, impliquant les différents environnements du monde virtuel, en faisant intervenir l'imagination puisque ces expériences apparaissent parfois centrées sur la transformation (prospective) de la « vie réelle » de l'avatar (améliorations futures de l'avatar).

Pour autant, dans ces temps de la subjectivation avec son avatar, le retour subjectivant ou subjectalisant de la subjectivité projetée n'apparaît que peu – les joueurs n'apprennent que peu de choses sur eux-mêmes quand il joue -, excepté pour Peach où le retour subjectivant est très clair (« oui, ça m'a permis de plus relativiser sur mon comportement, j'étais très colérique et impulsive avant, je me suis bien calmée depuis. Je sais plus « classifier » les gens aussi, y'a pas mal de perturbés sur les jeux en ligne malheureusement »), chez Toad aussi (« Je me suis

effectivement engagée dans l'armée. J'ai tenté médecine. Je suis assistante d'éducation et j'aime aider les ados à se trouver. Je pense effectivement que mon combat contre les démons dans le monde de wow peut trouver un écho *IRL* dans mon intime conviction que je dois sauver le monde... ») ensuite chez Din («Il m'a permis de me rendre compte que je peux séduire (amicalement et sexuellement) sans être présente physiquement ») ou encore chez Falco qui s'est découvert le désir de soigner les gens en appartenant lui-même à une classe de soigneurs dans le MMORPG. Ces exemples nous montrent aussi que ce serait préférentiellement *à partir de ce que l'on perçoit des actions de son avatar que l'on va se révéler à soi certaines informations en rapport avec soi*. Autrement dit, la subjectivation de soi serait circonscrite aux actions de l'avatar. Pour autant, nous avons pu observer que ce retour subjectivant apparaissait plus directement dans le ressort de l'intersubjectivation, plutôt que de celui de la subjectivation proprement dite. Est-ce à dire que les mouvements introjectifs dans des retours subjectivants seraient favorisés par la rencontre avec un autre joueur ? Nous reviendrons sur cette question essentielle plus avant.

Par ailleurs, nous avons observé qu'aucun joueur n'a eu l'impression de se regarder alors qu'il déplaçait la caméra de sorte de se trouver en face de leur avatar. La raison évoquée tient à une « dés-identification » : quand l'avatar est tourné face à soi, il redevient un objet extérieur. D'une certaine façon, pour une grande partie des joueurs interrogés, il ne faut surtout pas que leur avatar leur ressemble, ou qu'ils pensent qu'il puisse leur ressembler, notamment pour approfondir l'immersion. L'identification imaginaire, quand elle a lieu (en particulier avec son *main*) n'est jamais que partielle pour ne pas perturber l'immersion ludique. Plus généralement, nous avons pu observer que l'identification imaginaire avec un avatar, telle que nous l'avons opérationnalisée dans ce questionnaire-entretien, ne paraît pas être une variable pertinente qualitativement, ni pour le joueur lui-même, ni pour discriminer les joueurs entre eux.

Cette dimension devra être retravaillée ; or, Michel Wawrzyniak (2005) pense congruement que, marcher ou parler comme son héros de fiction ne sont pas nécessairement des attitudes identificatoires, mais visent plutôt en *l'assimilation des expériences d'images*. Ainsi, un enfant qui intègre certaines attitudes de ses parents et les actualise avec ses camarades est dans le registre de l'identification : il intériorise ces comportements de façon durable et de telle façon que ses interlocuteurs les reçoivent comme des manifestations de la personnalité profonde de leur auteur. Au contraire, nous dit l'auteur, les enfants ou les adolescents qui

adoptent les uns vis-à-vis des autres, des conduites évoquant à chacun un spectacle de cinéma ou de télévision, qu'ils ont vu chacun séparément, sont dans une situation totalement différente : ils reproduisent de façon provisoire des conduites qui ne sont pas la base de la constitution de leur identité mais de l'assimilation psychique des effets psychomoteurs, sur chacun d'entre eux, des séquences auxquelles ils ont assisté. Ces conduites collectives auraient ainsi valeur de symbolisation. Ainsi, le *Cosplay* pourrait relever de cette pratique collective de subjectivation, de symbolisation, visant à l'assimilation des expériences psychomotrices des images de MMORPGs, à un âge plus avancé que les expériences de cours de récréation. Dans notre échantillon, nous avons observé que seuls deux joueurs pratiquaient le déguisement de personnages de fiction, sans qu'ils n'aient jamais envisagé pour autant de s'habiller comme leur avatar. Plus largement, l'importance de ces expériences symbolisantes d'assimilation des images psychomotrices pourraient expliquer que les joueurs ne veuillent ressembler à leur avatar, ou encore n'imaginent pas être à sa place. L'effort de symbolisation se porterait ailleurs, non dans un rapport identificatoire imaginaire directe, notamment entre joueurs, bien plutôt dans des expériences psychomotrices socialisantes qui peuvent, elles aussi, fonctionner comme une *subjectivation*, nous dit encore Wawrzyniak (2005). Aussi, cette dimension pourrait être retravaillée dans ce sens, en fondant en une seule dimension l'intentionnalité réfléchissante du joueur d'avec son avatar et les éventuelles attitudes psychomotrices, tirées des images de MMORPGs, que les joueurs pourraient adopter seul ou dans une pratique socialisante telle que le *Cosplay*.

Pour autant, l'étape de personnalisation de son avatar semble bien appartenir au registre de l'identification imaginaire mais aussi et surtout au registre de la différenciation avec l'autre joueur. Elle prend le parti de partir de soi, *a minima*, pour se différencier de l'autre joueur, afin que l'avatar ne soit proche de celui d'un autre joueur, par là même qu'on puisse reconnaître le joueur rapidement. Si le joueur ne peut reconnaître consciemment, « manifestement », que son avatar lui ressemble, il procède pour sa personnalisation d'*un mouvement identificatoire imaginaire porté exclusivement sur la différenciation avec d'autres joueurs*. Nous avons vu que le joueur part de soi, presque par convention ou par facilité, dans une démarche de différenciation soi-autrui. Il est donc essentiel de s'apercevoir que le joueur accepte de reconnaître que l'avatar lui ressemble (personnalisation) à partir du moment où il reste un objet extérieur, c'est-à-dire un autre. Il est ainsi à la fois différencié de soi et différencié des autres, ou encore l'autre (l'avatar) est personnalisé comme soi à partir du moment où il reste pour le joueur un autre. La partie du soi déposée dans l'avatar est alors

reconnue comme telle à partir du moment où elle permet de différencier l'avatar de l'avatar d'un autre joueur.

En ce qui concerne les processus intersubjectifs et d'interactions sociales entre les joueurs de MMORPGs, nous avons observé que les joueurs excessifs ont moins d'empathie cognitive que les joueurs non excessifs, que cependant les différences restent tenues. Plus fondamentalement, nous avons pu observer que les joueurs de MMORPGs, aussi bien les joueurs excessifs que les joueurs non excessifs, ne sont pas partagés sur les dimensions cognitives et émotionnelles de l'empathie. L'empathie cognitive est massive chez les joueurs de MMORPGs, cependant faut-il remarquer l'absence des dimensions émotionnelles de l'empathie chez ces mêmes joueurs. Ajoutons que cette empathie entre les joueurs est considérée par les joueurs, la plupart du temps, comme identique à celle qu'éprouverait un sujet pour un autre sujet dans une situation de face à face dans le monde réel. L'avatar est ainsi différencié chez la grande majorité des joueurs de la personne dans le monde réel ; aussi, le joueur peut avoir de l'empathie pour un autre joueur en le différenciant de son masque de pixel.

Deux remarques semblent découler de cet ensemble de résultats. D'une part, l'émotion dans l'empathie n'apparaît pas comme une variable suffisamment discriminante pour différencier les joueurs excessifs des joueurs non excessifs de MMORPGs. D'autre part, et plus fondamentalement encore, *le joueur – sans distinction sur la variable dépendante de l'excès de jeu vidéo – ne passerait pas par l'émotion pour avoir de l'empathie pour un autre joueur dans un MMORPG*. Ce qui viendrait appuyer notre réflexion selon laquelle l'émotion empathique, la lecture de l'émotion entre les joueurs, n'a que peu court, au contraire d'une empathie tournée vers la lecture de l'action (empathie d'action). La dimension intersubjective passerait en effet davantage par l'action entre les joueurs, les dimensions émotionnelles et verbales approchées secondairement : nous avons pu observer en effet que les imitations motrices entre avatars sont un mode de communication largement partagé entre les joueurs de MMORPGs, de même considèrent-ils les modes relationnels d'action comme plus fondamentaux que ceux faisant intervenir les émotions. L'empathie cognitive évaluée par le test de l'IRI, massive chez les joueurs de MMORPGs, pourrait valoir dans ce cadre de représentation des représentations des actions de l'autre joueur, c'est-à-dire de ses comportements et réactions ; anticipation cognitive d'actions chez l'autre qui apparaît indispensable dans le jeu vidéo. Néanmoins, il reste à déterminer si ces résultats sont

spécifiques des joueurs de MMORPGs, ou s'ils décrivent une tendance de la population, en tant que le test de l'*IRI* n'est pas spécifique de l'empathie dans les jeux vidéo, même si ce test inclut des mesures plus esthétiques de l'empathie, la dimension de fantaisie par exemple. Une mesure de l'empathie spécifique aux jeux vidéo reste toutefois à construire.

En revanche, la singularité des interactions dans le virtuel ne semble pas faire intervenir la voix dans ses déterminants : le joueur utilise autant le rapport à l'action, au geste, que la parole pour communiquer avec un autre joueur, même s'il donne effectivement une plus grande importance à l'action comme déterminant intersubjectif. Par ailleurs, nous avons vu que les joueurs excessifs utilisent moins les dispositifs de voix que les joueurs non excessifs. Si cette différence est ténue, devant être confirmée par des recherches ultérieures, on peut cependant souligner que, chez certains joueurs excessifs, la voix n'intervient pas comme dispositif obligé de communication avec un autre joueur. Est-ce parce qu'il ne pourrait advenir en tant que sujet que le joueur excessif utiliserait moins la voix comme liant « subjectalisant » avec d'autres joueurs ? Autrement dit, l'avatar pour certains joueurs excessifs n'aurait jamais de voix, voix qui fait « passer » du sujet entre les joueurs, ainsi n'aurait-il jamais la parole, précisément la parole d'un autre qui le fonde en tant que sujet. Catherine Cyssau (2005) commentent en ce sens les études américaines qui dénoncent l'impact des images dans la montée de la violence, et parle d'un impact sonore de ces images avant d'être visuel. A l'égard de l'image, dit-elle, un enfant normalement névrosé dispose d'un appareil imaginaire et de paupières physiologiques qui lui offrent de se préserver relativement des scènes de violences visuelles. Par contre, rien ne le protège des sons qu'elles répandent, des déflagrations, des cris, de la musique hostile, il est seul en présence des images, en l'absence de toute voix familière pour distancier et relativiser ces impressions hostiles. Les oreilles sont dans le champ de l'inconscient les seuls orifices qui ne puissent se fermer, nous dit Lacan (1978). De la sorte, nous dit Cyssau, une forme d'insensibilité par retrait autistique s'instaure et crée une disposition psychopathologique à la violence. Sans aller jusqu'au retrait autistique, ne peut-on pas penser que certains joueurs excessifs n'utiliseraient de dispositif de voix pour ne jamais risquer d'y rencontrer un autre, de l'autre, un sujet réel à rencontrer ? Il y aurait alors dé-subjectivation de la parole d'un autre sujet, d'un autre potentiel, qui resterait à l'état d'avatar non parlant, notamment parce que la voix technologique pose le problème de sa localisation, de sa source, de son rapport au corps.

Comme le précise par exemple Birouste (2005), en tant qu'artifice, l'objet voix technologique, cette imagerie vocale, comporte certains risques. Les voix émises par un corps réel quittent désormais la sphère directement contrôlable de l'auteur. Quand les voix largement amplifiées, elles s'éloignent et se détachent du corps à corps du vivant. Le trafic de voix débouche alors, selon l'auteur, sur du réellement entendu mais sans trop de rapport, voire aucun, avec une source subjective. Ainsi, faut-il être « armé » de sa subjectivité propre pour pouvoir subjectiver une voix qui n'est que peu subjective. Pour rencontrer un autre joueur par un dispositif de voix numérisé, au sens d'une rencontre sociale passant par la technique, il est ainsi nécessaire de faire un effort d'élaboration supplémentaire par rapport à une situation de corps à corps : le joueur doit pouvoir subjectiver un autre joueur par le truchement d'un instrument peu subjectivant, une voix sans corps. Pour rétablir le corps dans cette voix travestie par la technique, ne faut-il pas resituer imaginativement du sujet dans celle-ci, relocaliser un sujet et un corps d'où pourraient émaner cette voix ? De là la difficulté possible pour certains joueurs excessifs : comment subjectiver une voix sans corps d'un autre sujet, quand pour soi-même il est difficile de subjectiver sa propre voix (subjectivation et auto-empathie), c'est-à-dire de s'entendre ? Des études complémentaires sont bien entendu nécessaires pour valider cet ensemble conjectural.

D'autre part, on note dans une analyse de la variance chez le joueur non excessif - sans significativité de différence entre les moyennes attachées à ces composantes de l'empathie - que la fantaisie explique en grande partie les interactions narratives « empathiques » avec un avatar, contrairement aux deux autres composantes de l'empathie. La fantaisie explique que le sujet pense que son avatar lui ressemble, que le sujet ressent de l'empathie pour son avatar, que le sujet s'imagine être à la place de son avatar et que le sujet joueur a doté son avatar de traits de sa personnalité, toutes des interactions narratives. Or, c'est la définition même de la fantaisie qui est bien faculté de se projeter dans un personnage de fiction. Ainsi, l'empathie d'avec son avatar nous apparaît ici comme une forme d'empathie fictionnelle, sans rapport avec un autre reconnu en tant qu'autre sujet-joueur (propre à l'empathie cognitive dans l'échelle *IRI*). Ainsi *la fantaisie nous apparaît pouvoir être définie dans le cadre plus large de l'auto-empathie médiatisée*, ici médiatisée par un avatar, plutôt que comme composante de l'empathie avec les autres joueurs, en tant justement qu'elle implique un sujet dans une situation fictionnel sans avoir besoin nullement de l'intervention d'un tiers – alors que les autres formes d'empathie évaluées par l'*IRI* sont des formes impliquant un autre sujet.

A la lumière de ces résultats, on pourrait penser que l'auto-empathie médiatisée par un avatar convoquerait bien les interactions narratives davantage que les interactions sensori-motrices. De ce fait, quand un joueur est en relation empathique avec un avatar, c'est avec un personnage de *fantaisie*, voire de fantasme, et non un autre sujet différencié de soi. Ici, le joueur semble resté dans le domaine d'une relation imaginaire à un objet, un objet de fiction en partie différencié de soi, mais qui n'est pas considéré comme doué d'une intention autre (que la sienne propre).

Par ailleurs nous avons observé que les joueurs jouent aux MMORPGs pour y rencontrer d'autres personnes avec le désir d'une rencontre réelle dans une majorité de cas, en tant que les joueurs considèrent les avatars d'autres joueurs dans le jeu comme des personnes « potentielles », « virtuelles » au sens d'une présence réelle imaginable. Nous avons également observé que ces mêmes joueurs pensent créer des amitiés solides, en continuité de quoi ils sont près de cinquante pour cent à avoir rencontré ces amitiés dans le monde réel. Comme nous le supposions, c'est ici que se situe une des différences les plus saillantes entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs : *le joueur excessif est moins socialisé au sein même du virtuel et rencontre beaucoup moins dans le monde réel les joueurs rencontrés au sein du MMORPG, que les joueurs non excessifs*. Et, comme nous le supposions, *alors même que les deux groupes de joueurs ont des amis dans le monde réel qu'ils voient au moins une fois par semaine*²⁶. D'autre part, la curiosité de quelques joueurs lors de ces rencontres tournait autour de la conformité d'apparence entre le joueur et son avatar. Serait-ce à dire que l'autre sujet pourrait être fantasmé sur le modèle de son avatar ? C'est ce que semblent nous indiquer certains joueurs qui soulignent l'effet de surprise que fut la rencontre dans le monde réel, compte tenu de l'écart existant entre le sujet réel et ce qu'ils avaient imaginé de lui à partir de ce qui pouvait refléter de son avatar. Ici, *l'avatar semble le repère imaginaire à partir duquel le joueur fantasme le réel d'une présence subjectale*. Il est à noter aussi que le désir de la rencontre dans le monde réel est pour l'essentiel déssexualisé puisque les joueurs désirent la rencontre mais ne rencontrent jamais dans notre échantillon un autre joueur lors d'une rencontre amoureuse. Aussi, on peut penser que l'avatar est un repère

²⁶ Les résultats indiquent (Annexes II, 2) même que les joueurs excessifs seraient davantage en accord avec l'assertion selon laquelle ils auraient des amis dans le monde réel que les joueurs non excessifs (respectivement $m=5,09$ à plus ou moins 2,23 et $m=4,05$ à plus ou moins 2,35), ce qui est conforme aux résultats de la littérature, comme nous l'avons souligné.

imaginaire à partir duquel le désir de rencontre dans le monde réel va pouvoir se porter, mais c'est un *repère désésexualisé* – au sens de la sexualisation génitale.

Nous avons vu que cette sexualisation, pour l'essentielle, *n'intervient qu'à partir du moment où les joueurs se rencontrent dans le réel*, ou à partir du moment où des éléments du réel s'introduisent dans le jeu, par exemple quand les joueurs utilisent un dispositif numérique faisant intervenir la voix. Cependant, même dans cette dernière condition, le joueur peut être attiré par un autre joueur – Zelda nous dira par exemple « Oui, il m'est arrivée de passer des heures de jeux exclusivement avec ce joueur, à faire des quêtes ensemble ou tout simplement à trouver les endroits les plus beaux dans le jeu » - mais une attraction sans que la dimension du sexuel n'intervienne *dans le jeu*. Les joueurs pensent en effet que la sexualité (génitale) est absente des MMORPGs, et une majorité de joueurs n'a pas éprouvé de désirs sexuels envers un autre joueur avant de l'avoir au préalable rencontré dans le monde réel. La sexualité génitale serait ainsi présente, mais ce ne serait pas le jeu vidéo qui la provoque, mais la rencontre entre les joueurs. Ainsi, on peut penser qu'un type de jeu vidéo qui n'offrirait pas la possibilité de la rencontre avec un autre joueur dans le jeu, comme c'est au contraire le cas du jeu vidéo hors ligne, ne proposerait pas non plus aux formes de la sexualité génitale d'exister. La sexualité génitale dans le MMORPG intervient ainsi en fantasme davantage qu'en perception : le jeu vidéo n'offre pas, *la plupart du temps*, l'image de la sexualité génitale, c'est le joueur qui fantasme la nature sexuelle génitale de la rencontre. Il est alors essentiel pour le joueur, dans cette sexualisation de la rencontre, de fantasmer, de sexualiser l'autre joueur réel derrière un avatar, pour l'ensemble désésexualisé. Aussi, on peut penser que l'avatar, étant un repère imaginaire sans sexe ou caricaturalement sexué (de grosses poitrines pour les avatars féminins, de très gros muscles pour les avatars masculins, par exemple), *la sexualité du sujet réel est fantasmée par le joueur à partir de cet autre avatar – autrement dit de son absence de sexualisation (génitale)*. Ainsi pourrait-on expliquer ce paradoxe de la rencontre avec un joueur dans le monde réel : la sexualité physiologique, la sexualité génitale, apparaît comme une préoccupation secondaire par rapport aux problématiques de la différenciation avec son avatar, comme avec l'avatar d'un autre joueur. Le joueur semble revivre la paradoxalité du sexual étudiée par Jean Laplanche où le sexuel physiologique trouve à un moment donné la place qui lui revient déjà occupée par le sexual infantile ; des recherches complémentaires nous semblent devoir être menées dans ce sens.

Ainsi aussi, fondamentalement, existerait-il une certaine continuité intersubjective chez le joueur de MMORPG entre l'en-jeu et l'hors-jeu qui serait bien motivée par le *désir d'intersubjectivité* qui permettrait de conjoindre ces deux formes d'interactions dans un même effort. En effet, *les deux composantes essentielles du désir d'intersubjectivité semblent se retrouver chez le joueur de MMORPG, à savoir le fantasme d'un autre sujet derrière le masque de l'avatar et la rencontre réelle avec cet autre sujet dans le monde réel*. Parfois même, les joueurs s'imaginent un autre joueur derrière l'avatar à partir du moment où ils sont entrés en communication avec lui grâce à un dispositif de jeu faisant intervenir la voix. En somme, le joueur fantasme allègrement et facilement un autre sujet joueur derrière son écran, mais il n'est pas contraint de le faire pour interagir avec lui. Autrement dit, on peut penser que le « fantasme de subjectalisation – subjectivation d'un autre joueur » est bien une composante essentielle de l'intersubjectivité entre les joueurs dans un monde virtuel, mais la communication entre les joueurs n'a pas besoin de cette contrainte imaginaire pour s'exercer. De même, les joueurs de MMORPGs ont l'impression d'être attendus par quelqu'un quand ils jouent en réseau, et ce sentiment d'être attendu par quelqu'un donne au sujet l'envie de se connecter. C'est ici s'imaginer qu'il y a déjà de l'autre alors même que le sujet est déconnecté de son jeu ; cela semble aller dans le sens de ce que nous avons proposé de l' « autre virtuel » dans le MMORPG ; cependant, nous ne savons si ces deux composantes sont corrélées entre elles, faute d'avoir pu les évaluer d'un point de vue plus quantitatif. Ce que l'on peut dire néanmoins c'est qu'un grand nombre de joueurs qui s'imaginent l'autre joueur derrière un avatar a le désir de comparer cette représentation fantasmée de la perception de ce joueur d'abord imaginé (voire imaginaire) lors d'une rencontre dans le monde réel. Et cette comparaison semble porter le biais de la subjectalisation – subjectivation formée à partir de l'avatar. En effet, nous avons souligné que l'avatar apparaît comme le repère imaginaire à partir duquel le joueur fantasme le réel d'une présence subjectale. Maintenant perçu lors d'une rencontre *IRL*, cet autre joueur est comparé à cette représentation imaginaire que le joueur s'est formé. Aussi, le joueur en vient à comparer ce qu'il perçoit de cet autre joueur dans le monde réel de ce qu'il a pu fantasmer de lui à partir de son avatar. D'où la surprise d'un grand nombre de joueurs de percevoir le décalage existant entre la représentation imaginaire et la perception réelle de cet autre joueur.

Cette composante en imagination est ce qui semble faire défaut aux joueurs excessifs : le joueur excessif n' imagine que très peu un autre sujet derrière l'avatar d'un autre joueur, ce qui pourrait sous-tendre le résultat selon lequel le joueur excessif ne rencontre que peu dans le

monde réel de sujets socialisés en-jeu ; deux composantes du désir d'intersubjectivité qui apparaissent ainsi comme faisant défaut chez le joueur excessif.

VIII Conclusion générale

Dans un premier temps de notre travail, par l'abord de la subjectivation dans le jeu vidéo, nous avons vu que le joueur serait en auto-empathie avec sa propre subjectivité qu'il a projeté le temps du jeu dans un personnage de pixel. Médiatisée par l'avatar, cette auto-empathie nous apparaissait en tant que le sujet se trouve dans la position de l'autrui-en-soi, se représentant par empathie son monde subjectif qu'il a projeté sur la figure de l'avatar. L'auto-empathie, plus loin l'auto-empathie médiatisée, serait déterminée par l'histoire de la constitution de la structure encadrante chez le sujet, le jeu vidéo réactualisant la relation au regard en miroir réflexif de la mère en tant que le monde virtuel est pourvu d'une interface qui vient faire lien entre le sujet-joueur et le monde virtuel dans lequel il commande un avatar, le jeu vidéo devient par le virtuel une « mère-image ». L'avatar devenant par là même un miroir pour le sujet-joueur, par la double référence de ce terme, en tant qu'image censée représenter le joueur dans le monde virtuel mais aussi en tant que représentant de soi par l'auto-empathie réflexive, c'est-à-dire parce qu'il apparaît comme une place vide désincarnée qui soutient la réception de la subjectivité du sujet-joueur. Dans cette même logique, l'avatar deviendrait un modèle numérique de la réflexivité parce qu'il viendrait informer le joueur sur lui-même en se subjectivant. Nous proposons de retrouver certaines modalités de la réflexivité à différents degrés dans le jeu vidéo de rôle en ligne : le sujet doit en premier lieu pouvoir se sentir, s'auto-affecter des motions pulsionnelles et des affects qui le parcourent, or le joueur peut traduire certaines émotions par les gestes de son avatar au travers d'actions ; le sujet doit être capable de s'entendre, c'est-à-dire de réfléchir à travers l'appareil à langage le jeu des transmissions intrasystémiques qui le parcourent, or le joueur peut s'entendre et par là même réfléchir dans un « appareil à langage technique » ses propres pensées et réflexions qui font retour. Enfin, le sujet doit pouvoir se voir lui-même, c'est-à-dire être capable d'être à la fois là où il est, donc centré, et en même temps se considérer du point de vue de l'autre, or le joueur se rend compte que l'avatar est ce qui le représente dans le jeu en devenant spectateur de ses propres actions en mouvements.

