

MÊME PAS MORT ! INCARNER UN SUPER HÉROS VIRTUEL FACE À UN DEUIL TRAUMATIQUE À L'ADOLESCENCE

Xanthie Vlachopoulou et Sylvain Missonnier

L'Esprit du temps | *Topique*

2014/1 - n° 126
pages 111 à 125

ISSN 0040-9375

Article disponible en ligne à l'adresse:

<http://www.cairn.info/revue-topique-2014-1-page-111.htm>

Pour citer cet article :

Vlachopoulou Xanthie et Missonnier Sylvain, « Même pas mort ! Incarnier un super héros virtuel face à un deuil traumatique à l'adolescence », *Topique*, 2014/1 n° 126, p. 111-125. DOI : 10.3917/top.126.0111

Distribution électronique Cairn.info pour L'Esprit du temps.

© L'Esprit du temps. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Même pas mort ! Incarner un super héros virtuel face à un deuil traumatique à l'adolescence

Xanthie Vlachopoulou, Sylvain Missonnier

Dans le scénario où des parents décèdent pendant l'adolescence, le risque pour l'endeuillé de rester prisonnier dans « l'ombre de l'objet » est renforcé par l'interférence du deuil avec les enjeux propres de ce passage de crise. À cette occasion, le travail de symbolisation s'avère vital et pressant, la douleur pouvant être amplifiée par la coïncidence du travail du deuil avec celui de l'adolescence. Dans un tel contexte de crise redoublée, le sujet éprouvera peu ou prou le besoin d'un soutien pour l'accompagner dans ce moment difficile et la qualité de l'environnement relationnel sera déterminant.

Aujourd'hui, les mondes virtuels dans leur dimension illimitée et potentielle, mais également sexuellement désincarnés, offrent des abris où le temps et les corps peuvent être plus ou moins suspendus. On sait cliniquement de nos jours combien un recours excessif aux jeux en ligne peut signer une quête périlleuse de symbolisation et un accès incertain à l'ambivalence. Mais qu'en est-il quand se surajoute le poids d'un deuil traumatique d'un parent à l'adolescence ? Nous allons envisager ce cas de figure à travers l'analyse d'un récit clinique où les questions du deuil, de la menace de son évitement et celle de son apprivoisement seront centrales. Il s'agit d'un adolescent qui, à dix-huit ans, a dû affronter la mort de ses parents et a trouvé refuge dans un jeu en ligne où « La mort au virtuel, puisqu'elle n'est pas définitive, rencontre la croyance adolescente selon laquelle on peut renaître pleinement de ses cendres, à la manière du Phoenix » (Potier, 2011, p. 206).

Incarner un héros dans ces mondes virtuels permet en effet une identification particulièrement propice pour bénéficier de fantasmes d'immortalité. L'avatar, mot qui désigne secondairement les personnages pixélisés incarnés dans ces espaces numériques renvoie primitivement lui-même à cette idée

d'immortalité divine et plurielle : emprunté au sanskrit, avatar « signifie proprement descente, et désigne les réincarnations multiples de Vichnou » (Lalande, 1926, p.104). Dans cet univers héroïque de nombreux jeux vidéo, les fantômes d'invulnérabilité éternelle sont justifiés par une mission sacrée du héros : sauver le continent humain ! Dans un contexte de toute puissance, ces fantômes de sauvetage du monde légitiment des pouvoirs supra-humains, d'une destructivité transgressive dont la culpabilité sera limitée par l'intention morale de l'objectif.