Cette dernière modalité réflexive serait préférentiellement engagée dans le jeu vidéo en tant que le joueur ne peut pas ne pas se mettre en action pour jouer. Aussi, la réflexivité y serait singulière : elle passerait par une lecture des actions, de ses propres actions, ainsi que peuvent émerger tous les processus psychiques qui font intervenir l'action psychique qui font retour chez le joueur. Ce qui est réfléchi appartient au registre de l'action psychique et de

l'action motrice, de même que ce qui est projeté de subjectivité chez le joueur. L'acte virtuel chez l'avatar viendrait alors étayer le développement de processus psychiques en action chez le joueur, au premier rang desquels les représentations d'actions dans les fantasmes. Ainsi, la projection subjectivante dans l'auto-empathie médiatisée serait amorcée par des mécanismes de résonance motrice entre le joueur et l'avatar, grâce à un mécanisme d'intentionnalité réfléchissante, c'est-à-dire une projection de potentialités d'action du joueur dans un actant. En ce sens, nous avons tenté de montrer que le plaisir à jouer pourrait tenir à la décharge en représentation d'une action réelle imaginée comme sienne, mais aussi et surtout en tant que le joueur joue à se représenter une action impossible de son propre corps. Le corps du joueur est engagé autrement, par la reprise en représentations corporelles d'actions des perceptions agissantes de son avatar. Autrement dit, le joueur se voit dans le personnage virtuel en tant que double, c'est-à-dire en tant que lui-même mais aussi en tant qu'autre que soi, dans la mesure où il voit aussi un objet (représenté). Ce personnage devenant un autre moi-même.

Parce que le joueur aurait projeté une partie de sa subjectivité dans son personnage, le jeu vidéo pourrait valoir d'une mise en scène imaginaire, l'impliquant comme acteur d'une rêverie dont il serait le principal protagoniste. Ce serait essentiellement la mise en jeu des représentations d'actions qui rapprocherait le jeu vidéo du monde des fantasmes dans la psyché du joueur. Dans l'auto-empathie médiatisée par avatar, les potentialités motrices se trouveraient reprises sous une forme représentationnelle en action, en tant que les perceptions d'actions viennent à étayer ces mêmes représentations d'action par un travail de lien dans une opération de symbolisation imageante, révélant au joueur ses processus psychiques en action. Le monde des fantasmes serait alors potentiellement actualisé par une décentration des actions réelles du joueur, une déprise de l'action réelle du joueur, pour se diriger vers des actions plus intériorisées – qui peuvent par exemple être impossibles à effectuer pour soi dans le monde réel mais que le joueur se trouve obligé d'intérioriser pour commander son avatar, en d'autres termes des actions fictionnelles qui sont reprises dans l'imaginaire du joueur en fantasme.

Ainsi, de même que la représentation d'action dans le monde fantasme s'étaye sur une action motrice, la représentation d'action avec son avatar s'étayerait sur un acte virtuel, c'est-à-dire un acte effectué à l'intérieur d'un monde numérique par un actant commandé par l'intention d'un sujet réel. Ainsi aussi, le monde virtuel du jeu vidéo se rapprocherait de la rêverie en tant que l'avatar apparaîtrait au joueur en première personne comme figure de la subjectivation en venant simuler la subjectivité du joueur et, de la même manière que le sujet prend conscience de sa rêverie en l'interrompant, le joueur constituerait pour la première fois

son jeu vidéo en une telle rêverie en pensée en se déconnectant de son jeu vidéo. Ainsi retiré de son jeu vidéo, le joueur pourrait intérioriser les scènes virtuelles en scènes imaginaires dans une rêverie en dehors du jeu.

Ces rêveries hors-jeu devraient encore faire retour lorsque le joueur se reconnecte à son jeu vidéo et se poursuivre dans des rêveries en-jeu, singulièrement parce que le jeu vidéo se proposerait dans son organisation comme de structure narrative primaire analogue à celle qui commande à la formation de rêveries intrapsychiques. Enfin, nous avons tenté d'approcher les conditions qui font du jeu vidéo un espace de subjectivation, soit selon nos supputations une subjectalisation avec un avatar pris comme objet subjectalisant. Cet objet instituerait le noyau même du sujet en tant que sujet-joueur, par la projection en lui d'une partie de l'autrui-en-soi qui fait fonction d'opération subjectalisante. Si l'avatar permet cette projection subjectalisante, c'est qu'il permet à une certaine forme d'identification imaginaire de s'épanouir, permise par la modalité de présence de l'avatar qui est d'être présent uniquement dans une image. Subjectivement le joueur devrait incarner ce vide en l'habitant et en s'identifiant, non à un personnage, mais à un vide représentationnel lequel se remplira de sa subjectivité propre. Avec son avatar, le joueur se trouve aussi dans la situation inédite et paradoxale où, alors même qu'il dispose d'une capacité d'agentivité, il doit se représenter les actions de son avatar, c'est-à-dire d'un autre, en les produisant lui-même. Ainsi, alors même qu'il peut disposer de cette capacité de différencier une action se déroulant devant lui de celle qu'il produit ou se représente, le joueur est mis par le jeu vidéo dans une situation de non différenciation.

Dès lors, on y joignait l'hypothèse d'une transitionnalité en tant que le jeu vidéo instaurerait des objets étranges qui ne sont ni tout à fait du moi ni tout à fait du non-moi, mais relèvent d'un mélange entre l'intériorité et l'extériorité. Ainsi aussi, l'avatar du joueur ne deviendrait un objet qui proposerait au joueur un « outil » d'appropriation de son propre fonctionnement, c'est-à-dire un objet subjectalisant, un objet qui renvoie à la psyché des informations sur son propre fonctionnement, qu'à partir du moment où il se découvre cette qualité d'un ob-jeu virtuel. Cependant, il resterait un objet imaginaire, virtualisé, qui ne trouvera jamais à s'actualiser dans le monde réel ; autrement dit, un objet ou un ob-jeu subjectalisant imaginaire. L'organisation fantasmatique du joueur serait le moteur même de cette subjectalisation et subjectivation de l'espace du jeu vidéo, notamment grâce à la personnalisation de son avatar qui est une création de soi. Le Soi du joueur se donnerait à voir à lui-même comme sujet dans le jeu vidéo, tout comme dans le fantasme qui permet

l'instauration fondatrice du mouvement de « se représenter ». Le jeu vidéo proposerait ainsi un espace de subjectivation, mais un espace offrant une nouvelle forme de subjectivation autour du sujet en action, qui tirerait sa spécificité dans le virtuel de la qualité des actions de l'avatar d'être en mouvement comme le sont la plupart du temps les processus psychiques du sujet-joueur lui-même.

Nos observations expérimentales nous ont montré que, si la variable de l'auto-empathie paraît offrir un cadre de pensée pertinent pour approcher certaines problématiques du virtuel chez le joueur de jeu vidéo, les résultats obtenus nous montrent néanmoins qu'il est nécessaire de revoir certaines dimensions de l'auto-empathie médiatisée, notamment pour proposer une variable capable d'une meilleure discrimination. Or, comme nous l'avons observé dans notre étude, l'auto-empathie paraît alterner avec des positions d'empathie avec son avatar chez les joueurs. Ainsi aussi, on pourrait penser que l'auto-empathie du sujet se définit plus directement dans un rapport complémentaire à l'empathie, à savoir un retournement de l'empathie pour l'autre sur le soi du sujet, médiatisée dans un monde virtuel par l'intermédiaire d'un avatar. Nous proposons ici un modèle alternatif opérationnalisé pour l'auto-empathie, peut-être plus conforme aux premiers résultats que nous avons obtenus. Serge Tisseron (2010) en effet rappelle adéquatement que l'empathie « riche » associe quatre dimensions complémentaires : la capacité de ressentir les émotions d'autrui ; la possibilité d'avoir une représentation de ses contenus mentaux ; la tendance à se transposer en imagination dans différents personnages réels ou fictifs ; enfin, la préoccupation de l'autre qui mobilise des comportements d'entraide.

En miroir de cette définition, l'auto-empathie « riche » pourrait associer quatre dimensions complémentaires : la capacité de ressentir ses propres émotions ; la possibilité de s'auto-représenter ; la tendance à se transposer en imagination dans différents personnages réels ou fictifs, notamment par l'auto-empathie médiatisée par un avatar ; enfin, la préoccupation de soi dans des comportements de « prendre soin » de soi, et notamment de compassion envers soi-même. Compassion envers soi-même qui a déjà été abordée en psychologie cognitive clinique par la psychologue Kristin Neff (2011) et qui implique trois composantes : la bienveillance envers soi-même (être chaleureux et compréhensif envers soi-même dans les moments douloureux, par exemple), la reconnaissance de son humanité (reconnaître que la souffrance et l'échec personnel font partie de l'expérience partagée par l'humanité) et la pleine conscience (observer ses pensées et ses émotions négatives telles qu'elles sont, sans essayer de

les nier ou de les supprimer, et sans les juger). Cette dimension de la compassion envers soi-même pourrait être à l'auto-empathie ce que l'altruisme envers les autres serait à l'empathie. Plus fondamentalement, *les dimensions de l'auto-empathie sont pour soi ce que les dimensions de l'empathie sont vis-à-vis des autres.*

Médiatisée par un avatar maintenant, cette auto-empathie virtuelle associerait également ces quatre dimensions, avec des différences tenant à la singularité du processus de subjectalisation-subjectivation émergeant dans les interactions avec le virtuel : la possibilité de sentir ses propres émotions, par le truchement indirect de l'action de son personnage de pixel (émoticône) mais aussi par le désir d'expression de ces mêmes émotions à un autre joueur - comme nous avons pu l'observer chez certains sujets expérimentaux ; une autoreprésentation d'actions qui s'étayerait à partir des images motrices proposées par le jeu vidéo, le proposant comme espace de subjectivation et de rêveries ; une compassion envers soi-même, qui passerait pour s'exprimer par le « prendre soin » de son avatar – prendre soin de son avatar serait prendre soin de soi, être en compassion avec une partie de soi. Enfin, ces trois dimensions auto-empathiques seraient permises par la transposition de soi en imagination dans son avatar, phénomène de projection subjectivante et subjectalisante. Nous avons pu observer que les dimensions de l'intentionnalité réfléchissante, de la subjectivation par l'action et certaines des sous-dimensions de l'avatar pris comme ob-jet subjectalisant imaginaire devraient être maintenues dans l'auto-empathie médiatisée. Elles pourraient ainsi dans ce modèle être regroupées en une seule dimension de cette composante de l'autoreprésentation par l'action. En revanche, les dimensions de l'identification imaginaire et de l'émotion sont à revoir et à approfondir, notamment pour mieux discriminer les joueurs entre eux.

Ainsi donc, un nouvel instrument pourrait être construit reprenant ces quatre dimensions dans différentes échelles : une échelle d'émotions ressenties au contact de son avatar (ressentir ses propres émotions) ; une échelle reprenant les dimensions sensibles de notre questionnaire, notamment l'intentionnalité réfléchissante et la subjectivation avec son avatar (autoreprésentation) ; une échelle tirée de la fantaisie selon l'IRI (imagination dans des personnages fictifs, essentiellement dans son avatar) ; enfin, une échelle de compassion avec soi-même reprise des travaux de Neff, adaptée aux problèmes des interactions entre le joueur et son personnage.

Dans un second temps de notre travail, nous sommes revenus sur la question de savoir si le jeu vidéo persistant et multi-joueurs confronte le joueur à son propre isolement dans une absence de relation, ou s'il s'agit d'une autre modalité de présence aux autres. Nous avons soutenu que le rassemblement de personnes en un lieu géographique indéterminé n'exclut pas le fait que ce rassemblement soit social, et même socialement organisé. On peut penser l'univers virtuel persistant comme un lieu ludique certes, mais aussi et surtout comme le lieu d'une réalité sociale seconde où des êtres humains agissent, construisent des opinions, se jugent les uns les autres et définissent des critères de légitimité. Les jeux vidéo en réseau contribueraient à la construction d'une sorte de sociabilité nouvelle, une communauté numérique, s'actualisant dans des rencontres dans le monde réel. Ainsi, il existerait un véritable trafic mettant en jeu des interactions sociales complexes, sous-tendu par un désir que nous avons nommé désir d'intersubjectivité dans le monde virtuel par lequel nous entendions le désir d'une rencontre *IRL* d'un autre joueur par la mise en jeu d'un fantasme dans lequel les représentations imaginaires sont tournées vers la figuration, imaginaire également, d'un sujet réel derrière un autre avatar. Dans un premier temps, l'autre joueur apparaîtrait au sujet-joueur comme participant de ses fantasmes : pour entrer dans une véritable communication avec l'autre sujet, le joueur doit pouvoir se l'imaginer présent derrière son avatar, suivant le principe selon lequel le fantasme est justement indissociablement lié à la relation d'objet. Le joueur, en s'imaginant un sujet derrière un autre avatar et en se représentant un sujet réel dans le registre de l'imaginaire, ferait se poursuivre ses scénarii fantasmatiques individuels en organisant une nouvelle forme de relation intra-subjective à un sujet autre imaginaire. Cette participation d'un autre sujet au fantasme comme structure de représentation, serait selon nous la condition d'une rencontre intersubjective entre ces deux joueurs plus tard dans le monde réel.

Nous comprenons la spécificité de l'intersubjectivité dans un MMORPG avec ce rapport à la représentation et au fantasme, relation à un autre avatar (qu'incarne un autre joueur) fantasmé comme un autre sujet. L'autre joueur serait ainsi virtualisé, appréhendé comme sujet virtuel, c'est-à-dire que l'avatar d'un autre joueur contiendrait la promesse d'un sujet à rencontrer. Cependant, avant même l'entrée dans ces mondes, il y aurait acceptation du partage d'une partie de sa vie intime dans une préconception d'autres sujets à rencontrer où le joueur investit virtuellement une situation en devenir en anticipant imaginativement cette présence même. Préconception de l'autre joueur qui serait comme la traduction psychique dans la pensée du joueur de son autre virtuel. Ainsi la préconception par le sujet-joueur des autres joueurs (virtuels) quand pour la première fois il entre dans un monde virtuel en ligne, nous

apparaissait comme une condition d'émergence du désir d'intersubjectivité entre les joueurs. Autrement dit, la préconception imaginaire que se forme le sujet d'un autre joueur ou de plusieurs autres joueurs dans le monde virtuel préparerait plus tard la représentation en fantasme de l'autre joueur comme sujet virtuel, plus loin sa rencontre possible dans le réel. Par ailleurs, avant même que ne se produise une authentique intersubjectivité entre les joueurs, il existerait un point de passage entre l'auto-empathie avec son avatar et la rencontre intersubjective proprement dite avec un autre joueur : l'empathie primaire entre les joueurs et la relation à l'autre joueur comme double. Le joueur s'appuierait sur cette forme d'empathie pour développer une intersubjectivité secondaire avec un ou plusieurs autres joueurs. L'autre joueur serait d'abord appréhendé sur le modèle de l'avatar du sujet-joueur tout en étant reconnu comme un autre. On rencontrerait l'autre joueur pour faire progresser son avatar sur le modèle de l'empathie primaire : rencontrer l'autre sur le modèle de son propre corps – ici, rencontrer un autre joueur en passant par les besoins de progression du corps virtuel de l'avatar. Le but premier du joueur ne serait pas de se différencier des autres joueurs, mais d'apprendre à faire comme eux, c'est-à-dire savoir faire les mêmes actions. Il serait donc nécessaire que le joueur s'adonne à une élaboration supplémentaire : connaître l'autre sur le modèle de soi, s'en affranchir ensuite pour le découvrir autre que soi dans sa subjectivité.

Autrement dit, nous postulons que les ressources subjectives du sujet-joueur seraient mobilisées autour de la question de la différenciation des subjectivités entre le sujet-joueur et un autre sujet-joueur. Cet effort de différenciation entre le sujet et un autre sujet-joueur, nous avons choisi de le considérer sous l'angle de la sexualité infantile dans l'intersubjectivité. L'essentiel ne serait pas dans la différence des sexes et des générations comme pour la sexualité infantile proprement dite, mais dans l'appropriation subjective d'un monde virtuel où le joueur se découvre dans la différenciation à l'autre joueur dans une logique de la sexualisation archaïque. L'autre sujet-joueur continuerait à être mal différencié, en tant que double sur le modèle de l'avatar du sujet-joueur, s'il n'était virtualisé un moment par le joueur, c'est-à-dire posé en tant que sujet en devenir. Nous pensons que cette différenciation se constituerait dans la compétition entre les joueurs : la différenciation des actions dans la compétition participerait du fantasme selon lequel il existerait un autre sujet derrière l'avatar d'un autre joueur. En outre, l'intersubjectivité dans le MMORPG nous semblait avoir le même rapport à l'action, matérielle et psychique, que le processus de subjectivation qui se détermine au contact d'un avatar. Ce serait adéquatement l'imitation, par son avatar, des gestes de l'avatar d'un autre joueur qui permettrait ce rapprochement. Nous nous situons toujours dans une logique de la reconnaissance de l'autre en tant que double-même, dans une

forme d'intersubjectivité primaire d'un rapport d' « intercorporalité » entre les avatars des joueurs ; le joueur passant par l'action pour découvrir l'autre par une sorte de réverbération motrice. C'est-à-dire que dans ces mouvements synchrones entre les avatars des joueurs, dans cette inter-corporalité virtuelle, se jouerait une forme d'empathie d'action entre les joueurs. De cette première empathie d'action pourrait émerger plus tard une dimension méta-représentationnelle chez le joueur dans sa relation à l'autre joueur, au sens d'une reprise en fantasme de l'action d'un autre joueur dans un mouvement psychique de représentations des représentations d'autrui sur les états du monde virtuel, sur ses actions et ses intentions.

Il existerait également une seconde composante primaire de l'empathie entre les joueurs : le joueur se transposerait imaginativement dans l'avatar d'un autre joueur. Cependant, avant même de rencontrer un autre joueur en tant que sujet, le joueur se transposerait en lui pour y rencontrer en partie lui-même. Aussi, nous pensons que dans un premier temps le joueur va transposer sa subjectivité dans l'avatar d'un autre joueur, pris comme double de soi et encore vide de sujet, puis se retirer ensuite dans son propre avatar, laissant dans son sillage une trace subjectale qui va servir de fondement à la constitution de l'autre joueur comme autre-sujet. Nous pensons que ce sont ces deux composantes de l'empathie – l'empathie d'action avec les autres joueurs et la transposition imaginaire de soi dans l'avatar - qui seraient privilégiées dans le monde virtuel, dans la mesure où elles impliquent plus directement le rapport à l'action psychique et à l'empathie primaire. L'empathie entre les joueurs prendrait appuie sur ces deux composantes empathiques, que sont l'empathie d'action et la première ébauche subjectale dans la transposition imaginaire de soi en l'autre (avatar), pour se déployer. Puis se développer pleinement avec le désir d'intersubjectivité, lorsque le joueur sera parvenu à subjectaliser imaginativement un autre joueur, c'est-à-dire lui attribuer une conscience autre. Autrement dit, les composantes langagières et les dimensions plus morales de la relation entre les joueurs seraient amorcées, virtualisées, au sein même du jeu par le désir d'intersubjectivité mais ne s'actualiseraient de façon efficiente que lors d'une rencontre *IRL* entre les joueurs. Précisément, nous posons ainsi quatre temps dans l'empathie chez le joueur avec un autre joueur, correspondant à quatre composantes empathiques et intersubjectives. Cette expérience empathique serait stratifiée, la donation première serait perceptive correspondant à l'empathie d'action, et les trois autres composantes s'édifieraient à partir de cette étape.

Autrement dit, les trois dernières composantes s'édifieraient toutes sur la perception des actions de la « danse des avatars » en lien : ainsi, un temps premier de couplage des corps des

avatars à partir de données perceptives (danse des avatars en lien) dans des expériences proto-conversationnelles, venant marquer un premier lien entre deux (ou plusieurs) joueurs dans une empathie d'action ; un temps où le joueur transpose une partie de sa subjectivité dans l'avatar d'un autre joueur, rendant l'autre avatar comme son propre avatar en laissant se déployer une forme d'auto-empathie avec lui, et laissant une première trace subjectale en l'autre ; un temps de virtualisation subjectale de l'autre joueur, qui s'étaye sur cette première trace subjectale, où le joueur imagine un autre sujet réel derrière l'avatar d'un autre joueur grâce à une différenciation progressive ; enfin, un temps d'une rencontre possible de cet autre sujet réel - d'abord imaginé - dans le monde réel, *IRL*. Les deux premiers temps s'articuleraient entre eux, simultanément, comme les deux faces d'une même expérience primaire ; les deux derniers temps s'articulant aussi dans ce que l'on a appelé le désir d'intersubjectivité dans le monde virtuel, dans une différenciation marquée. Nous supposons qu'un travail des liens secondaires de subjectivation entre les joueurs était également possible dans le MMORPG, et qu'il s'effectuerait autour d'une alliance inconscience fraternelle entre les joueurs. Le travail de l'intersubjectivité dans le monde virtuel comprendrait alors quatre exigences de travail. En premier lieu, l'obligation par le sujet d'investir le lien et les autres, dans un MMORPG par l'importance pour le joueur d'appartenir à une guilde, apportant une aide indispensable à la progression du personnage du joueur dans le jeu. En deuxième lieu, la mise en latence de certaines formations psychiques propres au sujet, dans un MMORPG l'abandon par le joueur d'une partie de ses identifications et ses idéaux personnels de joueur au profit par exemple des idéaux de la guilde à laquelle il appartient. En troisième lieu, l'exigence de mettre en œuvre des opérations de refoulement, de déni ou de rejet pour que les conjonctions de subjectivité se forment et que les liens se maintiennent dans des alliances inconscientes, dans le MMORPG par un lien fraternel entre les joueurs qui structure le travail du lien intersubjectif à la faveur d'une alliance inconsciente dans des actes de coopération contre les puissances ennemies. Enfin, une dernière exigence de travail dans la nécessité du renoncement mutuel à la réalisation directe des buts pulsionnels, dans le MMORPG par une police de surveillance pour que s'établisse une communauté de droit.

Cependant, si une intersubjectivité peut bien se faire jour entre les joueurs dans un monde virtuel, nous postulons une singularité des postures intersubjectives secondaires entre les joueurs : les messages entre les joueurs dans un MMORPG ne seraient jamais compromis par les signifiants énigmatiques, en tant que la situation anthropologique fondamentale est impossible à réaliser dans le virtuel. Les signifiants énigmatiques ne pourraient passer entre les joueurs, marquant l'intersubjectivité dans les jeux de rôle en ligne d'une spécificité : tout

serait référé au comportement d'un attachement accordé et au sexuel infantile archaïque, mais jamais à l'attachement au sens des besoins à assouvir pour sa survie biologique qui se profile dans une situation anthropologique fondamentale compromise par le sexual. Autrement dit, l'inconscient pourrait vivre dans le monde virtuel, notamment par l'entremise d'un sexual infantile archaïque et d'alliances inconscientes, s'y épanouir, mais jamais y naître, par l'impossibilité que se tisse cette situation fondamentale asymétrique entre un sujet porteur d'énigmes et un autre qui n'en est pas porteur.

Selon les observations de notre première étude expérimentale, nous avons pu observer que la variable de l'intersubjectivité dans le virtuel paraît, au contraire de l'auto-empathie médiatisée, beaucoup plus sensible dans une démarche de validité qualitative. Le désir d'intersubjectivité qui se porterait entre les joueurs, et qui motiverait les rencontres *IRL*, paraît une variable importante à considérer : pour que soient effectives ces rencontres, il apparaît bien que le sujet s'imagine, fantasme, c'est-à-dire se constitue des rêveries intérieures d'autres joueurs. Le joueur fantasme cet autre joueur, nous semble-t-il, à partir de ce qu'il perçoit en jeu de cet autre joueur, c'est-à-dire à partir de l'avatar de cet autre joueur ; ce pourquoi nous avons envisagé que l'avatar était pour le joueur un repère imaginaire à partir duquel l'autre joueur (réel) allait être fantasmé ; ce qui pourrait expliquer que la sexualité génitalisée soit peu présente dans les MMORPGs, selon les joueurs eux-mêmes, parce que le joueur réel est imaginé à partir d'un repère imaginaire, l'avatar de l'autre joueur, qui lui-même est le plus fréquemment désésexualisé. Par ailleurs, l'intersubjectivité nous paraît effectivement se proposer aux joueurs comme spécifique dans certains de ses aspects : l'émotion apparaît peu partagée dans l'empathie entre les joueurs, au contraire de l'action, de la fantaisie (et du fantasme) et de la parole (par un dispositif technique faisant intervenir la voix). Des spécificités de la relation intersubjective dans le virtuel ressortent de cette première étude expérimentale : l'intersubjectivité entre les joueurs de MMORPGs paraît en effet plus portée par l'effort de différenciation entre les joueurs que par celui d'une sexualisation génitalisée, engageant davantage l'action que l'émotion entre les joueurs, engageant le geste dans des proto-conversations aussi bien que la parole, elle apparaît fantasmatique dans la mesure où l'autre joueur est imaginé avant que d'être perçu, favorisant par-là même la rencontre *IRL*.

Enfin, nous avons cherché à déterminer les formes pathologiques de l'excès du jeu vidéo persistant. Nous postulons que chez le joueur excessif, son avatar reste un objet présent physiquement dans une image mais auquel il ne peut référer aucune subjectivité en *Je*, aucune présence subjective. L'avatar est présent pour le joueur mais il se donne à penser et à représenter comme absent psychiquement. Ainsi, nous supputons une perte précoce de la capacité d'auto-empathie du sujet pour lui-même, donc une absence de constitution de la subjectalisation. Ainsi aussi une absence chez le joueur excessif de retour en miroir de ses propres mouvements de subjectivité grâce à l'autrui-en-soi : puisqu'il se forme à l'origine grâce au regard subjectivant d'un autre mais que ce regard reste vide du sujet lui-même, l'autrui-en-soi devient une sorte de corps étranger interne qui ne permet pas au sujet de s'informer sur son propre fonctionnement, c'est-à-dire de faire miroir, entraînant une même absence de subjectalisation quand il s'agit de médiatiser cette empathie pour soi par l'intermédiaire d'un autre (avatar) ou de plus d'un autre (autres joueurs). L'objet ne serait jamais rien d'autre qu'un objet de perception chez le joueur excessif, de non-représentation. Le joueur excessif regarde le visage de son avatar à la recherche désespérée d'un regard sur lui-même, l'avatar devient pour lui une chose qu'il peut regarder mais dans laquelle il n'a pas à se regarder, c'est-à-dire à se reconnaître comme sujet-joueur. Plus précisément, c'est au niveau même des ratés de l'organisation basale du fantasme, qui donne à celui-ci sa fonction organisatrice fondamentale, que nous avons situé la problématique excessive du joueur. Ainsi, lorsque l'organisation structurelle du fantasme est mise en échec, ses potentialités de liaison s'effacent et laissent le champ libre à des modalités d'investissement plus archaïques. Dans le fantasme, il s'agit des termes sujet-action-objet, dans le jeu vidéo des termes joueur-action-objet. La dimension du *Je* virtuel serait alors compromise au profit d'une pathologie de l'action : le jeu vidéo excessif nous apparaît comme une forme de passage à l'acte parce que les processus dynamiques de la transposition des actions perceptives en représentations intrapsychiques seraient shuntés. On resterait chez le joueur excessif du côté de la perception des actions, privilégiant les interactions sensori-motrices, parce que la transformation des actions en représentations ne peut avoir lieu, l'action restant clivée de toutes possibilités d'élaboration intrapsychique. Manifestation pathologique de l'action qui souligne ainsi les carences de la vie fantasmatique du joueur excessif de jeu vidéo. Au pire, le joueur excessif comme pathologie de l'action se rapprocherait de la problématique de la pathologie de la subjectivation.

En outre, le joueur excessif serait dans l'incapacité d'entrer dans une forme de specularisation indirecte avec son personnage de pixel, étant dans l'incapacité de se réfléchir

dans l'empathie avec son avatar, donc de faire revivre les phénomènes d'identifications imaginaires précoces avec un objet subjectalisant imaginaire qui ferait miroir : l'avatar n'est alors plus un miroir, un double du sujet, il n'est plus un objet subjectalisant imaginaire mais un objet qui ne renvoie plus que le visage figé d'une marionnette. On pourrait voir ici dans ce mouvement le passage dans le jeu vidéo dans la pensée du joueur de l'auto-empathie médiatisée par un avatar au mécanisme d'intentionnalité réfléchissante, c'est-à-dire un mécanisme privilégiant la (pseudo-)perception sur la projection imaginaire. Le désir d'intersubjectivité dans le virtuel serait aussi barré, les relations avec les autres joueurs effectivement partielles dans un phénomène de perte intersubjective au sein même du jeu. Il serait ainsi nécessaire de penser ce que perd le joueur excessif, et non pas ce que le jeu lui retire dès le départ ; or nous pensons que ce qu'il perd ou ce qui est en manque, c'est le désir d'intersubjectivité, à savoir cette possibilité de se représenter un sujet derrière l'avatar d'un autre joueur, de le subjectiver en somme et éventuellement désirer le rencontrer dans le réel. Au contraire, chez le joueur excessif, l'avatar d'un autre joueur reste vide de sujet, interrompant toute possibilité de relation intersubjective, transformant ainsi toute forme de relation en une simple relation d'objet. Le joueur excessif serait donc pris dans l'impossibilité de transformer la relation d'objet au monde virtuel en une relation subjectale (auto-empathie avec un avatar) et intersubjectale (relation à un autre joueur). Le joueur excessif serait dans l'incapacité de virtualiser un autre joueur comme sujet, il ne trouverait aucun sujet dans l'avatar d'un autre joueur. Il n'envisage pas la rencontre dans le monde réel, de même il ne trouve pas à se subjectiver à travers son propre avatar, dans un rapport à soi-même. Dans les deux cas, l'avatar reste une figure vide que le joueur peut regarder (perceptivement) mais, pour reprendre les termes de Winnicott (1971), dans laquelle il n'a pas à se regarder (absence d'auto-empathie médiatisée) et qui ne peut le regarder (absence d'intersubjectivité avec les autres joueurs).

A partir des résultats de notre étude expérimentale, nous avons observé que l'auto-empathie médiatisée par un avatar, opérationnalisée dans cette première étude, ne semble pas constituer une variable suffisamment discriminante entre les joueurs excessifs et les joueurs non excessifs de MMORPGs. Peu de résultats apparaissent significatifs quand il s'agit de différencier les joueurs excessifs des joueurs non excessifs sur la variable de l'auto-empathie médiatisée comme nous l'avons vu : le *farming* comme action répétitive chez le joueur excessif qui semble appartenir d'avantage au registre sensori-moteur, interactions

effectivement privilégiée selon Serge Tisseron par les joueurs excessifs ; les émotions que se procure le joueur excessif sont davantage prononcées que le joueur non excessif, ce qui est conforme à la littérature internationale (Tejeiro Salguero, Bersabe Moran, 2012). Notons que cette dernière interaction appartient encore au registre sensori-moteur chez Serge Tisseron, qu'il serait donc légitime de retrouver dans l'excès du jeu. C'est la variable du désir d'intersubjectivité qui nous apparaît ainsi la plus discriminante entre les joueurs de MMORPGs : le désir d'intersubjectivité est en effet davantage porté par le joueur non excessif que par le joueur excessif. Nous avons en effet observé que le joueur excessif est moins socialisé au sein du virtuel et, d'autre part, rencontre beaucoup moins dans le monde réel les joueurs rencontrés au sein du MMORPG, que les joueurs non excessifs.

Il nous faut toutefois insister sur les limitations de notre première étude expérimentale. En premier lieu, le *PVP* n'introduit pas de distinction entre le jeu excessif pathologique et le jeu excessif non pathologique. Toute forme de jeu excessif est nécessairement pathologique relativement à cet instrument de mesure de l'excès du jeu vidéo. Ce qui introduit un biais méthodologique évident dans la comparaison entre nos deux groupes de joueurs. En effet, Griffiths (2012) fait la distinction entre le jeu excessif avec dépendance et le jeu excessif sans dépendance : beaucoup de joueurs excessifs ne seraient pas dépendants, mais utiliseraient Internet pour alimenter leur addiction. Il conviendrait ainsi selon l'auteur de distinguer très nettement les addictions exercées sur internet et l'addiction à l'internet. De même pour Serge Tisseron (communication personnelle, juin 2012) qui différencie le jeu excessif pathologique et le jeu excessif non pathologique. Le QTIJV devrait venir dans un avenir proche pallier ce manque, en introduisant des variables affranchies autant que faire se peut de ces biais méthodologiques.

D'autre part, les mesures des interactions comparées entre nos deux groupes de sujets-joueurs à partir du QTIJV ne l'ont pas été à partir d'un score de référence par rapport à une population contrôle. La population adulte des joueurs qui ne jouent pas aux MMORPGs étant trop restreinte dans le protocole de Serge Tisseron pour pouvoir les comparer significativement à notre échantillon de joueurs de MMORPGs. Nous avons vu que très peu de résultats significatifs ont pu être tirés de cette comparaison. Des recherches ultérieures sont envisagées, considérant principalement la population de joueurs de MMORPGs avec comme nécessité méthodologique de leur comparaison avec un groupe de sujets qui ne jouent pas aux MMORPGs, ainsi qu'un groupe contrôle de non joueurs.

De la même manière, les données de l'IRI auraient nécessité une comparaison de notre échantillon de joueurs d'avec une population générale ; or, les données de l'IRI présentes dans la littérature internationale sont constituées à partir des moyennes sur chaque dimension, non pas à partir des dimensions empathiques comme variables catégorielles. Ainsi, pour assurer cette comparaison, il nous faudrait reconduire une étude avec des données scorées et non plus catégorielles.

Par ailleurs, notre étude souffre d'un biais non négligeable, c'est la nature des données quantitatives tirées des entretiens avec les joueurs. Nous avons expliqué que nous ne pouvions encore rien conclure de ces données, simplement qu'elles nous indiquent des directions d'interprétation dans une orientation exploratoire davantage qu'expérimentale. Il aurait nécessité un appariement des échantillons de joueurs pour pouvoir ordonner une comparaison expérimentale. Cependant, quand nos hypothèses étaient bien posées, nous avons rencontré un certain nombre de difficultés (disponibilité, longueur de l'entretien, etc.) pour pouvoir regrouper vingt-cinq joueurs de MMORPGs. C'est pourquoi nous avons transformé à l'usage cet entretien en questionnaire-entretien en ligne pour faciliter le recrutement des derniers sujets. Une étude ultérieure devra être menée avec prise en compte de ces limitations.

Enfin, les limitations de notre étude tiennent en outre, selon nous, au MMORPG joué par les joueurs de notre échantillon. En effet, dans notre échantillon de vingt-cinq sujets rencontrés lors d'entretiens, soixante-quinze pour cent jouent principalement à *Wow*. Or, *Wow* est un jeu vidéo qui n'offre que peu d'espace à la personnalisation de l'avatar du joueur, comparativement à un jeu comme *Aion*, ou encore comme *Dragon's Dogma* dans l'univers des RPGs par exemple. Nous parlons ici de l'apparence physique, « charnelle » du corps virtuel de l'avatar, de même pour les jeux joués par notre échantillon que sont *Dragonica* ou encore *Dofus* ; les autres caractéristiques (métiers, accoutrement, etc.) sont, au contraire de cette apparence charnelle, favorisées dans ces jeux, spécialement dans *Wow*. Ce qui pourrait expliquer que l'auto-empathie médiatisée avec un avatar, suivant nos hypothèses ou notre hypothèse d'une créativité de soi par la personnalisation de son avatar, ne se porte ; ainsi certains résultats rendraient-ils moins compte du défaut de subjectivité du joueur que de la technique propre du jeu qui n'offrirait pas toujours des manières multiples de localisation de soi. Aussi, faudrait-il reproduire cette étude en appariant des groupes selon le type de jeu utilisé mais aussi suivant son degré de personnalisation des avatars.

Ces limitations posées, des études complémentaires doivent être menées pour poursuivre ce premier travail engagé : chercher d'abord à mieux opérationnaliser la variable de l'auto-empathie médiatisée comme nous l'avons vu, mais aussi certains aspects de l'intersubjectivité dans le virtuel comme le partage des signifiants énigmatiques. Voir également à opérationnaliser l'auto-empathie du sujet pour la comparer aux données que l'on pourrait déduire de sa médiation par le jeu vidéo chez le joueur. Enfin, introduire des variables étiopathogéniques, ainsi que fonder des connaissances sur le jeu vidéo excessif comme pathologie de l'action.

ANNEXES I : Questionnaires

1 Questionnaire-entretien des joueurs de MMORPG

Ce questionnaire - entretien a été créé dans le cadre d'une recherche universitaire, laboratoire du LASI, Paris Ouest Nanterre la Défense. Vous êtes invités à participer à une recherche sur la relation psychologique qui existe entre le joueur, son avatar et les autres joueurs dans un MMORPG (ou jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs).

Le questionnaire – entretien porte exclusivement sur le MMORPG auquel vous jouez ou auquel vous avez joué.

Répondre complètement à ce questionnaire – entretien devrait vous prendre 20 à 30 minutes. La participation est volontaire et toutes vos réponses resteront entièrement anonymes. Votre identité n'est pas requise, et n'apparaîtra nulle part dans notre recherche.

Le questionnaire rempli devra être adressé à frederic.tordo@wanadoo.fr.

Si vous êtes en accord avec ce qui a été dit précédemment, que vous avez lu et compris les informations, que vous êtes d'accord pour participer, merci de répondre à toutes les questions.

Merci, autant que possible, de répondre aux questions qui appellent à être développées en donnant des exemples, des arguments, des souvenirs tirés de votre vie personnelle...

Merci d'utiliser autant d'espace que nécessaire pour votre réponse.

1 Quel est votre âge ?

2 Quel est votre sexe ?

3 Avec quel MMORPG jouez-vous le plus souvent ou jouiez-vous le plus souvent ?

4 Si vous étiez un avatar, désireriez-vous entrer dans le monde virtuel du MMORPG auquel vous jouez ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

5 Avez-vous déjà eu la sensation que les actions de votre avatar étaient les vôtres ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

6 Farmer (désigne le fait de récolter quelque chose ou tuer des monstres en chaîne pour acquérir de l'expérience ou de l'équipement), est-ce votre activité principale dans ce jeu ?

7 Avez-vous déjà éprouvé des sensations physiques avec votre avatar (par exemple, avoir la sensation de vous déplacer lorsque votre avatar se déplace dans le jeu, avoir la sensation de vous battre quand votre avatar se bat à l'écran, etc.) ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

8 Avez-vous l'impression, même fugitive, que le corps de votre avatar, c'est un peu votre corps ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

9 Vous est-il arrivé de vouloir (ou d'imaginer) effectuer les actions de votre avatar dans le monde réel ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

10 Parlez-vous de votre avatar à la première personne du singulier ? (exemple : « je monte à cheval » plutôt que « mon avatar monte à cheval »)

11 Avez-vous doté votre avatar de certains traits de votre personnalité ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

12 Avez-vous doté votre avatar de traits de caractères que vous souhaiteriez posséder ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

13 Est-ce que votre avatar reflète vos actions (bonnes ou mauvaises) dans la vie réelle ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

14 Est-ce que les actions de votre avatar reflètent vos désirs dans le monde réel ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

15 Vous arrive-t-il de penser à votre avatar en dehors du jeu ?

16 Vous arrive-t-il de rêver de votre avatar pendant votre sommeil ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

17 Si oui, vous est-il arrivé de rêver que vous étiez dans la peau de votre avatar ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

18 Vous est-il déjà arrivé de rêver être dans le jeu à la place de votre avatar ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

19 Votre avatar vous permet-il d'apprendre des choses sur vous-même ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

20 Vous est-il arrivé de penser que vous étiez votre avatar alors que vous vous trouviez dans la « vraie vie » ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

21 Si vous déplacez la camera du jeu de sorte que votre avatar soit vue de face, en face de vous, et non plus de dos, pourriez-vous avoir l'impression de vous regarder ?

22 Est-ce que vous pensez que votre avatar vous ressemble ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

- 23 Est-ce que vous pensez que votre avatar est une partie de vous ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 24 Si votre avatar était réel, est-ce que ce serait vous? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 25 Avez-vous l'impression que votre avatar est votre double, votre alter ego? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 26 Si oui, est-ce votre main ou bien votre Reroll (ou vos Rerolls) qui est davantage votre double ?
- 27 Si oui, pensez-vous que les autres joueurs qui jouent en même temps que vous dans ce jeu sont aussi en quelque sorte vos doubles ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 28 Participez-vous au Cosplay (fait de se déguiser comme un personnage de jeu vidéo, de films, de mangas, etc.) ?
- 29 Si oui, vous est-il déjà arrivé de vous habiller comme votre avatar ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 30 La création ou la personnalisation de votre avatar (classe, taille, couleur de la peau, etc.) est-elle une étape importante pour vous dans votre MMORPG ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 31 Pensez-vous que votre avatar est une « personne » distincte de vous ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 32 Avez-vous déjà pensé ou imaginé que votre avatar poursuivait ses activités dans le jeu tandis que vous ne jouez pas? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 33 Avez-vous de l'empathie pour votre avatar ? (l'empathie est le fait de pouvoir se mettre à la place d'une personne pour la comprendre, sentir ce qu'elle ressent, etc.) Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 34 Etes-vous attaché à votre avatar ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 35 La mort de votre avatar vous effraie-t-elle?
- 36 Si oui, vous effraie -t-elle autant que votre propre mort?
- 37 Souhaiteriez-vous que votre avatar continue d'exister après votre mort ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 38 Si votre avatar était une personne réelle, passeriez-vous beaucoup de temps avec lui ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 39 Faites-vous partie d'une guilde de joueurs ?
- 40 Est-ce que vous jouez à ce MMORPG parce que l'on peut y rencontrer d'autres joueurs ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 41 Diriez-vous que vous vous êtes fait de bons amis, une amitié solide, dans ce jeu ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 42 Si vous avez répondu oui, combien de personne dans le jeu considérez-vous comme un bon ami ?
- 43 Avez-vous rencontré ces amis en ligne dans la vie réelle ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 44 Avez-vous été attiré par un(e) autre joueur(se) sans le(a) rencontrer dans la vie réelle ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 45 Si oui, pensez-vous que cette attirance était mutuelle ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 46 Avez-vous déjà rencontré physiquement, c'est-à-dire lors d'une rencontre amoureuse, une personne rencontrée en ligne sur ce jeu ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 47 Est-ce que vos amis dans le jeu sont comparables à vos amis dans la vie réelle (en excluant les amis que vous connaissez déjà dans la vie réelle) ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 48 Selon vous, la sexualité est-elle présente dans votre MMORPG ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 49 Avez-vous éprouvé vous-même des désirs sexuels envers un autre joueur sans l'avoir jamais rencontré dans le monde réel ?
Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 50 Selon vous, qu'est-ce qui est le plus important, éprouver des émotions avec un autre joueur (plaisir d'échanger, etc.) ou faire des actions avec un autre joueur (faire une instance, participer à un raid, etc.) ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 51 Selon vous, qu'est-ce qui est le plus important, entreprendre une action commune avec un autre joueur (danser avec lui, farmer avec lui, etc.) ou parler avec lui (*via* une fenêtre de discussion par exemple) ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 52 Vous est-il déjà arrivé d'imiter les gestes d'un autre joueur (danser comme lui par exemple) ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 53 Eprouvez-vous de l'empathie pour les autres joueurs ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 54 Vous arrive-t-il d'imaginer le joueur qui se cache derrière son avatar ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 55 Si oui, est-il pour vous indispensable de le faire pour entrer en communication avec un autre joueur dans le jeu ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 56 Utilisez-vous un dispositif faisant intervenir la voix pour échanger avec les autres joueurs (par exemple TeamSpeak) ?
- 57 Eprouvez-vous du plaisir en jouant avec d'autres joueurs ?
- 58 Rêvez-vous des avatars des autres joueurs ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- Merci de répondre aux questions suivantes en mettant en Gras le Oui ou le Non qui convient. Par exemple, si vous répondez Oui à une question, indiquez le en mettant en gras le Oui (ou en supprimant le Non).*

1- Lorsque je ne joue pas aux jeux vidéo, je continue à y penser (me remémorer des parties, planifier la prochaine partie)	Oui	Non
--	-----	-----

2-Je passe de plus en plus de temps à jouer aux jeux vidéo	Oui	Non
3-J'ai essayé de contrôler, de diminuer ou d'arrêter de jouer, ou généralement je joue plus longtemps que je ne l'avais planifié	Oui	Non
4-Lorsque je ne peux pas jouer aux jeux vidéo, je deviens de mauvaise humeur, irritable	Oui	Non
5-Lorsque je ne me sens pas bien (nerveux, triste, en colère), ou lorsque j'ai des problèmes, j'utilise plus souvent les jeux vidéo	Oui	Non
6-Lorsque je perds une partie, ou lorsque je n'atteins pas les résultats espérés, j'ai besoin de jouer encore pour atteindre mon but	Oui	Non
7-Parfois je cache aux autres, tels mes parents, mes amis, mes professeurs, que je joue aux jeux vidéo	Oui	Non
8-Afin de jouer aux jeux vidéo, je me suis absenté de l'école ou du travail, ou j'ai menti, ou j'ai volé, ou je me suis disputé ou battu avec quelqu'un	Oui	Non
9- A cause des jeux vidéo, j'ai négligé mes devoirs professionnels ou scolaires, ou j'ai sauté un repas, ou je me suis couché tard, ou j'ai passé moins de temps avec mes amis ou ma famille	Oui	Non

Merci d'avoir participé à ce questionnaire ! Vous pouvez poser des questions sur ce questionnaire – entretien à l'adresse frederic.tordo@wanadoo.fr

2 Repères du questionnaire des joueurs de MMORPGs

Ce questionnaire a été créé par Frédéric Tordo, dans le cadre d'une recherche universitaire, laboratoire du LASI, Paris Ouest Nanterre la Défense. Vous êtes invités à participer à une recherche sur la relation psychologique qui existe entre le joueur, son avatar et les autres joueurs dans un MMORPG (ou jeu de rôle massivement multijoueurs). Le questionnaire porte exclusivement sur le MMORPG auquel vous avez joué le plus et le plus souvent, dans la dernière année.

Répondre complètement à ce questionnaire devrait vous prendre 20 à 30 minutes. La participation est volontaire et toutes vos réponses resteront entièrement anonymes. Votre identité n'est pas requise, et n'apparaîtra nulle part dans notre recherche.

Le questionnaire rempli devra être adressé à frederic.tordo@wanadoo.fr.

Si vous êtes en accord avec ce qui a été dit précédemment, que vous avez lu et compris les informations, que vous êtes d'accord pour participer, merci de répondre à toutes les questions.

Merci, *autant que possible*, de répondre aux questions qui appellent à être développées en donnant des exemples, des arguments, des souvenirs tirés de votre vie personnelle...

1 Quel est votre âge ?

2 Quel est votre sexe ?

3 Avec quel MMORPG jouez-vous le plus de temps (dans la dernière année) ?

Auto empathie virtuelle :

Intentionnalité réfléchissante (score 0 à 6)

4 Si vous étiez un avatar, désireriez-vous entrer dans le monde virtuel du jeu auquel vous jouez ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

- 5 Avez-vous déjà eu la sensation que les actions de votre avatar étaient les vôtres ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 6 Farmer (désigne le fait de récolter quelque chose ou tuer des monstres en chaîne pour acquérir de l'expérience ou de l'équipement), est-ce votre activité principale dans le jeu ?
- 7 Avez-vous déjà éprouvé des sensations physiques avec votre avatar (par exemple, avoir la sensation de vous déplacer lorsque votre avatar se déplace dans le jeu, avoir la sensation de vous battre quand votre avatar se bat à l'écran, etc.) ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 8 Avez-vous l'impression, même fugitive, que le corps de votre avatar, c'est un peu votre corps ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 9 Vous est-il arrivé de vouloir (ou d'imaginer) effectuer les actions de votre avatar dans le monde réel ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

Subjectivation par l'action (score de 0 à 13)

Repères questionnaire Serge Tisseron :

8. Je mets en scène, au travers du jeu vidéo, les situations pénibles de ma vie réelle

15. J'ai doté mon avatar de certains traits de ma personnalité

19. Il m'est déjà arrivé de rêver et/ou de penser à mon avatar hors du jeu

22. La vie de mon avatar influence ma propre vie

Q69- La nuit, je fais des rêves

Q73- Je suis créatif

- 10 Parlez-vous de votre avatar à la première personne du singulier ?
- 11 Avez-vous doté votre avatar de certains traits de votre personnalité ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 12 Avez-vous doté votre avatar de traits de caractères que vous souhaiteriez posséder? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 13 Est-ce que votre avatar reflète vos actions (bonnes ou mauvaises) dans la vie réelle ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 14 Est-ce que les actions de votre avatar reflètent vos désirs dans le monde réel? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 15 Vous arrive-t-il de penser à votre avatar en dehors du jeu ?
- 16 Vous arrive-t-il de rêver de votre avatar pendant votre sommeil ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 17 Si oui, vous est-il arrivé de rêver que vous étiez dans la peau de votre avatar? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 18 Vous est-il déjà arrivé de rêver être dans le jeu à la place de votre avatar? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 19 Votre avatar vous permet-il d'apprendre des choses sur vous-même ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

Identification imaginaire (score de 0 à 11)

Repères questionnaire Serge Tisseron :

12. Je pense que mon avatar me ressemble

14. J'imagine parfois que je pourrais être à la place de mon avatar

- 20 Vous est-il arrivé de penser que vous étiez votre avatar alors que vous vous trouviez dans la « vraie vie » ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 21 Si vous déplacez la camera du jeu de sorte que votre avatar soit vue de face, en face de vous, et non plus de dos, pourriez-vous avoir l'impression de vous regarder ?
- 22 Est-ce que vous pensez que votre avatar vous ressemble ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 23 Est-ce que vous pensez que votre avatar est une partie de vous ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 24 Si votre avatar était réel, est-ce que ce serait vous? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 25 Avez-vous l'impression que votre avatar est votre double, votre alter ego? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 26 Si oui, est-ce votre main ou bien votre Reroll (ou vos Rerolls) qui est davantage votre double ?
- 27 Si oui, pensez-vous que les autres joueurs qui jouent en même temps que vous dans ce jeu sont aussi en quelque sorte vos doubles ? Merci de donner un exemple et/ou de développer
- 28 Participez-vous au Cos-Play (fait de se déguiser comme un personnage de jeu vidéo, de films, de mangas, etc.) ?
- 29 Si oui, vous est-il déjà arrivé de vous habiller comme votre avatar ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

Object subjectalisant (score de 0 à 9)

Repères questionnaire Serge Tisseron :

13. *Je ressens de l'empathie pour mon avatar*

20. *Il m'arrive de laisser et /ou d'observer mon avatar livrer à lui-même*

30 La création ou la personnalisation de votre avatar (classe, taille, couleur de la peau, etc.) est-elle une étape importante pour vous dans votre MMORPG ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

31 Pensez-vous que votre avatar est une « personne » distincte de vous ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

32 Avez-vous déjà pensé ou imaginé que votre avatar poursuivait ses activités dans le jeu tandis que vous ne jouez pas ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

33 Avez-vous de l'empathie pour votre avatar ? (l'empathie est le fait de pouvoir se mettre à la place d'une personne pour la comprendre, sentir ce qu'elle ressent, etc.) Merci de donner un exemple et/ou de développer

34 Etes-vous attaché à votre avatar ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

35 La mort de votre avatar vous effraie-t-elle ?

36 Si oui, vous effraie -t-elle autant que votre propre mort ?

37 Souhaiteriez-vous que votre avatar continue d'exister après votre mort ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

38 Si votre avatar était une personne réelle, passeriez-vous beaucoup de temps avec lui ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

Emotions (score de 0 à 3)

Repères questionnaire Serge Tisseron :

2. *Je joue pour me procurer des émotions que je ne trouve pas dans la vie quotidienne*

Interactions sociales, intersubjectivité

39 Faites-vous partie d'une guilde ?

40 Est-ce que vous jouez à ce MMORPG parce que l'on peut y rencontrer d'autres joueurs ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

41 Diriez-vous que vous vous êtes fait de bons amis, une amitié solide, dans ce jeu ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

42 Si vous avez répondu oui, combien de personne dans le jeu considérez-vous comme un bon ami ?

43 Avez-vous rencontré ces amis en ligne dans la vie réelle ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

44 Avez-vous été attiré par un(e) autre joueur(se) sans le(a) rencontrer dans la vie réelle ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

45 Si oui, pensez-vous que cette attirance était mutuelle ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

46 Avez-vous déjà rencontré physiquement, c'est-à-dire lors d'une rencontre amoureuse, une personne rencontrée en ligne sur ce jeu ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

47 Est-ce que vos amis dans le jeu sont comparables à vos amis dans la vie réelle (en excluant les amis que vous connaissez déjà dans la vie réelle) ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

Spécificité de l'intersubjectivité dans le virtuel :

Repères questionnaire Serge Tisseron :

Q39-Lorsque je joue en réseau, j'ai l'impression d'être attendu par quelqu'un

Q40-Le fait d'être attendu par les autres joueurs dans le jeu vidéo, me donne envie de me connecter

48 Selon vous, la sexualité est-elle présente dans votre MMORPG ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

49 Avez-vous éprouvé vous-même des désirs sexuels envers un autre joueur sans l'avoir jamais rencontré dans le monde réel ?
Merci de donner un exemple et/ou de développer

50 Selon vous, qu'est-ce qui est le plus important, éprouver des émotions avec un autre joueur (plaisir d'échanger, etc.) ou faire des actions avec un autre joueur (faire une instance, participer à un raid, etc.) ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

51 Selon vous, qu'est-ce qui est le plus important, entreprendre une action commune avec un autre joueur (danser avec lui, farmer avec lui, etc.) ou parler avec lui (via une fenêtre de discussion par exemple) ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

52 Vous est-il déjà arrivé d'imiter les gestes d'un autre joueur (danser comme lui par exemple) ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

53 Eprenez-vous de l'empathie pour les autres joueurs ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

54 Vous arrive-t-il d'imaginer le joueur qui se cache derrière son avatar ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

55 Si oui, est-il pour vous indispensable de le faire pour entrer en communication avec un autre joueur dans le jeu ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

56 Utilisez-vous un dispositif faisant intervenir la voix pour échanger avec les autres joueurs (par exemple TeamSpeak) ?

57 Eprenez-vous du plaisir en jouant avec d'autres joueurs ?

58 Rêvez-vous des avatars des autres joueurs ? Merci de donner un exemple et/ou de développer

Merci de répondre aux questions suivantes en mettant en Gras le Oui ou le Non

1- Lorsque je ne joue pas aux jeux vidéo, je continue à y penser (me remémorer des parties, planifier la prochaine partie)	Oui	Non
2- Je passe de plus en plus de temps à jouer aux jeux vidéo	Oui	Non
3- J'ai essayé de contrôler, de diminuer ou d'arrêter de jouer, ou généralement je joue plus longtemps que je ne l'avais planifié	Oui	Non
4- Lorsque je ne peux pas jouer aux jeux vidéo, je deviens de mauvaise humeur, irritable	Oui	Non
5- Lorsque je ne me sens pas bien (nerveux, triste, en colère), ou lorsque j'ai des problèmes, j'utilise plus souvent les jeux vidéo	Oui	Non
6- Lorsque je perds une partie, ou lorsque je n'atteins pas les résultats espérés, j'ai besoin de jouer encore pour atteindre mon but	Oui	Non
7- Parfois je cache aux autres, tels mes parents, mes amis, mes professeurs, que je joue aux jeux vidéo	Oui	Non
8- Afin de jouer aux jeux vidéo, je me suis absenté de l'école ou du travail, ou j'ai menti, ou j'ai volé, ou je me suis disputé ou battu avec quelqu'un	Oui	Non
9- A cause des jeux vidéo, j'ai négligé mes devoirs professionnels ou scolaires, ou j'ai sauté un repas, ou je me suis couché tard, ou j'ai passé moins de temps avec mes amis ou ma famille	Oui	Non

Divers

Corps : Q43- J'ai des problèmes de santé (sur la question du corps psychosomatique chez le sujet excessif : éjection de sa problématique corporelle sur l'avatar qui devient porteur de cette problématique) ; Q59- Je me sens bien dans mon corps (le joueur excessif ne devrait pas se sentir bien dans son corps)

Nombre d'amis : Q46- J'ai beaucoup d'amis que je vois au moins une fois par semaine

Griefplayer : Q53- Il peut m'arriver d'enfreindre la loi ; Q63- Quand je joue à un jeu, j'obéis toujours aux règles

Merci d'avoir participé à ce questionnaire !

Merci de bien vouloir valider cette participation en cliquant sur le bouton (terminé)

Merci d'indiquer votre mail si vous souhaitez poursuivre cette recherche, ou si vous voulez un résumé des résultats.

Un chercheur pourra vous contacter pour revenir avec vous sur certaines questions.

Merci d'avoir participer à ce questionnaire !

3 Questionnaire Helena Cole et Marc Griffiths (2007)

Massively Multiplayer Online Role-Playing Games Questionnaire

This form was created by Helena Cole, an undergraduate student at NTU

You are invited to participate in a research study on the friendships, relationships and social groups of MMORPG players both online and offline.

You will be asked to complete a questionnaire which should take between 10 and 15 minutes to complete. Participation is entirely voluntary. All answers given will be anonymous unless you wish to give your character name, but this is in no way compulsory. Your real name will not be required and nor will it appear anywhere on the questionnaire.

Upon submission, answers are sent directly to the researcher with a random identification number that is created when you submit the consent form. For this reason you cannot withdraw your data after you have submitted it, unless you have given your character name. The identification number provides anonymity of data stored on a separate, secure database. This database is secure and password protected, accessible only to the researchers on this project. Any identifying information connected to your computer (IP address) will not be recorded at any time. In addition, all data will be analysed according to groups rather than by individual case, unless you specify your character name which is optional.

All questions should be directed to email mmorpg_research@hotmail.co.uk. Your email address will only be used to respond to your requests if you have any.

By agreeing to this below, it indicates that you have read and understand the information provided above, that you willingly agree to participate, and that you may withdraw your consent before pressing the 'finished' button.

I have read the above statement & wish to;

Participate; please go to question 1

Not participate; please close your browser

1. Please select your sex

Male No answer

Female

2. Please enter your age

3. Please enter your country of residence

4. Please enter your occupation

5. Which online role playing game do you spend most time playing (in the last year?)

6. How many hours do you spend playing this game on average per week? (Make a reasonable guess if you don't know)

7. Please give your main character name if you wish.

8. Would you say that you have become good friends with someone in the game?

Yes No answer

No

Don't know

8a. If you answered 'yes' to the previous question, how many people in the game would you consider as a good friend? (Do not include real life friends who you also play the game with.)

8b. Are these friends part of your guild?

No answer

Yes

No

Both in guild and in game

9. Have you ever made an effort to meet online friends in real life?

Yes No answer

No

9a. If you answered 'yes' to the previous question please answer yes or no to the following.

1. I have met online friends at a guild meet up

Yes No answer

No

2. I have met online friends at a LAN meet up

Yes No answer

No

3. I have met online friends at a convention

Yes No answer

No

4. I have met with a small group of people

Yes No answer

No

5. I have met with just 1 or 2 people

Yes No answer

No

Other; please specify

9b. How many miles did you travel the last time you met someone from the game?

9c. How much did it cost you, in pounds, the last time you met up with someone from the game?

10. Have you ever been attracted to another player without meeting them in real life?

Yes No answer

No

Don't know

10a. If yes, do you know if the feeling was mutual?

No answer

Yes the feeling was mutual

No the feeling was not mutual

I don't know if the feeling was mutual

10b. Have you ever physically dated someone you met through the game?

Yes No answer

No

10c. What was it about this player that made you attracted to them?

11. Do you play the same game with real life family and/or friends?

No answer

Yes, I play the game with family & friends

Yes, I play the game with family

Yes, I play the game with friends

No, I do not play with either family or friends

11a) If you play with friends, how many friends do you play the game with?

11b) If you play with family, how many family members do you play the same game with?

11c) How does this affect your relationship / friendship with the people who you do play the same game with?

No answer

Has a very positive effect on our relationship

Has a positive effect on our relationship

Has no significant effect

Has a negative effect on our relationship

Has a very negative effect on our relationship

Could you explain how it affects your relationship in more detail below?

12. Have you experienced a change in your real life relationships since playing the game, with those people that do not play the same game (or any other game) as you?

No answer

Has a very positive effect on our relationship

Has a positive effect on our relationship

Has no significant effect

Has a negative effect on our relationship

Has a very negative effect on our relationship

Could you explain how it affects your relationship in more detail below?

13. Are any of your online gaming friends comparable to your real life friends; (excluding those you already know in real life)?

Yes No answer

No

Don't know

14. Do you discuss certain things with online gaming friends that you wouldn't discuss with real life friends and family? For example, sensitive issues, things that you don't want any one in your real life to know?

Yes No answer

No

Don't know

14a. If you selected 'yes' to the previous question, please say whether or not you would talk to your online friends about the following issues, that you would not talk to your real life friends about;

1. Family problems

Yes No answer

No

Don't know

2. Relationship problems and friendship problems

Yes No answer

No

Don't know

3. Loss of family or friends

Yes No answer

No

Don't know

4. Financial problems

Yes No answer

No

Don't know

5. Health problems

Yes No answer

No

Don't know

6. Addictions (smoking, alcohol, etc.)

Yes No answer

No

Don't know

7. Issues relating to sex and/or pregnancy

Yes No answer

No

Don't know

8. Issues regarding your own, or someone else's sexuality

Yes No answer

No

Don't know

9. Issues such as bullying, sexism, racism

Yes No answer

No

Don't know

10. Problems at work

Yes No answer

No

Don't know

Other; please specify if you can

15. Who do you think is more trustworthy, your online friends, or you real life friends?

No answer

Online friends

Real life friends

They are all just as trustworthy

Don't know

15a. If you would like to explain why you think this is, please use the space below.

16. Do you feel you can be more yourself within the game that you play, than you can in real life?

Yes No answer

No

Don't know

16a. If you would like to explain why this is, please use the space below

17. Below are some definitions which gamers may fit into. Please choose which category you think you best fit into.

No answer

Role-player - you are most interested in playing roles.

Gamer - you are most interested in having adventures and playing games.

Virtual - you are most interested in online meetings and chatting.

Sceptic - you refuse to identify yourself with any group of MMORPGers.

None of the above; Please explain why you think you do not fit into a specific category below.

18. Below are descriptions of motivations to play MMORPGs. Please choose your most appropriate motivation of why you play MMORPGs.

No answer

Curiosity, astonishment and interest.

Attention, reasoning, creativity and problem solving.

Enjoying a different life style in virtual environments.

Therapeutic refreshment of one's body or mind.

None of the above; please explain why you think you do not fit into a specific category below. 19. Please select the following response to which you agree with the following statements.

a. I don't like to draw attention to myself

Strongly disagree Strongly agree

No answer

b. I feel comfortable around other people

Strongly disagree Strongly agree

No answer

c. I warm up quickly to others

Strongly disagree Strongly agree

No answer

d. I like to keep in the background

Strongly disagree Strongly agree

No answer

e. I like to be in charge

Strongly disagree Strongly agree

No answer

f. I have little to say

Strongly disagree Strongly agree

No answer

g. I know how to captivate people

Strongly disagree Strongly agree

No answer

h. I avoid contact with others

Strongly disagree Strongly agree

No answer

20. An introvert is a person who tends to shrink from social contacts, becoming preoccupied with their own thoughts. An extrovert is a person concerned more with practical realities than with their inner thoughts and feelings.

In your opinion please select where you consider yourself on the following scale from very introvert to very extrovert.

Very introvert Very extrovert

No answer

Thank you for taking part in this questionnaire, please ensure you submit your answers by pressing the finished button below.

If you wish to be informed of the general results, please enter your e-mail below

4 Questionnaires du protocole de recherche de Serge Tisseron, « Etude comparée et exploration des pratiques problématiques du jeu vidéo à l'adolescence et à l'âge adulte »

Etude sur l'utilisation des jeux vidéo

Consignes : Les questions qui vous sont posées font partie d'une enquête auprès de joueurs de jeux vidéo .Cela ne vous prendra pas plus de 15 minutes. Ces trois questionnaires sont **strictement anonymes**. Merci de l'attention que vous y porterez.

PRECISIONS POUR LES ADULTES

Précisions pour les questions 4, 17, 22, 25

* à la question 4, si vous êtes adulte et vivez avec votre conjoint(e) et/ ou enfant(s), cochez "autre"

* à la question 17, si celui qui joue est un enfant ou conjoint(e), ou si personne ne joue dans votre entourage proche, cochez quand même « Membres de la famille »

* si vous cochez "non" à la question 22 (sur l'existence « d'horaires de jeu précis »), remplissez quand même la question 23 en indiquant vos horaires les plus fréquents

* à la question 25, si vous n'avez pas de console de jeu, cochez "autre"

Questionnaire n°1 :

Q1- Quelle est votre date de naissance ?

--/--/19--

Q2-Quel est votre sexe ?

1 / Masculin

2 / Féminin

Q3-Vos parents sont-ils séparés ?

1/Oui

2/ Non

Q4-Qui compose votre foyer familial ? (plusieurs cases peuvent être cochées)

1/Père

2 / Beau- père

3 / Mère

4 / Belle- mère

5 / Grands parents

- 6 Autres membres de la famille
- 7 / Personnes étrangères à la famille

Q5- Quel est votre statut dans la famille ?

- 1 / Enfant unique
- 2 / Aîné (premier né)
- 3 / Cadet (deuxième né)
- 4 / Intermédiaire
- 5 / Dernier

Q6- Nombre de frère(s)?

- 1/ 0
- 2/ 1
- 3/ 2
- 4/ 3
- 5/ 4
- 6/ Plus de 4

Q7- Nombre de sœur(s) ?

- 1/ 0
- 2/ 1
- 3/ 2
- 4/ 3
- 5/ 4
- 6/ Plus de 4

Q8- Avez- vous de demi-frère(s) et/ou de demi-sœur(s) ?

- 1/ 0
- 2/ 1
- 3/ 2
- 4/ 3
- 5/ Plus de 4

Q9- Avez-vous d'autres passe- temps/ loisirs, en dehors des jeux vidéo ?

- 1/ Non
- 2/ Oui (précisez).....

Q10- Possédez-vous un ordinateur ?

- 1/ Oui
- 2/ Non

Q11- Quelle est la situation professionnelle de votre père ?

- 1/ Agriculteur/exploitant
- 2/ Artisan/commerçant, chef d'entreprise
- 3/ Cadre, profession libérale
- 4/ Employé
- 5/ Ouvrier
- 6/ Chômeur
- 7/ Elève, étudiant
- 8/ Autre

Q12- Quelle est la situation professionnelle de votre mère ?

- 1/ Agriculteur/exploitant
- 2/ Artisan/commerçant, chef d'entreprise
- 3/ Cadre, profession libérale
- 4/ Employé
- 5/ Ouvrier
- 6/ Chômeur

- 7/ Elève, étudiant
- 8/ Autre
- Q13- Votre habitez dans une ville :**
- 1/Entre 1000 et 5000 habitants (village/campagne)
- 2/ Entre 5000 et 20 000 habitants (ville de taille moyenne)
- 3/ Entre 20 000 et 50 000 habitants (banlieue)
- 4/ Plus de 50 000 habitants(grande ville)
- Q14-Dans quel lieu jouez vous le plus souvent ?**
- 1/ Dans votre chambre
- 2/ Dans votre salon
- 3/ Dans une autre pièce
- 4/ Dans un cybercafé
- 5/ Chez des amis et/ou de la famille
- 6/ Au collège
- Q15- Votre ordinateur ou console de jeu se trouve ?**
- 1/ Dans votre chambre
- 2/ Dans une pièce commune et/ou lieu partagé (salon, chambre frère/sœur/parent)
- 3/ Autre (précisez).....
- Q16-Combien d'ordinateur possède votre foyer ?**
- 1/ 0
- 2/ 1
- 3/ 2
- 4/ 3 ou +
- Q17- Possédez-vous un ordinateur de jeu personnel ?**
- 1/ Oui
- 2/ Non
- Q18- Qui dans votre entourage, joue aussi au jeu vidéo ?**
- 1/ Père
- 2/ Mère
- 3/ Frère
- 4/ Sœur
- 5/ Membre de la famille (tante, oncle, cousins)
- Q19- A quel âge avez-vous commencé à jouer aux jeux vidéo ?**
- ans
- Q20- Qui vous a fait découvrir les jeux vidéo ?**
- 1/ Père
- 2/ Mère
- 3/ Frère
- 4/ Sœur
- 5/ Ami
- 6/ Membre de la famille
- 7/ Seul
- Q21- Vous jouez surtout, durant la semaine ? (plusieurs choix possibles)**
- 1/ Le Matin
- 2/ L'Après midi
- 3/ Le Soir
- 4/ La Nuit
- 5/ A aucun de ces moments
- Q22- Vous jouez surtout, durant le week-end ? (plusieurs choix possibles)**
- 1/ Le Matin

- 2/ L'Après-midi
- 3/ Le Soir
- 4/ La Nuit
- 5/ A aucun de ces moments

Q23- Avez- vous des horaires précis pour jouer au jeu vidéo ?

- 1/ Oui
- 2/ Non

Q24- Quelles sont vos horaires précis de jeu ? (plusieurs choix possibles)

- 1/ Entre 6h et 10h
- 2/ Entre 10h et 14h
- 3/ Entre 14h et 18h
- 4/ Entre 18h et 22h
- 5/ Entre 22h et 2h
- 6/ Entre 2h et 6h

Q25- Vous jouez au jeu vidéo ?

- 1/ une fois par semaine
- 2/ deux fois par semaine
- 3/ trois fois par semaine
- 4/ tous les jours

Q26- Quelle(s) console(s) de jeu possédez –vous ? (plusieurs choix possibles)

- 1/ Playstation 3
- 2/ Xbox 360
- 3/ PSP
- 4/ Nintendo DS
- 5/ Game cube
- 6/ La Wii
- 7/ Autre (précisez)

Q27- Combien de jeu(x) nouveau(x) essayez-vous par mois ?

- 1/ 0
- 2/ 1
- 3/ 2
- 4/ 3
- 5/ 4 et +

Q28- Comment préférez- vous jouer ?

- 1/ Off line seul
- 2/ Off line à plusieurs (en famille, avec des amis.)
- 3/ On line seul
- 4/ On line en équipe

Q29- A quel type de jeu jouez –vous ? (plusieurs choix possibles)

- 1/ Aventure
- 2/ Action-FPS
- 3/ Course et sport
- 4/ Stratégie
- 5/ MMORPG
- 6/ Autres (précisez).....

Q30- Combien de temps passez-- vous en moyenne par jour à jouer ?

- 1/ Moins d'une heure
- 2/ Entre 1h et 2h
- 3/ De 2h à 4h
- 4/ De 4h à 6h

5/ Plus de 6h

Q31- Quel a été votre temps record, passé d'affilée à jouer au jeu vidéo ?

--heure(s)

Entourez le chiffre qui vous correspond le mieux (par exemple 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7)

Q32- J'ai des difficultés à quitter mon ordinateur/ou ma console de jeu

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q33- Il m'arrive souvent d'écourter une autre activité pour retourner jouer

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q34- Je proteste quelquefois quand j'ai un service à rendre

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q35- Mes frères et sœurs passent beaucoup de temps à jouer au jeu vidéo

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q36- Mes parents passent beaucoup de temps à jouer au jeu vidéo

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q37- Je dis toujours des choses favorables sur les autres

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q38- Sans les jeux vidéo, ma vie me paraîtrait très vide

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q39- Lorsque je joue en réseau, j'ai l'impression d'être attendu par quelqu'un

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q40- Le fait d'être attendu par les autres joueurs dans le jeu vidéo, me donne envie de me connecter

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q41- Le fait que personne n'attende rien de moi dans un jeu vidéo, me donne envie de jouer

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q42- Parfois, je « joue la comédie » pour échapper à quelque chose

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q43- J'ai des problèmes de santé

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q44- Je dis parfois des jurons

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q45- J'obéis toujours aux lois

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q46- J'ai beaucoup d'amis que je vois au moins une fois par semaine

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q47- Quelquefois je déforme la vérité

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q48- Je me tiens toujours bien à table

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q49- Il m'arrive de dire du mal d'une personne derrière son dos

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q50- Je me moque quelquefois des autres

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q51- Je suis toujours poli(e)

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q52- J'ai parfois envie de me venger ; plutôt que de pardonner

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q53- Il peut m'arriver d'enfreindre la loi

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q54- J'écoute toujours attentivement quand les autres me parlent

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q55- Je suis toujours courtois, même avec les gens désagréables

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q56- J'ai quelques habitudes assez épouvantables

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q57- Dans ma famille, il y a souvent des disputes, des conflits

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q58- Dans ma famille, il y a précisément, des conflits, à cause des jeux vidéo

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q59- Je me sens bien dans mon corps

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q60- Si je me suis engagé(e) à faire quelque chose, je tiens toujours ma promesse

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q61- Je suis nostalgique de mon enfance

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q62- Je suis plutôt de nature curieuse

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q63- Quand je joue à un jeu, j'obéis toujours aux règles

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q64- Avoir mon âge, me fait peur

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q65- J'ai confiance en moi

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q66- Je me sens proche de mes parents

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q67- Je discute de mes problèmes avec mes parents

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q68- J'ai des problèmes dans mes études ou à mon travail

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q69- La nuit, je fais des rêves

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q70- La nuit, je fais des cauchemars

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q71- J'aime aller au cinéma

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q72- J'aime lire des romans et ou des bandes dessinées

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q73- Je suis créatif

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q74- J'aimerais bien travailler dans le domaine du jeu vidéo

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q75- J'aime imaginer des histoires

- **Pas du tout d'accord** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **Tout à fait d'accord**

Q 76- Avez-vous une remarque à faire sur ce questionnaire ?

Questionnaire n°2 (cocher la réponse qui vous correspond)

1. Mon écran d'ordinateur ou de jeu est toujours allumé lorsque je suis chez moi	Pas du tout d'accord ○ 1	Plutôt pas d'accord ○ 2	Plutôt d'accord ○ 3	Tout à fait d'accord ○ 4
2. Je joue pour me procurer des émotions que je ne trouve	Pas du tout	Plutôt pas	Plutôt	Tout à fait

pas dans la vie quotidienne	d'accord ○ 1	d'accord ○ 2	d'accord ○ 3	d'accord ○ 4
3. Je joue pour éprouver des sensations fortes	Pas du tout d'accord ○ 1	Plutôt pas d'accord ○ 2	Plutôt d'accord ○ 3	Tout à fait d'accord ○ 4
4. Je joue pour apaiser une douleur ou un malaise	Pas du tout d'accord ○ 1	Plutôt pas d'accord ○ 2	Plutôt d'accord ○ 3	Tout à fait d'accord ○ 4
5. Je joue pour le plaisir que cela me procure	Pas du tout d'accord ○ 1	Plutôt pas d'accord ○ 2	Plutôt d'accord ○ 3	Tout à fait d'accord ○ 4
6. Je ressens de l'angoisse en jouant	Pas du tout d'accord ○ 1	Plutôt pas d'accord ○ 2	Plutôt d'accord ○ 3	Tout à fait d'accord ○ 4
7. Je recherche par le biais du jeu, à réduire une tension et /ou un déplaisir	Pas du tout d'accord ○ 1	Plutôt pas d'accord ○ 2	Plutôt d'accord ○ 3	Tout à fait d'accord ○ 4
8. Je mets en scène, au travers du jeu vidéo, les situations pénibles de ma vie réelle	Pas du tout d'accord ○ 1	Plutôt pas d'accord ○ 2	Plutôt d'accord ○ 3	Tout à fait d'accord ○ 4
9. Mon but dans le jeu est d'éliminer le plus d'ennemis et de créatures	Pas du tout d'accord ○ 1	Plutôt pas d'accord ○ 2	Plutôt d'accord ○ 3	Tout à fait d'accord ○ 4
10 Mon but dans le jeu, est de tuer une créature puissante, afin d'hériter de ses pouvoirs et de sa place	Pas du tout d'accord ○ 1	Plutôt pas d'accord ○ 2	Plutôt d'accord ○ 3	Tout à fait d'accord ○ 4
11. J'accorde de l'importance au récit, à l'histoire du jeu	Pas du tout d'accord ○ 1	Plutôt pas d'accord ○ 2	Plutôt d'accord ○ 3	Tout à fait d'accord ○ 4
12. Je pense que mon avatar me ressemble	Pas du tout d'accord ○ 1	Plutôt pas d'accord ○ 2	Plutôt d'accord ○ 3	Tout à fait d'accord ○ 4
13. Je ressens de l'empathie pour mon avatar	Pas du tout d'accord ○ 1	Plutôt pas d'accord ○ 2	Plutôt d'accord ○ 3	Tout à fait d'accord ○ 4
14. J'imagine parfois que je pourrais être à la place de mon avatar	Pas du tout d'accord ○ 1	Plutôt pas d'accord ○ 2	Plutôt d'accord ○ 3	Tout à fait d'accord ○ 4
15. J'ai doté mon avatar de certains traits de ma personnalité	Pas du tout d'accord ○ 1	Plutôt pas d'accord ○ 2	Plutôt d'accord ○ 3	Tout à fait d'accord ○ 4
16. Mon avatar a des particularités physiques/esthétiques	Pas du tout d'accord ○ 1	Plutôt pas d'accord ○ 2	Plutôt d'accord ○ 3	Tout à fait d'accord ○ 4
17. Je joue en faisant preuve de réflexion et avec un esprit stratégique	Pas du tout d'accord ○ 1	Plutôt pas d'accord ○ 2	Plutôt d'accord ○ 3	Tout à fait d'accord ○ 4
18. Il m'arrive d'envisager des stratégies de jeu à adopter par mon avatar en dehors de moment de jeu	Pas du tout d'accord ○ 1	Plutôt pas d'accord ○ 2	Plutôt d'accord ○ 3	Tout à fait d'accord ○ 4
19. Il m'est déjà arrivé de rêver et/ou de penser à mon	Pas du tout	Plutôt pas	Plutôt	Tout à fait

avatar hors du jeu	d'accord <input type="radio"/> 1	d'accord <input type="radio"/> 2	d'accord <input type="radio"/> 3	d'accord <input type="radio"/> 4
20. Il m'arrive de laisser et /ou d'observer mon avatar livrer à lui-même	Pas du tout d'accord <input type="radio"/> 1	Plutôt pas d'accord <input type="radio"/> 2	Plutôt d'accord <input type="radio"/> 3	Tout à fait d'accord <input type="radio"/> 4
21. Il m'arrive de laisser passer l'heure du repas ou de ne pas aller au w c pour faire évoluer mon avatar	Pas du tout d'accord <input type="radio"/> 1	Plutôt pas d'accord <input type="radio"/> 2	Plutôt d'accord <input type="radio"/> 3	Tout à fait d'accord <input type="radio"/> 4
22. La vie de mon avatar influence ma propre vie	Pas du tout d'accord <input type="radio"/> 1	Plutôt pas d'accord <input type="radio"/> 2	Plutôt d'accord <input type="radio"/> 3	Tout à fait d'accord <input type="radio"/> 4
23. Il m'arrive de modifier mon avatar au gré de mes humeurs	Pas du tout d'accord <input type="radio"/> 1	Plutôt pas d'accord <input type="radio"/> 2	Plutôt d'accord <input type="radio"/> 3	Tout à fait d'accord <input type="radio"/> 4
24. Il m'arrive d'envier les joueurs aux grades supérieurs au mien	Pas du tout d'accord <input type="radio"/> 1	Plutôt pas d'accord <input type="radio"/> 2	Plutôt d'accord <input type="radio"/> 3	Tout à fait d'accord <input type="radio"/> 4
25. Je pense que les joueurs ayant atteint un niveau très élevé dans le jeu, sont des personnes très intelligentes à respecter	Pas du tout d'accord <input type="radio"/> 1	Plutôt pas d'accord <input type="radio"/> 2	Plutôt d'accord <input type="radio"/> 3	Tout à fait d'accord <input type="radio"/> 4
26. Il est important pour moi d'être félicité et gratifié par le jeu	Pas du tout d'accord <input type="radio"/> 1	Plutôt pas d'accord <input type="radio"/> 2	Plutôt d'accord <input type="radio"/> 3	Tout à fait d'accord <input type="radio"/> 4

Questionnaire n°3

1- Lorsque je ne joue pas aux jeux vidéo, je continue à y penser (me remémorer des parties, planifier la prochaine partie)	Oui <input type="radio"/> 1	Non <input type="radio"/> 2
2- Je passe de plus en plus de temps à jouer aux jeux vidéo	Oui <input type="radio"/> 1	Non <input type="radio"/> 2
3- J'ai essayé de contrôler, de diminuer ou d'arrêter de jouer, ou généralement je joue plus longtemps que je ne l'avais planifié	Oui <input type="radio"/> 1	Non <input type="radio"/> 2
4- Lorsque je ne peux pas jouer aux jeux vidéo, je deviens de mauvaise humeur, irritable	Oui <input type="radio"/> 1	Non <input type="radio"/> 2
5- Lorsque je ne me sens pas bien (nerveux, triste, en colère), ou lorsque j'ai des problèmes, j'utilise plus souvent les jeux vidéo	Oui <input type="radio"/> 1	Non <input type="radio"/> 2
6- Lorsque je perds une partie, ou lorsque je n'atteins pas les résultats espérés, j'ai besoin de jouer encore pour atteindre mon but	Oui <input type="radio"/> 1	Non <input type="radio"/> 2
7- Parfois je cache aux autres, tels mes parents, mes amis, mes professeurs, que je joue aux jeux vidéo	Oui <input type="radio"/> 1	Non <input type="radio"/> 2
8- Afin de jouer aux jeux vidéo, je me suis absenté de l'école ou du travail, ou j'ai menti, ou j'ai volé, ou je me suis disputé ou battu avec quelqu'un	Oui <input type="radio"/> 1	Non <input type="radio"/> 2
9- A cause des jeux vidéo, j'ai négligé mes devoirs professionnels ou scolaires, ou j'ai sauté un repas, ou je me suis couché tard, ou j'ai passé moins de temps avec mes amis ou ma famille	Oui <input type="radio"/> 1	Non <input type="radio"/> 2

VOS REACTIONS ET ACTIVITES SOCIALES

IRI, Davis 1983

Indiquez en utilisant les indications qui figurent ci-dessous à quel point vous êtes en **Désaccord** ou en **Accord** avec chacune des affirmations qui suivent. Ne donnez qu'une réponse pour chaque proposition, puis **reportez dans la case de droite le chiffre correspondant**. Vous n'utiliserez le milieu de l'échelle que s'il vous est tout à fait impossible de porter un jugement sur votre manière de réagir.

	Désaccord complet	Désaccord relatif	Ni accord, ni désaccord	Accord relatif	Accord complet
	1	2	3	4	5
1.	Assez régulièrement, je rêve et fantasme à propos de choses qui pourraient m'arriver.				1. __
2.	J'ai souvent des sentiments de tendresse, de compassion pour les personnes moins favorisées que moi.				2. __
3.	Je trouve parfois difficile de voir les choses du point de vue de l'autre.				3. __
4.	Il m'arrive de ne pas me sentir sincèrement désolé(e) pour les autres lorsqu'ils ont des problèmes.				4. __
5.	Je deviens vraiment absorbé(e) par les sentiments des personnages d'un roman.				5. __
6.	Dans les situations d'urgence, je me sens inquiet(e) et mal à l'aise.				6. __
7.	Lorsque je regarde un film ou une pièce de théâtre, je suis généralement objectif(ve), et il est rare que je sois complètement pris(e) dedans.				7. __
8.	En cas de désaccord, j'essaie de voir le point de vue de chacun avant de prendre une décision.				8. __
9.	Lorsque je vois une personne se faire exploiter, j'éprouve un certain sentiment de protection envers elle/à son égard.				9. __
10.	Je me sens parfois désarmé(e) lorsque je me trouve au cœur d'une situation très émotionnelle.				10. __
11.	Parfois, j'essaie de mieux comprendre mes ami(e)s en imaginant comment les choses se présentent de leur point de vue.				11. __
12.	C'est assez rare que je sois fortement absorbé(e) par un bon livre ou un bon film.				12. __
13.	Quand je vois qu'on fait du mal à quelqu'un, j'ai tendance à garder mon calme.				13. __
14.	D'habitude, les malheurs des autres ne m'affectent pas vraiment.				14. __
15.	Si je suis sûr(e) d'avoir raison sur un point, je ne perds pas tellement de temps à écouter les arguments des autres.				15. __
16.	Après avoir vu une pièce de théâtre ou un film, il m'est arrivé de me sentir comme si j'étais un des personnages.				16. __

Désaccord complet	Désaccord relatif	Ni ni désaccord	accord, Accord relatif	Accord complet
1	2	3	4	5

17.	Me trouver dans une situation de tension émotionnelle me fait peur.	17.	__
18.	Il m'arrive de ne pas éprouver de pitié pour des personnes que je vois être traitées injustement.	18.	__
19.	En général, je suis plutôt efficace dans les situations d'urgence.	19.	__
20.	Je suis souvent assez touché(e) par les événements que je vois se produire.	20.	__
21.	Je crois qu'il y a deux côtés à toute question et j'essaie de les regarder tous les deux.	21.	__
22.	J'aurais tendance à me décrire comme une personne au cœur tendre/sentimentale.	22.	__
23.	Lorsque je regarde un bon film, je peux très facilement me mettre à la place du personnage principal.	23.	__
24.	J'ai tendance à perdre le contrôle de moi-même dans les situations d'urgence.	24.	__
25.	Quand j'en veux à quelqu'un, j'essaie habituellement de me mettre 'dans sa peau' pendant un moment.	25.	__
26.	Lorsque je suis en train de lire une histoire intéressante, j'imagine ce que je ressentirais si les événements de l'histoire m'arrivaient.	26.	__
27.	Je perds mes moyens quand je vois quelqu'un qui a gravement besoin d'aide dans une situation d'urgence.	27.	__
28.	Avant de critiquer quelqu'un, j'essaie d'imaginer comment je me sentirais si j'étais à sa place.	28.	__

ANNEXES II : Tableaux et résultats

1 Tableau de correspondances des items du QTIJV (Questionnaire des interactions de Jeux vidéo)

Nous retrouverons ci-dessous les modes d'interactions sensori-moteurs et narrativo-émotionnels tels que le questionnaire les présente. Observons que la grande majorité des items de l'auto-empathie avec son avatar correspondent aux interactions narrativo-émotionnelles, à l'exclusion des items 20 (il m'arrive de laisser et/ou d'observer mon avatar livrer à lui-même) et 2 (je joue pour me procurer des émotions que je ne trouve pas dans la vie quotidienne).

Dimensions questionnaire	Composantes	Items	Questions
Interaction de type sensori-motrice Constitution d'une dyade numérique	<p>1. Recherche d'attachement sécurisé</p> <hr/> <p>2. Recherche de la maîtrise des excitations</p> <hr/> <p>3. Expérimentation d'un accordage affectif satisfaisant</p> <hr/> <p>4. Idéalisation</p>	<p>1. Avoir un écran toujours connecté 2. Déni du corps/avatar immortel 3. recherche d'isolement 4. recherche d'une relation privilégiée avec la machine</p> <hr/> <p>1. Recherche de sensations et d'émotions 2. apaisement du déplaisir</p> <hr/> <p>1. Recherche en miroir des gestes, pensées, émotions 2.</p> <hr/> <p>1. Investissement narcissique de l'avatar, en tant que « soi grandiose idéalisé » 2. Admiration de joueurs « gradé » 3. Recherche une valorisation Narcissique</p>	<p>1. Mon écran d'ordinateur ou de jeu est toujours allumé lorsque je suis chez moi 21. Il m'arrive de laisser passer l'heure du repas ou de ne pas aller au w c pour faire évoluer mon avatar</p> <hr/> <p>2. Je joue pour me procurer des émotions que je ne trouve pas dans la vie quotidienne 3. Je joue pour éprouver des sensations fortes 4. Je joue pour apaiser une douleur ou un malaise 6. Je ressens de l'angoisse en jouant 7. Je recherche par le biais du jeu, à réduire une tension et /ou un déplaisir 9. Mon but dans le jeu est d'éliminer le plus d'ennemis et de créatures</p> <hr/> <p>20. Il m'arrive de laisser et /ou d'observer mon avatar livrer à lui-même</p> <hr/> <p>16. Mon avatar a des particularités physiques/esthétiques 24. Il m'arrive d'envier les joueurs aux grades supérieurs au mien 25. Je pense que les joueurs ayant atteint un niveau très élevé dans le jeu, sont des personnes très intelligentes à respecter 26. Il est important pour moi d'être félicité et gratifié par le jeu</p>
Interactions de type émotionnelle -narrative Aire transitionnel du jeu vidéo	<p>5. Recherche de plaisir (compétition/esthétique)</p> <hr/> <p>6. Utilisation du Jeu Symbolique</p>	<p>1. recherche et intérêt émotionnel réflexion/intellectualisation intérêt pour l'aspect narratif du jeu vidéo</p> <hr/> <p>1. mise en scène d'angoisse et violence œdipienne 2. recherche de résolution de conflits psychiques 3. manipulation de figures</p>	<p>5. Je joue pour le plaisir que cela me procure 17. Je joue en faisant preuve de réflexion et avec un esprit stratégique 18. Il m'arrive d'envisager des stratégies de jeu à adopter par mon avatar en dehors de moment de jeu</p> <hr/> <p>8. Je mets en scène, au travers du jeu vidéo, les situations pénibles de ma vie réelle 10. Mon but dans le jeu, est de tuer une créature puissante, afin d'hériter de ses pouvoirs et de sa place 13. Je ressens de l'empathie pour mon avatar</p>

	<p>7. Espace de confirmation de son identité</p>	<p>4. symbolique expression symbolique de l'agressivité</p> <hr/> <p>1. exploration des différentes facettes de l'identité 2. avatar « annexe du moi » 3. impact de l'avatar sur la vie du sujet</p>	<p>19. Il m'est déjà arrivé de rêver et/ou de penser à mon avatar hors du jeu 22. La vie de mon avatar influence ma propre vie</p> <hr/> <p>12. Je pense que mon avatar me ressemble 14. J'imagine parfois que je pourrais être à la place de mon avatar 15. J'ai doté mon avatar de certains traits de ma personnalité 23. Il m'arrive de modifier mon avatar au gré de mes humeurs</p>
--	--	--	--

2 Tableaux des caractéristiques sociodémographiques des joueurs de MMORPGs à partir des données du questionnaire des informations générales du protocole de recherche de Serge Tisseron

		Groupe de joueurs excessifs (N=23)	Groupe de joueurs non excessifs (N=19)	Groupe total (N=42)
Age		X = 27 (7,52)	X = 27,21 (7,37)	X = 27,1 (7,36)
Sexe	Masculin	69,6% (16)	63,2% (12)	66,7% (28)
	Féminin	30,4% (7)	36,8% (7)	33,3% (14)
Séparation des parents	Séparés	21,7% (5)	47,4% (9)	33,3% (14)
	Non séparés	78,3% (18)	52,6% (10)	66,7% (28)
Type de famille	Famille nucléaire	65,2% (15)	52,6% (10)	59,5% (25)
	Famille recomposée	0	10,5% (2)	4,8% (2)
	Famille monoparentale	34,8% (8)	36,8% (7)	35,7% (15)

Position et statut dans la fratrie	Enfant unique	17,4% (4)	10,5% (2)	14,3% (6)
	Ainé	43,5% (10)	42,1% (8)	42,9% (18)
	Cadet	21,7% (5)	15,8% (3)	19% (8)
	Intermédiaire	8,7% (2)	26,3% (5)	16,7% (7)
	Dernier	8,7% (2)	5,3% (1)	7,1% (3)
Nombre de frères	Pas de frère	60,9% (14)	36,8% (7)	50% (21)
	1 frère	34,8% (8)	36,8% (7)	35,7% (15)
	2 frères	0	15,8% (3)	7,1% (3)
	3 frères	4,3% (1)	5,3% (1)	4,8% (2)
	4 frères	0	5,3% (1)	2,4% (1)
	Plus de 4 frères	0	0	0
Nombre de sœurs	Pas de sœurs	47,8% (11)	31,6% (6)	40,5% (17)
	1 sœur	34,8% (8)	57,9% (11)	45,2% (19)
	2 sœurs	13% (3)	10,5% (2)	11,9% (5)
	3 sœurs	4,3% (1)	0	2,4% (1)
	4 sœurs	0	0	0
	Plus de 4 sœurs	0	0	0
Nombre de demi-frères et sœurs	0 demi F/S	87% (20)	63,2% (12)	50% (21)
	1 demi F/S	0	10,5% (2)	35,7% (15)
	2 demi F/S	0	21,1% (4)	7,1% (3)
	3 demi F/S	4,3% (1)	0	4,8% (2)
	4 demi F/S	8,7% (2)	5,3% (1)	2,4% (1)
	Plus de 4 demi F/S	0	0	0
Loisirs en dehors du jeu vidéo	Loisirs	91,3% (21)	94,7% (18)	92,9% (39)
	Absence de loisirs	8,7% (2)	5,3% (1)	7,1% (3)

Possession d'un ordinateur	Possession	100% (23)	100% (19)	100% (42)
	Absence d'ordinateur	0	0	0
Situation socioprofessionnelle du père	Agri/exploit	0	0	0
	Artisan/chef entreprise	8,7% (2)	15,8% (3)	11,9% (5)
	Cadre	26,1% (6)	21,1% (4)	23,8% (10)
	Employé	13% (3)	15,8% (3)	14,3% (6)
	Ouvrier	17,4% (4)	0	9,5% (4)
	Chômeur	0	0	0
	Elève/étudiant	4,3% (1)	0	2,4% (1)
	Autre	30,4% (7)	47,4% (9)	38,1% (16)
Situation socioprofessionnelle de la mère	Agri/exploit	0	5,3% (1)	2,4% (1)
	Artisan/chef entreprise	4,3% (1)	15,8% (3)	9,5% (4)
	Cadre	26,1% (6)	26,3% (5)	26,2% (11)
	Employé	21,7% (5)	15,8% (3)	19% (8)
	Ouvrier	13% (3)	0	7,1% (3)
	Chômeur	4,3% (1)	0	2,4% (1)
	Elève/étudiant	0	0	0
	Autre	30,4% (7)	36,8% (7)	33,3% (14)
Cadre de vie et lieu de résidence principale	Ville de 1000 à 5000 habitants	8,7% (2)	0	4,8% (2)
	Ville entre 5000 et 20000 habitants	82,6% (19)	94,7% (18)	88,1% (37)
	Ville de plus 20000 habitants	8,7% (2)	5,3% (1)	7,1% (3)

Lieu où le sujet joue le plus souvent	Chambre	47,8% (11)	31,6% (6)	40,5% (17)
	Salon	43,5% (10)	47,4% (9)	45,2% (19)
	Autre pièce	4,2% (2)	21,1% (4)	14,3%
	Cybercafé	0	0	0
	Chez des amis	0	0	0
	Au collège/travail	0	0	0
Lieu dans l'habitat où se trouve la console ou le PC de jeu	Chambre	43,5% (10)	31,6% (6)	38,1% (16)
	Pièce commune	47,8% (11)	42,1% (8)	45,2% (19)
	Autre	4,2% (2)	26,3% (5)	16,7% (7)
Nombre d'ordinateur par foyer	0	0	0	0
	1	17,4% (4)	5,3% (1)	11,9% (5)
	2	39,1% (9)	15,8% (3)	28,6% (12)
	3 ou plus	43,5% (10)	78,9% (15)	59,5% (25)
Le sujet possède un ordinateur personnel	Possession	87% (20)	78,9% (15)	83,3% (35)
	Absence	13% (3)	21,1% (4)	16,7% (7)
Environnement familial de jeu	Parents joueurs actifs	13% (3)	0	7,1% (3)
	Fratricie joueurs actifs	34,8% (8)	36,8% (7)	35,7% (15)
	Environnement familial de joueurs actifs	8,7% (2)	5,3% (1)	7,1% (3)
	Environnement familial non joueurs de jeux vidéo	43,5% (10)	57,9% (11)	50% (21)
Age auquel le sujet a commencé à jouer		X =12,74 (7,18)	X =12,26 (6,75)	X =12,52 (6,91)

La personne ayant fait découvrir le jeu vidéo au sujet	Père	26,1% (6)	10,5% (2)	19% (8)
	Mère	0	0	0
	Frère	13% (3)	26,3% (5)	19% (8)
	Sœur	4,3% (1)	0	2,4% (1)
	Ami	34,8% (8)	47,4% (9)	40,5% (17)
	Membre de la famille	4,3% (1)	5,3% (1)	4,8% (2)
	Seul	17,4% (4)	10,5% (2)	14,3% (6)
A quel moment le sujet joue durant la semaine	Joueur diurne	0	0	0
	Joueur nocturne	78,3% (18)	68,4% (13)	73,8% (31)
	Joueur journée continue	17,4% (4)	31,6% (6)	23,8% (10)
	Non joueur en semaine	0	0	0
	Joueur en mode rythmique début et fin de la journée	4,3% (1)	0	2,4% (1)
A quel moment le sujet joue durant le Week-end	Joueur diurne	0	10,5% (2)	4,8% (2)
	Joueur nocturne	30,4% (7)	10,5% (2)	21,4% (9)
	Joueur journée continue	65,2% (15)	63,2% (12)	64,3% (27)
	Non joueur en semaine	0	15,8% (3)	7,1% (3)
	Joueur en mode rythmique début et fin de la journée	4,3% (1)	0	2,4% (1)
Existe-t-il des horaires précis de jeu	Horaires précis	60,9% (14)*	15,8% (3)*	40,5% (17)
	Absence	39,1% (9)*	84,2% (16)*	59,5% (25)

Moment de jeu	Plage horaire de jeu en journée	0	5,3% (1)	2,4% (1)
	Plage horaire de jeu en soirée	4,3% (1)	15,8% (3)	9,5% (4)
	Plage horaire de jeu de nuit	65,2% (15)	31,6% (6)	50% (21)
	Plage horaire de jeu indéfini et aléatoire	21,7% (5)	42,1% (8)	31% (13)
	Temps de jeu sans réglementation horaire	8,7% (2)	5,3% (1)	7,1% (3)
A quelle fréquence par semaine joue le sujet	1/ semaine	0*	26,3% (5)*	11,9% (5)
	2/ semaine	8,7% (2)*	0*	4,8% (2)
	3/ semaine	4,3% (1)*	15,8% (3)*	9,5% (4)
	Tous les jours	87% (20)*	57,9% (11)*	73,8% (31)
Quel type de console possède le sujet	Console de salon	39,1% (9)	42,1% (8)	40,5% (17)
	Console portable	13% (3)	15,8% (3)	14,3% (6)
	Tout type de consoles	17,4% (4)	10,5% (2)	14,3% (6)
	Joueurs PC ou ordinateur	26,1% (4)	31,6% (6)	28,6% (12)
	Joueur tout type de support	4,3% (1)	0	2,4% (1)
Nombre de jeux essayés par mois	0 jeu	39,1% (9)	52,6% (10)	45,2% (19)
	1 jeu	43,5% (10)	21,1% (4)	33,3% (14)
	2 jeux	4,3% (1)	21,1% (4)	11,9% (5)
	3 jeux	0	0	0
	4 jeux et plus	13% (3)	5,3% (1)	9,5% (4)
Type de mode du joueurs	off line en solitaire	0	5,3% (1)	2,4% (1)

	on line en solitaire	8,7% (2)	10,5% (2)	9,5% (4)
	Off line en groupe	0	5,3% (1)	2,4% (1)
	On line en groupe	91,3% (21)	78,9% (15)	85,7% (36)
	Préférence pratique solitaire	0	0	0
	Préférence pratique mode groupal	0	0	0
	Pratique uniquement off line solitaire et groupal	0	0	0
	Pratique uniquement on line modes solitaire et groupal	0	0	0
Temps moyen passé par le joueur à jouer par jour	Moins d'1 heure	0	21,1% (4)	9,5% (4)
	Entre 1 h et 2 h	8,7% (2)	15,8% (3)	11,9% (5)
	Entre 2 h et 4 h	56,5% (13)	21,1% (4)	40,5% (17)
	Entre 4 h et 6 h	21,7% (5)	21,1% (4)	21,4% (9)
	Plus de 6 h	13% (3)	21,1% (4)	16,7% (7)
Temps record passé à jouer		X =21,35 (17,97)	X =21,05 (27,54)	X =21,21 (22,51)

X : moyenne ; % fréquence ; () : écart-type ou nombre de sujets pour fréquences; *différence significative à p.<0,05 ; **différence significative à p.<0,01 ; ***différence significative à p.<0,001

Difficulté à quitter son support de jeu	X =4,17 (2,08)	X =2,68 (1,91)	X =3,50 (2,12)
Abandon d'une activité en cours pour le jeu vidéo	X =3,57 (1,95)	X =2,26 (1,69)	X =2,98 (1,93)
Les frères et sœurs jouent-ils beaucoup aux jeux vidéo ?	X =2,48 (2,22)	X =2,11 (1,72)	X =2,31 (2,01)

Les parents jouent-ils beaucoup aux jeux vidéo	X =1,57 (1,41)	X =1,05 (0,22)	X =1,33 (1,07)
Sans les jeux vidéo, la vie lui paraît triste	X =3,52 (2,31)**	X =1,84 (1,31)**	X =2,76 (2,08)
Impression d'être attendu quand le sujet joue en réseau	X =5,04 (1,94)	X =2,74 (2,02)	X =4 (2,3)
Sentiment d'être attendu donne au sujet l'envie de se connecter	X =4,83 (2,22)	X =3,53 (2,19)	X =4,24 (2,3)
Envie de jouer car personne n'attend rien de lui en retour	X =3,48 (1,99)*	X =1,68 (1,29)*	X =2,67 (1,92)
Problèmes de santé	X =1,91 (1,75)	X =2,21 (1,96)	X =2,05 (1,84)
Sujet a des amis qu'il voit au moins 1 fois par semaine	X =5,09 (2,23)	X =4,05 (2,43)	X =4,62 (2,35)
Dans la famille il y a souvent des conflits	X =3,09 (2,27)	X =2,89 (2,02)	X =3 (2,06)
Dans la famille il y a souvent des conflits à cause des jeux vidéo	X =3 (2,27)*	X =1,68 (1,37)*	X =2,4 (2,01)
Le sujet se sent bien dans son corps	X =4,22 (2,19)	X =4,84 (1,71)	X =4,5 (2)
Le sujet est nostalgique de	X =3,91 (2,13)	X =3,63 (2,14)	X =3,8 (2,11)

son enfance			
Le sujet est de nature curieuse	X =6 (1,21)	X =2,32 (0,74)	X =6,14 (1,02)
Le sujet a peur d'avoir son âge	X =3,09 (2,39)	X =2,79 (2,04)	X =2,95 (2,21)
Confiance en lui	X =5 (1,73)	X =4,21 (2,25)	X =4,64 (2)
Se sent proche de ses parents	X =4,39 (2,14)	X =4 (2,05)	X =4,21 (2,1)
Parle de ses problèmes à ses parents	X =3,74 (2,15)	X =3,37 (2,29)	X =3,57 (2,2)
Problèmes dans son travail ou ses études	X =2,57 (2,19)	X =2,84 (1,95)	X =2,7 (2,06)
Fait des rêves	X =4,09 (2,37)	X =4,89 (2,47)	X =4,45 (2,42)
Fait des cauchemars	X =2,7 (1,82)	X =3,16 (2,54)	X =2,9 (2,16)
Aime aller au cinéma	X =6 (1,56)	X =5,26 (2,18)	X =5,67 (1,9)
Aime lire des BD, romans, mangas	6 X =,13 (1,54)	X =6,11 (1,44)	X =6,12 (1,48)
Créatif	X =5,3 (1,69)	X =5,42 (1,5)	X =5,36 (1,6)
Aimerait travailler dans le domaine du jeu vidéo	X =4,43 (2,01)	X =3,11 (2,1)	X =3,83 (2,14)
Aime imaginer des histoires	X =5,91 (1,67)	X =5,32 (1,63)	X =5,64 (1,66)

X : moyenne ; % : pourcentage ; () : écart-type et nombre de sujets pour les fréquences ; *différence significative à p.<0,05 ; **différence significative à p.<0,01 ; ***différence significative à p.<0,001

3 Tableau des interactions chez les joueurs de MMORPGs

	Groupe de joueurs excessifs (N=23)	Groupe de joueurs non excessifs (N=19)	Groupe total de joueurs (N=42)
1 L'écran de jeu du sujet est toujours allumé quand il est chez lui	X =3,04 (1,1)	X =3,16 (0,6)	X =3,1 (0,91)
2 Le sujet joue pour se procurer des émotions qu'il ne trouve pas dans sa vie quotidienne	X =2,91 (1,08)	X =2,32 (0,88)	X =2,64 (1,03)
3 Le sujet joue pour éprouver des sensations fortes	X =2,65 (1,02)	X =2,32 (0,88)	X =2,5 (0,96)
4 Le sujet joue pour apaiser une douleur/ un malaise	X =2,09 (1,2)	X =2 (0,94)	X =2,05 (1,08)
5 Le sujet joue pour le plaisir que cela lui procure	X =3,65 (0,71)	X =3,53 (0,51)	X =3,6 (0,62)
6 Le sujet ressent de l'angoisse en jouant	X =1,7 (0,92)	X =2,26 (0,87)	X =1,95 (0,93)
7 Le sujet cherche à réduire une tension/déplaisir par le biais du jeu	X =2,3 (1,1)	X =2,16 (0,95)	X =2,24 (1,03)
8 Le sujet met en scène des situations pénibles de sa vie au travers du jeu vidéo	X =1,04 (0,21)*	X =1,89 (0,99)*	X =1,43 (0,81)
9 Le but du sujet dans le jeu est d'éliminer le plus d'ennemis et de créatures	X =1,74 (0,86)	X =2,42 (1,01)	X =2,05 (0,98)
10 Le but du sujet dans le jeu est d'éliminer une créature puissante afin de prendre sa place	X =2,09 (1,27)	X =2,16 (1,06)	X =2,12 (1,17)
11 Le sujet accorde de l'importance au récit /histoire	X =2,74 (1,17)	X =3,16 (0,5)	X =2,93 (0,94)

du jeu			
12 Le sujet pense que son avatar lui ressemble	X =1,93 (1,02)	X =2,37 (0,89)	X =2,07 (0,99)
13 Le sujet ressent de l'empathie pour son avatar	X =2,17 (1,07)	X =2,32 (1,05)	X =2,24 (1,05)
14 Le sujet s' imagine parfois être à la place de son avatar	X =1,57 (0,89)	X =2,05 (0,97)	X =1,79 (0,95)
15 Le sujet a doté son avatar de certains traits de sa personnalité	X =1,91 (1,12)	X =2,26 (0,93)	X =2,07 (1,04)
16 L'avatar du sujet a des particularités physiques/esthétiques	X =3,04 (0,71)	X =2,63 (0,95)	X =2,86 (0,84)
17 Le sujet joue en faisant preuve de réflexion et avec un esprit stratégique	X =3,57 (0,51)	X =3,16 (0,68)	X =3,38 (0,62)
18 Le sujet envisage des stratégies de jeu à adopter par son avatar en dehors des moments de jeu	X =3,3 (0,63)*	X =2,42 (1,07)*	X =2,9 (0,95)
19 Il arrive au sujet de penser ou de rêver de son avatar hors du jeu	X =2,61 (1,27)	X =2,68 (0,94)	X =2,64 (1,12)
20 Le sujet observe et /ou laisse son avatar livrer à lui même	X =1,48 (0,89)	X =1,95 (0,97)	X =1,69 (0,95)
21 Il arrive au sujet de laisser passer l'heure du repas ou de ne pas aller au WC pour faire évoluer son avatar	X =2,17 (1,19)	X =2,05 (1,02)	X =2,12 (1,11)
22 La vie de l'avatar du sujet lui influence sa propre vie	X =1,43 (0,84)	X =1,89 (0,99)	X =1,64 (0,93)
23 Le sujet modifie son avatar au gré de ses humeurs	X =1,74 (1,05)	X =2,11 (0,93)	X =1,9 (1)
24 Il arrive au sujet d'envier les autres joueurs aux grades supérieurs au sien	X =2,35 (1,07)	X =2,16 (1,01)	X =2,26 (1,03)

25 Le sujet pense que les joueurs ayant atteint un niveau très élevé dans le jeu sont très intelligentes à respecter	X =1,83 (1,02)	X =2,11 (0,93)	X =1,95 (0,98)
26 Il est important pour le sujet d'être félicité et gratifié par le jeu	X =2,61 (0,98)	X =2,16 (0,95)	X =2,4 (0,98)

X : moyenne ; % fréquence ; () : écart-type ou nombre de sujets pour fréquences; *différence significative à p.<0,05 ; **différence significative à p.<0,01 ; ***différence significative à p.<0,001

4 Tableau : L'empathie chez les joueurs de MMORPGs

		Groupe de joueurs excessifs (N=23)	Groupe de joueurs non excessifs (N=19)	Groupe total de joueurs (N=42)
Empathie	Empathie cognitive	65,2% (15)	89,5% (17)	76,2% (32)
	Souci empathique	21,7% (5)	5,3% (1)	14,3% (6)
	Fantaisie	13% (3)	5,3% (1)	9,5% (4)
	Détresse personnelle	0	0	0

% fréquence ; () : nombre de sujets pour fréquences; *différence significative à p.<0,05 ; **différence significative à p.<0,01 ; ***différence significative à p.<0,001

5 Tableau : Analyse de variance entre les interactions et l'empathie chez les joueurs excessifs de MMORPGs

Notons que nous ne présentons ici que les résultats qui apparaissent significatifs au seuil de 0,05.

Groupe de joueurs excessifs de MMORPGs (N=23)	Empathie cognitive (N=15)	Souci empathique (N=5)	Fantaisie (N=3)
Le sujet pense que son avatar lui ressemble	X=1,47*	X=2,2*	X=3*
Le sujet s' imagine parfois être à la place de son avatar	X=1,33*	X=1,4*	X=3*
Il arrive au sujet de penser ou de rêver de son avatar en dehors du jeu	X=2,13*	X=3,8*	X=3*

X : moyenne ; *différence significative à p.<0,05 ; **différence significative à p.<0,01 ; ***différence significative à p.<0,001

6 Tableau : Analyse de variance entre l'empathie et les interactions chez les joueurs non excessifs de MMORPGs

Notons que nous ne présentons dans ce tableau que les résultats qui apparaissent significatifs au seuil de 0,05.

Groupe de joueurs excessifs de MMORPGs (N=19)	Empathie cognitive (N=17)	Souci empathique (N=1)	Fantaisie (N=1)
Le sujet accorde de l'importance au récit / histoire du jeu	X=3,06*	X=4*	X=4*

X : moyenne ; *différence significative à p.<0,05 ; **différence significative à p.<0,01 ; ***différence significative à p.<0,001

7 Tableau des interactions chez les joueurs excessifs de MMORPGs et les joueurs excessifs de tous types de jeux vidéo hormis les MMORPGs

	Groupe de joueurs excessifs MMORPG (N=23)	Groupe de joueurs excessifs sans MMORPG (N=5)
1 L'écran de jeu du sujet est toujours allumé quand il est chez lui	X=3,04 (1,11)	X=2,80 (1,3)
2 Le sujet joue pour se procurer des émotions qu'il ne trouve pas dans sa vie quotidienne	X=2,91 (1,08)	X=3,2 (0,83)
3 Le sujet joue pour éprouver des sensations fortes	X=2,65 (1,2)	X=2,8 (0,44)

4 Le sujet joue pour apaiser une douleur/ un malaise	X=2,09 (1,2)	X=2,2 (0,83)
5 Le sujet joue pour le plaisir que cela lui procure	X=3,65 (0,71)	X=3,6 (0,54)
6 Le sujet ressent de l'angoisse en jouant	X=1,7 (0,92)	X=2 (1)
7 Le sujet cherche à réduire une tension/déplaisir par le biais du jeu	X=2,3 (1,1)	X=2,2 (1,3)
8 Le sujet met en scène des situations pénibles de sa vie au travers du jeu vidéo	X=1,04 (0,2)	X=1,4 (0,89)
9 Le but du sujet dans le jeu est d'éliminer le plus d'ennemis et de créatures	X=1,74 (0,86)	X=1,8 (0,44)
10 Le but du sujet dans le jeu est d'éliminer une créature puissante afin de prendre sa place	X=2,09 (1,27)	X=2,2 (0,83)
11 Le sujet accorde de l'importance au récit /histoire du jeu	X=2,74 (1,17)*	X=4 (0)*
12 Le sujet pense que son avatar lui ressemble	X=1,83 (1,02)	X=1,4 (0,54)
13 Le sujet ressent de l'empathie pour son avatar	X=2,17 (1,07)	X=2,8 (1,09)
14 Le sujet s' imagine parfois être à la place de son avatar	X=1,57 (0,89)	X=1,8 (0,83)
15 Le sujet a doté son avatar de certains traits de sa personnalité	X=1,91 (1,12)	X=2 (1)
16 L'avatar du sujet a des particularités physiques/esthétiques	X=3,04 (0,71)	X=2,2 (0,83)
17 Le sujet joue en faisant preuve de réflexion et avec un esprit stratégique	X=3,57 (0,51)	X=3,8 (0,44)

18 Le sujet envisage des stratégies de jeu à adopter par son avatar en dehors des moments de jeu	X=3,3 (0,63)	X=2,8 (0,83)
19 Il arrive au sujet de penser ou de rêver de son avatar hors du jeu	X=2,61 (1,27)	X=3 (1,22)
20 Le sujet observe et /ou laisse son avatar livrer à lui même	X=1,48 (0,89)	X=2,4 (1,32)
21 Il arrive au sujet de laisser passer l'heure du repas ou de ne pas aller au WC pour faire évoluer son avatar	X=2,17 (1,19)	X=2,6 (1,14)
22 La vie de l'avatar du sujet lui influence sa propre vie	X=1,43 (0,84)	X=1,2 (0,44)
23 Le sujet modifie son avatar au gré de ses humeurs	X=1,74 (1,05)	X=1,6 (0,89)
24 Il arrive au sujet d'envier les autres joueurs aux grades supérieurs au sien	X=2,35 (1,07)	X=2,6 (0,89)
25 Le sujet pense que les joueurs ayant atteint un niveau très élevé dans le jeu sont très intelligentes à respecter	X=1,83 (1,02)*	X=1 (0)*
26 Il est important pour le sujet d'être félicité et gratifié par le jeu	X=2,61 (0,98)	X=2,6 (0,54)

X : moyenne ; () : écart-type ; *différence significative à p.<0,05 ; **différence significative à p.<0,01 ; ***différence significative à p.<0,001

Glossaire²⁷

Actant : c'est l'objet virtuel commandé par un joueur dans un jeu vidéo (Virole, Radillo, 2010).

Acte virtuel : un acte virtuel est un acte effectué à l'intérieur d'un monde numérique par un actant commandé par l'intention d'un sujet réel (Virole, Radillo, 2010).

Aggro : "Prendre l'aggro" désigne le fait d'attirer sur soi l'agressivité de l'adversaire afin d'épargner ses alliés (volontairement ou non).

Avatar : terme issu d'un mot sanscrit « avatarâ » dont la signification est la descente du ciel vers la terre. Il a été utilisé pour désigner les incarnations successives des divinités chez les Hindous. Aujourd'hui, le terme désigne le personnage qui incarne virtuellement un joueur ou un utilisateur d'un monde virtuel. Un avatar est donc une représentation graphique de l'utilisateur au sein de l'environnement virtuel. Cette représentation peut être partielle (une tête par exemple), parfois il s'agit d'une vision subjective. Un avatar peut aussi être une représentation en troisième personne du sujet immergé (Virole, Radillo, 2010).

Character design : dessin des personnages. Le *character designer* se charge de donner vie aux protagonistes d'un jeu et de définir un style graphique cohérent entre chacun d'entre eux. Il peut parfois être dissocié de l'illustrateur ou du concepteur original des personnages.

Chat : systèmes permettant de discuter en temps réel avec quelqu'un sur un réseau numérique. Par extension, le terme désigne toute application permettant à différents internautes de dialoguer en direct. Le chat est intégré dans les MMOs permettant le dialogue par avatars interposés (Virole, Radillo, 2010).

Crafter : terme anglais désignant un "artisan" dans un jeu en ligne. Un "crafter" (un artisan) est un personnage se consacrant à la fabrication d'objets utiles dans le jeu.

Dot : "Damage over Time", se traduit par "dégâts répétés" (DR) en français. Dégâts qui sont infligés plusieurs fois à intervalles réguliers.

Dps : Acronyme de l'expression anglaise "*Damage per second*" (traduit littéralement par "dommages par seconde"). Le DPS détermine le ratio de "points de dommages" infligés au regard de la vitesse d'utilisation d'une arme. Une arme de grande taille infligeant des dommages importants mais maniée lentement infligera autant de dommages qu'une arme plus modeste infligeant peu de dégâts à chaque coup, mais permettant de frapper très vite et souvent. Le DPS est une unité de comparaison efficace pour évaluer l'efficacité effective d'armes très différentes.

Drop : du verbe anglais *to drop* (tomber). Par extension, un "drop" désigne le butin abandonné par un adversaire en mourant et susceptible d'être pillé par celui l'ayant vaincu. Un monstre pourra "*droper*" de l'or, des objets utilisables, etc.

Gameplay : terme anglais difficilement traduisible désignant à la fois l'ensemble des règles gouvernant le jeu et le plaisir de jeu. Un MMOG au *gameplay* novateur offrira une expérience de jeu inédite au joueur. De même, un jeu revendiquant un "bon *gameplay*" sera amusant et attractif.

Gamers : joueurs.

Griefplayer : du terme anglais "*grief*", signifiant "chagrin". Un "*griever*" est un joueur dont l'objectif purement malveillant est de perturber l'expérience de jeu de ses congénères, notamment en tuant gratuitement les personnages d'autres joueurs.

Guilde : association pérenne de joueurs réunis par un intérêt commun sous une même bannière. Les guildes peuvent avoir un but commercial, militaire, politique, social ou autre selon les MMOG. En plus de l'entraide naturelle entre les membres de la guilde, l'appartenance à une guilde peut prodiguer des bonus ou avantages divers (partage de ressource, bonus de guildes en cas de victoire au combat, etc.).

²⁷ La plupart des références ici tirent leurs définition du site JEUX-ONLINE <http://www.jeuxonline.info/lexique>

Interface (ou commandes numériques) : on entend par interfaces de commandes numériques, les dispositifs matériels qui permettent à un utilisateur de contrôler système informatique. Dans le cas d'un ordinateur personnel, ces interfaces sont classiquement constituées du clavier et de la souris (Virole, Radillo, 2010).

Farming : action de rester longtemps au même endroit dans un monde virtuel afin d'en tirer parti au maximum. Que ce soit en PvE auprès de camps d'ennemis afin d'accumuler les points d'expérience et les butins ou en PvP, pour désigner les zones stratégiques où rencontrer l'ennemi.

Gameplay : originellement, ce terme désigne la manière dont le jeu se joue, et correspond au descriptif des commandes du jeu. Le terme a ensuite dérivé pour désigner les séquences types d'un jeu puis par généralisation syncrétique, l'ensemble des caractéristiques d'un jeu : règles, séquences d'action, fluidité, jouabilité (Virole, Radillo, 2010).

Golds : terme anglais (littéralement "or", abréviation de "pièce d'or") désignant une monnaie dans de nombreux jeux en ligne médiéval-fantastiques. Un "gold" est généralement l'unité de valeur forte d'une monnaie virtuelle (voir aussi : Copper, Silver, etc.).

Heal : du verbe anglais "to heal" (soigner). Désigne généralement un sort, une capacité ou une compétence permettant de soigner son propre personnage ou ses compagnons d'arme (restaurer les points de vie du personnage).

Histoire des MMORPGs (Pleffer, 2009) Unanimement considéré comme le père fondateur des jeux massivement multijoueurs, Ultima Online (UO) a posé les bases du jeu en ligne moderne en 1997. Le but du jeu consiste à faire progresser un avatar dans un univers stable et persistant, notamment en combattant des adversaires. Le combat deviendra le cœur d'une grande majorité des jeux massivement multijoueurs. Sur Britannia, le monde virtuel de UO, chaque joueur peut posséder sa demeure virtuelle, tenter de faire progresser son commerce, affronter des dragons légendaires – ce qui correspond au PvE (*Player versus Environment*) – ou d'autres joueurs – ce qui correspond au PvP (*Player versus Player*). Si UO se voulait une véritable petite organisation sociétale, ses successeurs évolueraient davantage vers un gameplay plus ludique et largement inspiré des jeux de rôle dans lesquels il s'agit d'accompagner un personnage tout au long de sa vie. Everquest (EQ) sortie en 1999 n'échappera pas à la règle. Afin d'éviter les dérives connues dans UO, où certains joueurs prenaient plaisir à tuer d'autres joueurs sans raison, EQ interdira les combats entre joueurs. Ils devront collaborer pour éliminer des ennemis communs, toujours plus puissants, contrôlés par l'ordinateur. EQ inaugure alors la notion de Raid, des expéditions organisées généralement contre un monstre légendaire surpuissant nécessitant de regrouper parfois quelques centaines de joueurs bien équipés pour espérer vaincre. En 2001, Funcom sort Anarchy Online (AO), le premier jeu reposant sur une trame mêlant science-fiction et lutte des classes futuriste. Au-delà de son atmosphère novatrice, AO prend le contre-pied des gigantesques Raids d'EQ en imaginant la notion d'instance : les zones les plus dangereuses ne sont accessibles simultanément qu'à un nombre limité de joueurs. En novembre 2001 sort le MMORPG Dark Age of Camelot (DAoC) inspiré du mythe arthurien. Les gameplay en PvP étant particulièrement attractif pour les développeurs, en ne nécessitant que peu d'entretien régulier, le studio Mythic Entertainment à l'origine du jeu invente alors le RvR (*Realms versus Realms*, ou Royaumes contre Royaumes), où les joueurs s'affrontent sur les champs de bataille pour la gloire du royaume auquel ils appartiennent. Celui qui souhaite vivre en paix peut rester en sécurité au sein des frontières de sa patrie, les plus belliqueux peuvent en découdre dans les zones frontières dédiées aux batailles. Bien que précédé dans le même genre des premiers opus de Phantasy Star Online, Final Fantasy XI (FFXI) était en mai 2002 l'un des premiers succès commerciaux des MMORPGs disponibles à la fois sur PC et sur les consoles connectées à internet. Au-delà de sa disponibilité sur les deux plateformes, FFXI était l'un des premiers titres massivement multijoueurs originaire du Japon, donc empreint de la culture nipponne. Pour la première fois, un MMORPG s'inspire du jeu vidéo traditionnel et s'adresse réellement au grand public en adoptant un contenu plus universel. En 2003, l'offre commence à se diversifier. En juillet 2003, Sony Online Entertainment lance Star Wars Galaxies, un MMOG inspiré des films de George Lucas. En avril 2004, City of Heroes (CoH) est l'un des premiers titres réellement accessibles à tous les publics. Les MMOGs commencent à sortir de leur marché de niche, il n'est plus question de proposer des jeux chronophages, politiques et complexes. CoH n'a aucune autre prétention que d'être simple et amusant, faisant interagir des milliers de joueurs. A la même période en France, en août 2004, le studio Ankama lance Dofus, le premier MMORPG d'un petit développeur indépendant. Il est développé en Flash et remarquable par ses graphismes colorés. Disponible depuis avril 2005, Guild Wars est un succès commercial avec plus d'un million de boîtes de jeu vendues à travers le monde. Développé par ArenaNet, le jeu qui repose sur l'affrontement de guildes de joueurs est surtout connu pour être le premier à avoir expérimenté un modèle économique non basé sur un abonnement mensuel comme ses prédécesseurs. Seules les boîtes de jeu sont payantes. Et World of Warcraft (Wow), le premier pas vers le marché de masse. C'est à ce jour le plus grand succès commercial de l'histoire des MMORPGs. Depuis fin 2004, le jeu en ligne de Blizzard Entertainment revendique plus de 11 millions d'abonnés payants à travers le monde à ce jour. Peu novateur dans son contenu, on le considère souvent comme une synthèse de l'ensemble des points forts de ses prédécesseurs. A la fois facile d'accès et immersif, comme CoH, il repose sur un gameplay fait de PvE, de Raids et d'instances organisées contre

des boss (ennemis puissants). La réussite de aura permis de populariser le genre et de considérablement élargir la base des joueurs de MMOGs. Pour la première fois en 2005, les jeux en ligne ont été le moteur de l'industrie des jeux vidéo, industrie dont le chiffre d'affaire dépasse aujourd'hui largement le cinéma. Citons, pour finir, les MMORPGs les plus attendus pour l'année 2011-2012 : Guild Wars 2, Star Wars : The Old Republic ou encore T.E.R.A. : The Exiled Realm of Arborea.

HL : abréviation du terme anglais high level signifiant haut niveau.

Instance : on fait référence aux "instances" ou aux "zones instanciées". Néologisme désignant un mécanisme par lequel une zone d'un monde virtuel sera dupliquée à l'identique autant de fois qu'elle sera sollicitée par un nombre défini de joueurs. Par exemple, un "donjon instancié ouvert à 10 joueurs" sera ouvert aux 10 premiers aventuriers se présentant à sa porte. Les 10 prochains joueurs souhaitant explorer ce même donjon accéderont à une copie identique du premier donjon qui leur est réservée. Les deux groupes de joueurs évoluent donc dans deux donjons identiques mais distincts et parallèles. Les deux groupes ne se croiseront jamais. Inauguré dans Anarchy Online, les "zones intanciées" permettent d'augmenter la difficulté de certaines zones épiques. Elles ne sont ouvertes qu'à un nombre limité de joueurs ne pouvant compter que sur eux-mêmes (sans espoir de renforts extérieurs) pour l'emporter.

Interface : une interface est la couche limite entre deux éléments par laquelle ont lieu des échanges et des interactions. En informatique et en électronique, une interface est un dispositif qui permet des échanges et interactions entre différents acteurs. Une interface humain-machine permet des échanges entre un humain et une machine. Une interface de programmation permet des échanges entre plusieurs logiciels. Il y a de nombreuses interfaces électroniques entre les différents dispositifs électroniques d'un appareil informatique.

IRL : "in real life", ce qui signifie dans la vie réelle.

Jeu vidéo : un jeu vidéo est un jeu électronique qui implique une interaction humaine avec une interface utilisateur afin de générer un retour visuel sur un dispositif vidéo. Le joueur de jeu vidéo dispose de périphériques pour agir sur le jeu et percevoir les conséquences de ses actes sur l'environnement virtuel.

Levelling : faire monter en niveau son personnage.

Main : terme anglais signifiant "Principal", utilisé généralement pour désigner le personnage principal d'un joueur. On l'oppose généralement aux rerolls, désignant les personnages secondaires d'un même compte.

Mana : traditionnellement, la "Mana" désigne l'énergie magique d'un personnage. La jauge de mana d'un avatar détermine sa quantité de sorts magiques susceptibles d'être lancés. Lorsque la réserve de "mana" est épuisée, le lanceur de sorts ne peut plus incanter et doit restaurer ses réserves (en buvant des potions ou en patientant, selon les jeux). L'utilisation de la magie reposant sur la "mana" de certains jeux s'oppose à la magie basée sur la mémorisation de sorts (pour lancer un sort, il faut l'avoir appris et révisé régulièrement) ou sur la collecte d'ingrédients (chaque sort nécessite de combiner des ingrédients plus ou moins rares, collectés par le lanceur de sorts pour être lancés efficacement).

MMORPG : acronyme de l'expression anglaise "Massively Multiplayer Online Role Playing Games", signifiant "jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs". Les MMORPG suivent les mêmes principes que les MMOG (voir ce terme), incluant une notion de "jeu de rôle". Dans le cadre d'un MMORPG, le joueur est censé incarner un personnage doté d'une personnalité et jouer le rôle du personnage dans le monde virtuel.

Monde persistant : un monde persistant désigne un monde de jeu vidéo qui ne s'arrête jamais. On le trouve dans les MMOG. Il vit et évolue tout le temps, même quand le joueur se déconnecte du jeu. Même si un joueur se déconnecte, les autres joueurs continuent de jouer et le monde continue d'évoluer.

Newbie : contraction de l'expression anglaise "New in business", désignant un novice dans un secteur, peu renseigné et susceptible de faire des erreurs.

Niveau : le terme de niveau désigne le stade auquel est parvenu l'avatar d'un jeu (Virole, Radillo, 2010).

No-Life : le terme désigne les joueurs intensifs.

Oom (out of mana) : acronyme de l'expression anglaise "Out Of Mana", signifiant "Plus de Mana" ou "à sec de Mana" lorsque le personnage arrive à cours de mana et ne peut plus lancer le moindre sort. Le personnage doit alors se reposer pour restaurer ses capacités.

PNJ ou Personnage Non-joueur : il s'agit des personnages contrôlés par le serveur.

PvE : acronyme de l'expression anglaise "Player versus Environment", signifiant "joueur contre environnement", c'est-à-dire lorsque le joueur lutte contre l'environnement contrôlé par le serveur (combat contre des monstres, résolution de quêtes, exploration de donjons, etc.).

PvP : acronyme de l'expression anglaise "Player versus Player", signifiant "joueur contre joueur" c'est-à-dire lorsque le joueur lutte contre d'autres joueurs.

Rerolls : utilisé lorsqu'une personne parle d'un personnage secondaire.

Role-Play : terme anglais signifiant littéralement "Jouer un rôle". Le "*Roleplay*" désigne le fait d'incarner un personnage et d'agir comme le personnage (et non le joueur) le ferait. Le "roleplay" peut prendre des formes diverses (depuis le fait de s'exprimer en vieux français dans un MMORPG médiéval fantastique, jusqu'au fait de respecter les principes de la classe du personnage).

Tank : Terme désignant une catégorie de classes de personnage spécialisée dans le combat de mêlée (guerrier, paladin, fantassin, barbare, etc.). Un "*tank*" est destiné à infliger de lourds dommages à l'adversaire (grâce aux armes imposantes qu'il manie le plus souvent) ou à protéger ses compagnons d'arme en encaissant les coups à leur place (grâce à son nombre élevé de points de vie ou son armure lourde).

Up : utilisé lorsqu'une personne gagne un niveau.

Wow : abréviation pour le MMORPG World of Warcraft.

Xp : diminutif désignant les points d'expérience d'un personnage.

Bibliographie

Abraham, N., Torok, M. (1978). *L'Ecorce et le Noyau*. Paris, 1996 : Flammarion.

Abraham, N. (1963). Le crime de l'introjection. In Nicolas Abraham, Maria Torok. *L'écorce et le noyau*. Paris : Flammarion, 1987, p.123-131.

Anzieu, D. (1985). *Le Moi-peau*. Paris : Dunod.

Aitken, K.-J., Trevarthen, C. (2003). L'organisation soi/autrui dans le développement psychologique humain. *La psychiatrie de l'enfant*, 2-462, p.471-520.

Balint, M. (1965). *Amour primaire et technique psychanalytique*. Paris, 2001 : Payot.

Balint, M. (1968). *Le défaut fondamental*. Paris, 2003 : Payot.

Balint, M. (1959). *Les voies de la régression*. Paris, 2010 : Payot.

Baron-Cohen, S. (1989). The autistic child's theory of mind: a case specific developmental delay. *The Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 30, p.285-297.

Bates, E. (1979). *The emergence of symbols : cognition and communication in infancy*. New York : Academic Press.

Bateson, M.-C. (1971). The interpersonal context of infant vocalization. *Quarterly Progress Report of the Research Laboratory of Electronics*, 100, p.170-176.

Bateson, M.-C. (1975). Mother-infant exchanges: The epigenesis of conversational interaction. In D. Aaronson, R.W. Rieber (Eds.), *Developmental Psycholinguistics and Communication Disorders; Annals of the New York Academy of Sciences*, 263, p. 101-113.

Batson, C. D., Duncan, B. D., Ackerman, P., Buckley, T., & Birch, K. (1981). Is empathic emotion a source of altruistic motivation? *Journal of Personality and Social Psychology*, 40, p. 290-302.

Beau, F. (2008). *Culture d'univers : jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*. Limoges : FYP.

- Beau, F. (2009). La galaxie des univers. In F.Beau (Ed.). *Culture d'univers : jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*. Limoges : FYP, p.20-31.
- Beau, F. (2009). Les mondes virtuels. In F.Beau (Ed.). *Culture d'univers : jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*. Limoges : FYP, p.40-46.
- Benham, G. (2003). Aspects et enjeux philosophiques du virtuel. In S.Missonnier, H. Lisandre (Eds.). *Le virtuel, la présence de l'absent*. Paris : EDK, p.23-40
- Beres, D., Arlow, J.-A. (2004). Fantasma et identification dans l'empathie. *Revue Française de Psychanalyse*, tome 68, 3, p.771-791.
- Berthoz, A. (2003). *La décision*. Paris : Odile Jacob.
- Berthoz, A. (1997). *Le sens du mouvement*. Paris : Odile Jacob.
- Berthoz, A. (2004). Physiologie du changement de point de vue. In A.Berthoz, G.Jorland (Eds.). *L'empathie*. Paris : Odile Jacob,
- Berthoz, A., Joland, G. (2004). *L'empathie*. Paris : Odile Jacob.
- Bessière, K., Fleming Seay, A., Kiesler, S. (2007). The ideal Elf : Identity exploration in World of Warcraft. *Cyberpsychology and Behavior*, Vol.10, 4, p.530-535.
- Bion, W.-R. (1963). *Eléments de psychanalyse*. Paris, 1979 : PUF.
- Birouste, J. (2005). Le trafic de voix. *Psychologie clinique*, 19, p.117-128.
- Blay, M. (2003). *Grand dictionnaire de philosophie*. Paris : Larousse.
- Bolognini, S. (2006). *L'empathie psychanalytique*. Ramonville Saint-Agne : Erés.
- Boulanger, C., Lançon, C. (2006). L'empathie : réflexions sur un concept. *Annales médico psychologiques*, 164, p.497-505.
- Bouvet, M., Viderman, S. (1969). La relation d'objet. In S. Nacht (Ed.). *La théorie psychanalytique*. Paris : PUF.

- Bowlby, J. (1958). The nature of the child's tie to his mother, *International Journal of Psychoanalysis*, 39, p.1-23.
- Bräten, S. (1988). Between dialogical mind and monological reason: Postulating the virtual other. In M. Campanella (Ed.), *Between Rationality and Cognition*. Turin: Albert Meynier, p. 205-235.
- Brun, A. (2007). Hallucinatoire et processus créateur : de l'œuvre d'Henri Michaux aux enfants psychotiques. *Champ psychosomatique*, 2, n°46, p.127-146.
- Brun, A. (2008). Images fictives violentes et thérapies d'enfants : obstacle ou support pour la symbolisation. In F. Houssier. *La violence de l'image*. Paris : In Press, p.73-95.
- Brun, A. (2010). *Médiations thérapeutique et psychoses infantiles*. Paris : Dunod
- Brusset, B. (2006). Métapsychologie des liens et troisième topique. *Revue française de psychanalyse*, 4, 70, p.1213-1283.
- Brusset, B. (2005). *Psychanalyse du lien : les relations d'objets*. Paris : PUF.
- Buie, D.-H. (1981). Empathy : its nature and limitations. *Journal of the American Psychoanalytic Association*, 29, p. 281-307.
- Bulot, V., Thomas, P., Delevoye-Turell, Y. (2007). Agentivité : se vivre ou se juger agent ? *L'Encéphale*, 33, n°4, p.603-608.
- Bursztejn, C., Gras-Vinendon, A. (2001). La théorie de l'esprit : un modèle de développement de l'intersubjectivité. *Neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence*, 49, p.35-41.
- Caillois, R. (1992). *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.
- Cahn, R. (2002a). *L'adolescent dans la psychanalyse : l'aventure de la subjectivation*. Paris : PUF.
- Cahn, R. (2002a). *La fin du divan ?* Paris: Odile Jacob.
- Cahn, R. (2006). Origines et destins de la subjectivation. In F.Richard, S.Wainrib (Ed.). *La subjectivation*. Paris : Dunod, p.6-18.

Cahn, R. (2005). Subjectalité et métapsychologie du Moi. In F. Richard, F. Urribarri (Eds.). *Autour de l'œuvre d'André Green. Enjeux pour une psychanalyse contemporaine*. Paris : PUF, p.217-226.

Cahn, R. (1991). Du sujet. *Revue française de psychanalyse, Tome LV*, p.1371-1490.

Carel, A. (2006). L'intersubjectalisation. In F.Richard, S.Wainrib (Ed.). *La subjectivation*. Paris : Dunod, p.163-178.

Chapelier, J.-B. (2004). Jeux vidéo à l'adolescence. Groupes virtuels, groupes réels et fantasme d'auto-engendrement. *Neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence*, 52, p.253-258.

Cicccone, A., Lhopital, M. (2001). *Naissance à la vie psychique*. Paris : Dunod.

Claudon, P., Dall'Asta, A., Liguezolo Alnot, J., Scarpa, O. (2008). Etude chez l'enfant autiste d'un des fondements corporels de l'intersubjectivité : le corps propre comme partage émotionnel. *La psychiatrie de l'enfant, vol. 51, 1*, p.125-152.

Civin M. (2000). *Psychanalyse du Net*. Paris : Hachettes Littératures.

Cole, H., Griffiths, M. (2007). Social interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *Cyberpsychology and Behavior, Vol.10, 4*, p.575-583.

Corcoran, K. J. (1982) An exploratory investigation into self-differentiation : Empirical evidence for a monistic perspective on empathy. *Psychotherapy : Theory, Research and Practice, 19*, p.63-68.

Coussieu, W. (2010). Monde ludique et simulation. L'expérience sociale dans le jeu de rôle en ligne. *Sociétés, n°107, 1*, p.43-55.

Craipeau, S. (2009). Les jeux vidéo, des utopies expérimentales. *Psychotropes, Vol.15, 1*, p.59-75.

Craipeau, S., Seys, B. (2005). Jeux et internet quelques enjeux psychologiques et sociaux. *Psychotropes, Vol.11, 2*, p.101-127.

- Cyssau, C. (2005). Entre autre et soi, l'action et l'impact de la voix. *Psychologie clinique*, 19, p.59-66.
- Damasio, A. (2010). *L'autre Moi-même*. Paris: Odile Jacob.
- David, M. (1997). *Que sont les bébés devenus ?* Ramonville Saint-Agne : Erès.
- Davis, M. H. (1980). A multidimensional approach to individual differences in empathy. *JSAS Catalog of Selected Document in Psychology*, 10, p.85.
- Davis, M. H. (1994). *Empathy, a social psychological approach*. Iowa, Brown & Benchmark.
- Davis, M. H. (1983). Measuring individual differences in empathy : Evidence for a multidimensional approach. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44, p.113-126.
- Davis, M. H., & Franzoi, S.L. (1991). Stability and change in adolescent self-consciousness and empathy. *Journal of Research in Personality*, 25, p.70-87.
- Davis, M. H., Hull, J. G., Young, R. D., & Warren, G. G. (1987). Emotional reactions to dramatic film stimuli : the influence of cognitive and emotional empathy. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52, p. 126-133
- Decety, J. (2004). L'empathie est-elle une simulation mentale de la subjectivité d'autrui ? In A.Berthoz, G.Jorland (Eds.). *L'empathie*. Paris : Odile Jacob, p.53-88.
- Deles, G. (2009). Figures anthropologiques et culturelles dans l'univers du jeu World of warcraft. *Adolescence*, Tome 27, 3, p.601-609.
- Denis, P. (1993). Calme et volupté. *Revue française de psychanalyse*, 4, p.69-74.
- Dercherf, G. (2009). Psychanalyse de l'objet narcissique. *Dialogue*, 4^{ème} trimestre, 186, p.49-59.
- Dessain, B. (2007). *Winnicott : illusion ou vérité. Des conditions de possibilité de l'avènement du sujet*. Bruxelles : De Boeck.
- De Urtubey, L. (2004). Freud et l'empathie. *Revue Française de Psychanalyse*, tome 68, 3, p.853-865.

Di Rocco, V. (2009). Les neurosciences cognitives : une chance pour la psychanalyse. *L'évolution psychiatrique*, 74, p.363-375.

Disarbois, B. (2009). L'addiction au virtuel : une présence sans absence. *Psychotropes*, Vol.15, 1, p.41-58.

Doron, R., Parot, F. (1991). *Dictionnaire de psychologie*. Paris : PUF.

Ducheneaut, N., Nickell, E., Moore, R., Yee, N. (2009). Une solitude collective ? Observation sur le capital social dans un jeu vidéo multijoueurs : World of warcraft. In F.Beau (Ed.). *Culture d'univers : jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*. Limoges : FYP, p.47-64.

Duparc, F. (1997). Hallucination négative, formes motrices et comportements autocalmants. *Cliniques psychosomatiques, Monographies de la revue française de psychanalyse*, p.91-115.

Eisenberg, N., Shea, C. L., Carlo, G., & Knight, G. P. (1991). Empathy-related responding and cognition : A "chicken and the egg" dilemma. In W. M. Kurtines & J. L. Gewirtz (Éds.), *Handbook of moral behavior and development. Volume 2 : Research*. Hillsdale, NJ, Erlbaum. p. 63-88

Emde, R.-N. (1999). Une progression. Les influences intégratrices des processus affectifs sur le développement et en psychologie. *Revue française de psychanalyse, tome LXIII, 1*, p.189-216.

Favez, N., Frascarolo, F.(2005). La construction de l'identité de soi dans la famille. *Psychothérapies, vol.25, 4*, p.241-246.

Favre, D., Joly, J., Reynaud, C., Salvador, L.-L. (2009). Empathie, contagion émotionnelle et coupure par rapport aux émotions: validation d'un test pour repérer et aider des élèves à risque. *Revue européenne de psychologie appliquée, 59*, p.211-227.

Ferenczi, S. (1912). Le concept d'introjection. In *Psychanalyse I, Œuvres complètes*. Paris : Payot, 1968, p.196-198.

Ferenczi, S. (1909). Transfert et introjection. In *Psychanalyse I, Œuvres complètes*. Paris : Payot, 1968.

Franck N., Daprati E., Georgieff N., Dalery J., Marie-Cardine M., Jeannerod M. (1998). Approche expérimentale des anomalies d'attribution de l'action chez les schizophrènes. *L'Encéphale*, 1, p.113-118.

Freud, S. (1927). *L'avenir d'une illusion*. Paris, 1995 : PUF.

Freud, S. (1895). Esquisse pour une psychologie scientifique. In *La naissance de la psychanalyse*. Paris, 1956 : PUF.

Freud, S. (1908). Les fantasmes hystériques et leur relation à la bisexualité. In *Névrose, psychose et perversion*. Paris, 1973 : PUF.

Freud, S. (1900). *L'interprétation des rêves*. Paris, 2003 : PUF.

Freud, S. (1905a). *Le mot d'esprit et sa relation à l'inconscient*. Paris, 1988 : Gallimard.

Freud, S. (1925). La négation. In *résultats, idées, problèmes, II*. Paris : PUF.

Freud, S. (1921). Psychologie des foules et analyse du Moi. In *Essais de psychanalyse*. Paris : Payot, 1970, p.83-176.

Freud, S. (1915). Pulsions et destins des pulsions. In *Métapsychologie*. Paris, 1968 : Gallimard.

Freud, S. (1905b). *Trois essais sur la théorie sexuelle*. Paris, 1987 : Gallimard.

Freud, S. (1912). Sur le plus général des rabaissements de la vie amoureuse. In *La vie sexuelle*. Paris, 2004 : PUF.

Gallagher S., Mansour Robaey, S. (2004). Les conditions de la corporéité et d'intersubjectivité chez la personne morale. *Théologique*, Vol.12, p.135-164.

Gaon, T. (2009). Des paradis artificiels. In F.Beau (Ed.). *Culture d'univers : jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*. Limoges : FYP, p.116-129.

Gallese, V. (2003). The roots of empathy. The shared manifold hypothesis and the neural basis of intersubjectivity. *Psychopathology*, 36, p. 171-180.

Gaussot, L. (2001). Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité. *Carnet Psy*, avril, p.22-29.

Georgieff, N. (2005a). Intérêts de la notion de théorie de l'esprit pour la psychopathologie. *La psychiatrie de l'enfant*, 482, 2, p. 341-371.

Georgieff, N. (2008). L'empathie aujourd'hui : Au croisement des neurosciences, de la psychopathologie et de la psychanalyse. *Psychiatrie de l'enfant*, LI, 2, p.357-393.

Georgieff, N. (2005b). Pour un échange entre psychanalyse et sciences de l'esprit. *L'évolution psychiatrique*, 70, p. 63-85.

Georgieff, N. (2010). Psychanalyse, neurosciences et subjectivités. *Neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence*, vol.58, 6-7, p. 343-350.

Givre, P. (2006). Télétechnologies et nouvelles configurations psychiques. *Champ psychosomatique*, n°43, 3, p.109-124.

Golse, B. (2006). *L'être-bébé*. Paris : PUF.

Golse, B., Simos, R. (2008). Empathies et intersubjectivités, ou d'un pluriel bien singulier. *Carnet Psy*, mars, p.31-37.

Green, A. (1990). *La folie privée*. Paris : Gallimard.

Green, A. (2002). *Idées directrices pour une psychanalyse contemporaine*. Paris : PUF.

Green, A. (1980). La mère morte. In *Narcissisme de vie, narcissisme de mort*. Paris : Les éditions de minuit, 1983, p.222-253.

Green, A. (1995). *Propédeutique : la métapsychologie revisitée*. Seyssel : Champ Vallon.

Green, A. (1993). *Le travail du négatif*. Paris : Les éditions de minuit.

Greenson, R. (1960). Empathy and its vicissitudes. *International Journal of Psychoanalysis*, 41, p.418-424.

Griffiths, M. (2012). Addiction sans drogue. Quand le cerveau a le goût du jeu. *Adolescence*, 79, 1, p.51-55.

Guilé, J.-M. (2007). Perturbations précoces de l'intersubjectivité et de l'empathie : quels liens avec les troubles externalisés de l'enfant et de l'adolescent ? *Annales médico psychologiques*, 165, p. 412-419.

Guillaumin, J. (1996). *L'objet*. Bordeaux : L'esprit du temps.

Gutton, P. (2008). *Le génie adolescent*. Paris: Odile Jacob.

Hajji, M., Tordo, F. (2009). Avatars et Moi ! La fonction psychologique de la multiplicité des avatars dans les jeux vidéo. *Adolescence*, Tome 27, 3, p.657-665.

Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer, la métaphore ludique*. Paris : Corti.

Hsu, S.-H., Wen, M.-H., Wu, M.-C. (2009). Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers and education*, 53, p.990-999.

Ehrsson, H. (2007). The experimental induction of out-of-body-experiences. *Science*, 317, p.1048.

Halin, L., Sun, C.-T. (2009). Griefplayers : les empêcheurs de tourner en rond ; la construction de la norme et la déviance dans jeux en ligne. In F.Beau (Ed.). *Culture d'univers : jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*. Limoges : FYP, p.69-75.

Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*. Paris : Corti.

Hussain, Z., Griffiths, M. (2008). Gender swapping and socializing in cyberspace : an exploratory study. *Cyberpsychology and behavior*, Vol.11, 1, p.47-53.

Husserl, E. (1929). *Meditations cartésiennes*. Paris : Vrin.

Jeannerod, M. (1994). The representing brain : neural correlates of motor intention and imagery. *Behavioral Brain Sciences*, 17, p.187-245.

- Jorland, G. (2004). L'empathie, histoire d'un concept. In Alain Berthoz, Gérard Jorland (Eds.), *L'empathie*. Paris : Odile Jacob, p.19-50.
- Kaës, R. (2008). Définitions et approches du concept de lien. *Adolescence, Tome 26, 3*, p.763-780.
- Kaës, R. (2006). La matrice groupale de la subjectivation : les alliances inconscientes. In F.Richard, S.Wainrib (Ed.). *La subjectivation*. Paris : Dunod, p.139-162.
- Kaës, R. (2005). *La parole et le lien : processus associatifs et travail psychique dans les groupes*. Paris : Dunod.
- Kaës, R. (2007). *Un singulier pluriel. La psychanalyse à l'épreuve du groupe*. Paris : Dunod.
- Kestemberg E. (1984), « Astrid » ou homosexualité, identité, adolescence. *Les Cahiers du Centre de psychanalyse et de psychothérapie*, 8, p. 1-29.
- Kestemberg, E., Kestemberg, J., Decobert, S. (1972). *La faim et le corps*. Paris : PUF.
- Klaus, M., Kennell, J. (1982). *Parent-infant Bonding*. Saint Louis : Mosby.
- Kohut, H. (1974). *Le Soi, la psychanalyse des transferts narcissiques*. Paris : PUF.
- Konicheckis, A. (2008). *De génération en génération : la subjectivation et les liens précoces*. Paris : PUF.
- Krotoski, A. (2004). *Chicks and Joysticks*. London : Entertainment and Leisure Software Publishers Association.
- Kugiumutzakis, G. (1998). Neonatal imitation in the intersubjective companion space. In S. Braten, (Ed.), *Intersubjective Communication and Emotion in Early Ontogeny*. Cambridge: Cambridge University Press, p. 63-88.
- Kuss, D.-J., Griffiths, M. (2012). La dépendance aux jeux vidéo sur internet : une revue systématique de recherche empiriques disponibles dans la littérature. *Adolescence, 79, 1*, p.17-49.

- Lacan, J. (1978). *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*. Paris : Seuil.
- Lacan, J. (1949). Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je. In *Ecrits I*. Paris : Editions du seuil, 1966, p.97-115.
- Langer, S. (1967). *Mind: an essay on human feeling*. Baltimore : John Hopkins Universities Press.
- Laplanche, J. (2007). *Sexual. La sexualité élargie au sens freudien*. Paris : PUF.
- Laplanche, J., Pontalis, J.-B. (1985). *Fantasme originaire, fantasme des origines, origines du fantasme*. Paris : Hachettes littératures.
- Laplanche, J., Pontalis, J.-B. (1967). *Vocabulaire la psychanalyse*. Paris : PUF, 2007.
- Largier, A. (2002). Je, nous, jeu. La constitution de collectifs de joueurs en réseau. *Réseaux*, n°114, 4, p.215-247.
- Largier, A. (2006). Réseaux et dispositions organisationnelles : une guildes de joueur sur internet. *Sociologies Pratiques*, 2, 13, p.123-136.
- Lavallée, G. (2003). La boucle contenant et subjectivante de la vision. In D. Anzieu (Ed.). *Les contenants de pensée*. Paris : Dunod.
- Lavallée, G. (2004). Vision, pensée, narcissisme : que se passe-t-il quand tout est visuel ? *Adolescence*, n°49, 3, p.503-518.
- Lipiansky, E.-M. (2008). Critique des postulats cognitivistes. *Connexions*, n°89, 1, p.47-61.
- Lipps, T. (1903). *Asthetik : Psychologie des Schönen und der Kunst : Grundlegung der Asthetik. Erster Teil*, Hamburg (Germany) : L. Voss.
- Leroux, Y. (2008). Le jeu vidéo, un ludopaysage. *Enfance & Psy*, 38, 1, p.129-136.
- Luyat, M., Regia-Corte, T. (2009). Les affordances, de James Gibson aux formalisations récentes du concept. *L'année psychologique*, 109, p.297-332.
- Malher, M. (1975). *Psychose infantile, symbiose et individuation*. Paris : Payot (2001).

Marcelli, D. (2007). Adolescence et subjectivation. Une déconstruction de l'intersubjectivité ? *Neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence*, 55, p.251-257.

Marcelli, D. (2006). *Les yeux dans les yeux. L'énigme du regard*. Paris : Albin Michel.

McDougall, J. (1992). *Théâtres du Je*. Paris : Gallimard.

Merry, S., Stasiak, K., Shepherd, M., Frampton, C., Fleming, T., Lucassen, M. (2012). The effectiveness of SPARX, a computerised self-help intervention for adolescents seeking help for depression: randomised controlled non-inferiority trial. *British Medical Journal*, 344, p.1-16.

Missonnier, S. (2006). Psychopathologie psychanalytique du virtuel quotidien. In Serge Tisseron (Ed.), *L'enfant au risque du virtuel*. Paris : Dunod, p.39-86.

Missonnier, S. (2007). Une relation d'objet virtuelle ? *Carnet psy, septembre-octobre*, p.43-46.

Morignat, V. (2009). Hypervivants. *Adolescence, Tome 27, 3*, p.631-643.

Nachez, M., Schmoll, P. (2003). Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne. *Société*, n°82, 4, p.5-17.

Nagy, E., Molnar, P. (1994). Homo imitans or Homo provocans ? *Abstract, International Journal of Psychophysiology*, 18, 2, p.128.

Natkin, S. (2004). *Jeux vidéo et médias du XXIème siècle. Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?* Paris : Vuibert.

Neff, K. (2011). *Self compassion*. London: Hodder & Stoughton.

Nova, N., Labrune, J.-B. (2009). Les nouvelles formes d'interactions ludiques. In F.Beau (Ed.). *Culture d'univers : jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*. Limoges : FYP, p.316-321.

Pankow, G. (1956). *L'être-là du schizophrène*. Paris : Aubier, 2006.

Perron-Borelli M. (1997). *Dynamique du fantasme*. Paris : PUF.

Perron-Borelli M. (1994). Fonction du fantasme : élaboration des liens à l'objet. *Revue française de psychanalyse, Tome LVIII*, p.533-547.

Perron-Borelli M. (2001). *Les fantasmes*. Paris : PUF.

Perron-Borelli, M. (2006). Les représentations d'actions. *Revue française de psychanalyse, Vol.70, 1*, p.27-44.

Perron-Borelli, M. (1991). Soubassements fantasmatiques de la position du sujet. *Revue française de psychanalyse, Tome LV*, p.1607-1611.

Perron-Borelli, M., Perron, R. (1997). *Fantasmes, action, pensée. Aux origines de la vie psychique*. Alger : Semailles.

Pleffer, A. (2009). Les grandes étapes des MMORPGs, 1997-2007. In F. Beau (Ed.). *Culture d'univers : jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*. Limoges : FYP.

Pleffer, A., Wang, L., Beau, F. (2009). L'économie des détrousseurs de monstres. In Beau, F. (2008). *Culture d'univers : jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*. Limoges : FYP, p.198-205.

Ponge, F. (1942). *Le parti pris des choses*. Paris : Flammarion, 2009.

Pontalis, J.-B. (1977). *Entre le rêve et la douleur*. Paris : Gallimard.

Potier, R., Balés, P. (2007). De l'amitié en virtuel. *Adolescence, Tome 25, 3*, p.581-591.

Puget, J. (2004). Penser la subjectivité sociale. *Psychothérapies, Vol.24, 4*, p.183-188.

Racamier, P.-C. (1980). *Les schizophrènes*. Paris : Payot.

Radillo, A., Virole, B. (2010). *Cyberpsychologie : apprentissage et remédiations, pratiques thérapeutiques, analyse des comportements*. Paris : Dunod.

Resnik, S. (1994). *Espace mental*. Toulouse : Eres.

Richendoller, N. R., & Weaver, J. B. (1994). Exploring the links between personality and empathic response style. *Personality and Individual Difference*, 17, p.303-311.

Rizzolatti, G., Sinigaglia, C. (2008). *Les neurones miroirs*. Paris : Odile Jacob.

Rouchy, J.-C. (1998). *Le groupe, espace analytique : clinique et théorie*. Ramonville Saint-Agne : Erès.

Roussillon, R. (2010). La dépendance primitive et l'homosexualité primaire en double. In B. Golse, R. Roussillon (Eds.). *La naissance de l'objet*. Paris : PUF, p. 31-64.

Roussillon, R. (2004a). Le jeu et le potentiel. *Revue française de psychanalyse*, Vol.68, 1, p.79-94.

Roussillon, R. (1995). La métapsychologie des processus et la transitionnalité. *Revue française de psychanalyse*, Vol.55, p.1351-1519.

Roussillon, R. (2007). Le Moi-peau et la réflexivité. *Carnet Psy*, juin, p.23-27.

Roussillon, R. (2001). L'objet de la satisfaction et l'intelligibilité. *Revue française de psychanalyse*, Vol.65, 4, p.1379-1387.

Roussillon, R. (2002). Ombre et transformation de l'objet. *Revue française de psychanalyse*, Vol.66, 5, p.1825-1835.

Roussillon, R. (2006). La pensée et la réflexivité. *Psychanalyse et psychose*, ASM13, 6, p.27-39.

Roussillon, R. (2004b). La pulsion et l'intersubjectivité. *Adolescence*, Tome 50, 4, p.735-753.

Roussillon, R. (1991). Un sujet qui ne va pas de soi, le sujet en procès. *Revue française de psychanalyse*, Tome LV, p.1753-1756.

Roussillon, R. (2008). *Le transitionnel, le sexuel et la réflexivité*. Paris : Dunod.

Sami-Ali, M. (1998). *Le corps, l'espace et le temps*. Paris : Dunod.

Sami-Ali, M. (2004). *De la projection. Une étude psychanalytique*. Paris : Dunod.

Sartre, J.-P. (1943). *L'être et le néant*. Paris : Gallimard.

Searles, H. (1960). *L'environnement non humain*. Paris, 1986 : Gallimard.

Shepard, R.N. (1984). Ecological constraints on internal representation: resonant kinematics of perceiving, imagining, thinking, and dreaming. *Psychological Review*, 91, p. 417-447.

Slater, M. Antley, A., Davison, A., Swapp, D., Guger, C., Barker, C., Pistrang, N., Sanchez-Vives, M. (2006). A Virtual Reprise of the Stanley Milgram Obedience Experiments. *Plos One*, Vol.1, 1, p.1-39.

Soulé, M., Lebovici, S. (1970). *La connaissance de l'enfant par la psychanalyse*. Paris : PUF.

Stärcke, A. (1921). The Castration Complex. *The International Journal of Psychoanalysis*, 2, p.179-201

Staub, E. (1987). Commentary on part I. In N. Eisenberg & J. Strayer (Éds.), *Empathy and its development*. Cambridge : Cambridge University Press. p.103-115.

Stern, D. (2005). Le désir d'intersubjectivité. Pourquoi ? Comment ? *Cahiers critiques de thérapie familiale et de pratiques de réseaux*, 35, 2, p.29-42.

Stern, D. (1985). *Le monde interpersonnel du nourrisson. Une perspective psychanalytique et développementale*. Paris : PUF, 2009.

Suler, J. (2004). The online desinhibition effect. *Cyberpsychology and Behavior*, vol.7, n°3, p.321-326.

Sussan, R. (2009). *Demain les mondes virtuels*. France : FYP.

Tejeiro Salguero, R., Bersabe Moran, R.-M. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, vol.97, n°12, p.1601-1606.

Tisseron, S. (2009a). L'ado et ses avatars. *Adolescence*, Tome 27, 3, p.591-600.

Tisseron, S. (2009b). L'avatar, voie royale de la thérapie, entre espace potentiel et déni. *Adolescence*, Tome 27, 3, p.721-731.

- Tisseron, S. (2002). *Les bienfaits des images*. Paris : Odile Jacob.
- Tisseron, S. (2003a). *Le bonheur dans l'image*. Paris : Le Seuil.
- Tisseron, S. (2003b). *Comment Hitchcock m'a guéri : que cherchons-nous dans les images ?* Paris : Albin Michel.
- Tisseron, S. (2008a). Le corps et les écrans. Toute image est portée par le désir d'une hallucination qui devienne réelle. *Champ psychosomatique*, n°52, 04, p.47-57.
- Tisseron, S. (2007a). E-bay, une relation virtuelle. *Carnet Psy*, octobre.
- Tisseron, S. (2010). *L'empathie au cœur du jeu social*. Paris : Albin Michel.
- Tisseron, S. (2009c). Jeu vidéo : entre nouvelle culture et séduction de la dyade numérique. *Psychotropes*, Vol.15, 1, p.21-40.
- Tisseron, S. (2001). *L'intimité surexposée*. Paris : Ramsay.
- Tisseron, S. (2012a). Interview d'Elie Rotenberg. *Adolescence*, 79, p.63-89.
- Tisseron, S. (2006a). Les quatre ressorts d'une passion. In Serge Tisseron (Ed.), *L'enfant au risque du virtuel*. Paris : Dunod, p.7-38.
- Tisseron, S. (2006b). Le virtuel, une relation. In Serge Tisseron (Ed.), *L'enfant au risque du virtuel*. Paris : Dunod, p.87-116.
- Tisseron, S. (2012b). *Rêver, fantasmer, virtualiser. Du virtuel psychique au virtuel numérique*. Paris: Dunod.
- Tisseron, S. (2007b). Le virtuel à l'adolescence : autodestruction ou autothérapie ? *Neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence*, 55, p.264-268.
- Tisseron, S. (2008b). Virtuel, mon amour. Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies. Paris : Albin Michel.
- Tisseron, S., Wawrzyniak, M. (2002). La rencontre avec les images violentes chez les 11–13 ans, du stress à la grégarité. *Neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence*, 50, p.292-299.

Tordo, F. (2010). Désir d'intersubjectivité dans les jeux vidéo : entre auto-empathie virtuelle et relations interpersonnelles réelles. *Psychotropes*, 16, 3-4, p.175-187.

Tordo, F. (2012). Psychanalyse de l'action dans le jeu vidéo. *Adolescence*, 79, 1, p. 119-132.

Torok M. (1975). Histoire de peur, le symptôme phobique : retour ou refoulé ou retour du fantôme ? N. Abraham, M. Torok. *L'Ecorce et le Noyau*. Paris, 1996 : Flammarion, p. 434.-446.

Torok, M. (1968). Maladie du deuil et fantasme du cadavre exquis. In N. Abraham, M. Torok. *L'Ecorce et le Noyau*. Paris, 1996 : Flammarion, p229-251.

Torok, M. (1966). Réflexions sur le conflit œdipien. In *Une vie avec la psychanalyse*, Paris : Aubier, 2002.

Trevarthen, C., Aitken, K.-J. (2003). Intersubjectivité chez le nourrisson: recherche, théorie et application clinique. *Devenir*, 34,4, p.309-428.

Trevarthen, C., Hubley, P. (1978). Secondary intersubjectivity: confidence, confiders and acts of meaning in the first year. In A.Lock (Ed.). *Action, gesture and symbol*. New York : Cambridge university press.

Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris : La Découverte.

Tronick, E.Z., Adamson, L., Wise, S., Brazelton, T.B. (1978). The infant's response to entrapment between contradictory messages in face-to-face interaction. *Journal of the American Academy of Child Psychiatry*, 17, p.1-13

Turckle, S. (1986). *L'enfant de l'ordinateur*. Paris : Denoël.

Urribarri, F. (2005). Le cadre de la représentation dans la psychanalyse contemporaine. In F. Richard, F. Urribarri (Eds.). *Autour de l'œuvre d'André Green. Enjeux pour une psychanalyse contemporaine*. Paris : PUF, p.201-205.

Valleur, M. (2009). La cyberaddiction existe-t-elle ? *Psychotropes*, 15, 1, p.9-19.

Virole, B. (2003). Du bon usage des jeux vidéo, et autres aventures virtuelles. Paris : Hachette littératures.

Virole, B. (2005). Du bon usage des jeux vidéo. *Enfance & Psy*, 26, p.67-72.

Voisinat, C. (2009). Comment peut-on être troll ? Le joueur et ses personnages dans l'univers de World of Warcraft. *Terrain*, 52, p.126-141.

Vygostky, L. (1933). *Pensées et langage*. Paris : La Dispute, 1997.

Wainrib, S. (2006). Un changement de paradigme pour une psychanalyse diversifiée. In F.Richard, S.Wainrib (Eds.). *La subjectivation*. Paris : Dunod, p.19-57.

Wang, C.-C., Wang, C.-H. (2008). Helping others in Online Games : prosocial Behavior in Cyberspace. *Cyberpsychology and Behavior*, vol.11, n°3, p.344-346.

Watson, P. J., Little, T., Sawrie, S. M., & Biderman, M. D. (1992). Measures of the narcissistic personality : Complexity of relationships with self-esteem and empathy. *Journal of Personality Disorder*, 6, p.434-449.

Wawrzyniak, M. (2005). Le jeune adolescent, le groupe et la violence des images : nouvelles perspectives. *Bulletin de psychologie*, 6, n°480, p.685-693.

Weismann-Arcache, C. (2003). Des dinosaures à Internet, les nouvelles expressions symboliques infantiles. *Neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence*, 51, p.186-190.

Widlöcher, D. (2000). Amour primaire et sexualité infantile : un débat de toujours. In *Sexualité infantile et attachement*. Paris : PUF, 2007. p.1-55.

Widlöcher, D. (2004). Dissection de l'empathie. *Revue Française de Psychanalyse*, tome 68, 3, p.981-992.

Widlöcher, D. (1996). *Les nouvelles cartes de la psychanalyse*. Paris : Odile Jacob.

Widlöcher, D. (2005). La relation narcissique. In *Traité de psychopathologie*. Paris : PUF.

Winnicott, D.-W. (1947). Le bébé en tant que personne. In *L'enfant et le monde extérieur*. Paris : Payot, 1972.

Winnicott, D.-W. (1974). *La crainte de l'effondrement et autres situations cliniques*. Paris : Gallimard, 2000.

Winnicott, D.-W. (1971). *Jeu et réalité*. Paris : Gallimard, 1975.

Winnicott, D.-W. (1963). Le passage de la dépendance à l'indépendance dans le développement de l'individu. In *Processus de maturation chez l'enfant*. Paris : Payot, 1970. P.43-54.

Winnicott, D.-W. (1954). La position dépressive dans le développement affectif normal. In *De la pédiatrie à la psychanalyse*. Paris : Payot, 1969. p.153-187.

Winnicott, D.-W. (1971). Le rôle de miroir de la mère et de la famille dans le développement de l'enfant. In *Jeu et réalité*. Paris : Gallimard, 1975, p.203-214.

Winnicott, D.-W. (1960). La théorie de la relation parent-nourrisson. In *De la pédiatrie à la psychanalyse*. Paris : Payot, 1969. p.358-378.

Wolff, P.-H. (1966). The causes, controls and organization of behavior in the neonate. *Psychological issues*, 5, 17, p.299-328.

Yee, N (2007). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology and Behavior*, 9, p.772-775

Arsenault, D., Picard, M. (2008). "Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique". Actes de colloque. HomoLudens. Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué. Congrès de l'ACFAS.

Lussier, Y. (1996). Traduction du Interpersonal Reactivity Index de Davis (1980). Document inédit, transmis par l'Université du Québec à Trois-Rivières.

Minotte, P., Donnay, J.-Y. (2010). Les usages problématiques d'internet et des jeux vidéo : synthèse, regard critique et recommandation. Rapport de l'institut Wallon pour la Santé Mentale. Document transmis par Serge Tisseron.

Morineau, T. (2010). Eléments pour une modélisation du concept d'affordance. <http://sfpsy.org/spe-grape/Actes-epique-2001-article-morineau.pdf>

Piquet, C. (2012). Un jeu vidéo pour combattre la dépression chez les ados. Article en ligne du Figaro. <http://sante.lefigaro.fr/actualite/2012/04/24/18054-jeu-video-pour-combattre-depression-chez-ados>

Proulx, S. (2004). Les communautés virtuelles construisent-elles du lien social ? Colloque international « L'organisation média. Dispositifs médiatiques, sémiotiques et de médiations de l'organisation ». Université Jean Moulin, Lyon.

Roussillon, R. (2004). L'intersubjectivité, l'inconscient et le sexuel. Congrès organisé par A.Braconnier et B.Golse, *A corps et à cri*.

Stora, M. (2002). La marche dans l'image : une narration sensorielle. www.rap5.org/DossierVirtuel/23.htm

Les pratiques de consommation de jeu vidéo des français, étude réalisée par le CNC en juin 2010 : <http://goo.gl/SQek3>.

Tables des figures

Figure 1. L'auto-empathie du sujet.....	166
Figure 2. Auto-empathie avec un avatar	166
Figure 3. Auto-empathie médiatisée, l'avatar pris comme ob-jet imaginaire subjectalisant.....	167
Figure 4. Auto-empathie médiatisée, Noyau et Ecorce de l'avatar	168
Figure 5. Proportion de joueurs excessifs et non excessifs de MMORPGs.....	340
Figure 6. Proportion des joueurs et joueuses de MMORPGS de l'échantillon expérimental.....	340
Figure 7. Proportion des personnes ayant fait découvrir le jeu vidéo au joueur de MMORPG ..	341
Figure 8. L'empathie chez les joueurs excessifs et les joueurs non excessif de MMORPGs	361

Frédéric TORDO - Subjectivation, intersubjectivité et travail du lien dans le jeu vidéo de rôle en ligne massivement multijoueur

Le jeu vidéo proposerait une nouvelle forme de subjectivation autour de l'action en mouvement, dont le moteur apparait dans l'organisation fantasmatique. L'auto-empathie va s'y déployer : processus par lequel un sujet se met à la place de l'autrui-en-soi, produisant un regard intériorisé sur soi pour représenter son monde subjectif. La médiatisation de ce processus d'auto-empathie dans les mondes virtuels va permettre au sujet de se mettre à la place d'une figure qui le représente, de telle façon que son attention et son empathie pour cette figure sont tournées indirectement vers lui-même. Ce second temps d'empathie virtuelle pour une figure de soi, que nous appelons auto-empathie médiatisée par un avatar ou auto-empathie virtuelle, favoriserait dans un troisième temps le développement d'une empathie pour soi. Enfin dans un quatrième temps, dans les jeux de rôle en ligne multi-joueurs, serait favorisé le développement d'une nouvelle forme de travail du lien intersubjectif : différenciateur plutôt que sexuel, engageant l'action dans des proto-conversations plutôt que les émotions entre joueurs, et ressortant du domaine fantasmatique, l'autre joueur étant toujours représenté par le sujet avant d'être perçu, sollicitant entre les joueurs un désir d'intersubjectivité par lequel il faut entendre le désir d'une rencontre dans le monde réel d'un autre joueur par la mise en jeu d'un fantasme dans lequel les représentations imaginaires sont tournées vers la figuration, imaginaire également, d'un sujet réel derrière un autre avatar.

Mots clés : Auto-empathie – Subjectivation – Représentation d'action – Intersubjectivité – Travail du lien - Jeu vidéo – MMORPG

Psychologie

Ecole Doctorale Connaissance, Langage, Modélisation

LASI, Laboratoire de psychopathologie psychanalytique des Atteintes Somatiques et Identitaires

Université Paris Ouest Nanterre La Défense, 200 avenue de la République 92001 Nanterre