Enfin, l'identification héroïque offre une ultime opportunité que les mille et une péripéties du parcours initiatique du héros illustre à merveille : conquérir la séparation d'avec les parents et se forger son identité propre. Rank, dans son ouvrage célèbre à ce sujet (Rank, 1909, p.101-102), l'évoque clairement : « Rappelons que le mythe exprime en général une tendance de séparation d'avec les parents et que le même désir se réveille dans les fantômes du jeune individu au moment où il cherche à obtenir son indépendance et son autonomie. » Comme dans les mythes grecs où l'exposition de l'enfant vulnérable constitue l'étape inaugurale de sa trajectoire exceptionnelle (Amphion et Zéthos, Persée, Atalante, Téléphe, Œdipe, etc.), nombre de super-héros modernes voient leur destin basculer au moment de l'adolescence par la mort d'un parent (Batman, Spiderman, etc.). Hier et aujourd'hui, la proximité avec la mort est la condition *sine qua non* d'un destin héroïque : le statut de survivant ouvre la voie de l'actualisation d'un avenir héroïque.

Dans cette généalogie du héros, la pertinence de l'exploration freudienne du travail de deuil est un précieux éclairage de l'usage des mondes virtuels. De fait, comme nous allons le voir, la projection sur l'écran et la distanciation des corps sexués des jeux en ligne n'est pas sans évoquer les descriptions des travaux anthropologiques cités par Freud dans *Totem et tabou*.

I. DEUIL ET SYMBOLISATION À L'ADOLESCENCE

Pour Freud (1915), le travail de deuil se caractérise notamment par une inhibition et une limitation du moi du sujet ; le parcours du survivant confronté à la disparition d'un être aimé s'apparente à une traversée du désert : son intérêt pour le monde extérieur devenant très limité, il longe les paysages ensablés en quête d'oasis où il peut accomplir son désir absolu de retrouver l'objet désormais disparu dans une rêverie – voire une hallucination. Le temps amène l'apaisement et ainsi est « exécuté en détail le commandement de l'épreuve de réalité, travail après lequel le moi peut libérer sa libido de l'objet perdu » (*Ibid.*, p.161).

L'environnement social et culturel de la personne endeuillée jouera un rôle important dans ce passage. Dans leur monde interne, même les personnes ayant

un fonctionnement psychique souple et des capacités de symbolisation efficaces, seront confrontées à la difficulté d'élaborer l'ambivalence affective envers la personne décédée (Freud, 1912-1913). Les rituels des peuples « primitifs » témoignent des traces de cette tentative de symbolisation culturelle favorisant l'accomplissement du travail du deuil. Nous retrouvons ainsi toute une série de traditions où la valence négative de l'ambivalence envers l'objet perdu est isolée et projetée à l'extérieur, notamment envers l'âme du défunt qui devient ainsi démoniaque. En réponses défensives, divers tabous authentifient cette menace : la personne décédée ne doit pas être touchée et des précautions sont prises comme pour éviter une contamination. Le nom du mort doit aussi rester à distance, sous silence, avec des traditions interdisant son évocation : « Prononcer son nom, c'est user d'un exorcisme qui ne peut avoir pour effet que de rendre l'esprit présent et actuel. (Il convient peut-être de formuler ici une réserve : tant qu'il subsiste encore quelque chose de ses restes corporels.) » (*Ibid.*, p. 87).

La description freudienne de cette mise à distance de la corporéité du défunt chez les « primitifs », trouve un point de contact avec l'évitement phobique du corps du mort dans notre société actuelle. Cet évitement témoigne, là encore, d'un mouvement d'ambivalence, ce que Freud déconstruit ainsi : « La douleur née d'un surcroît de tendresse se révolte, d'une part, de plus en plus contre l'hostilité latente et ne peut, d'autre part, admettre que cette hostilité engendre un sentiment de satisfaction. C'est ainsi que s'effectue le refoulement de l'hostilité inconsciente par le moyen de la projection, avec formation du cérémonial dans lequel s'exprime la crainte du châtement de la part des démons. » (*Ibid.*, p. 95). Le corps à corps avec le mort n'est plus possible, son corps, absent pour toujours, reste le temps de l'élaboration du deuil le théâtre imaginaire de l'expression des désirs ambivalents. Le corps du survivant est aussi au centre du travail du deuil. Éprouvé par le deuil, le corps semble devenir un miroir de la douleur psychique : « Le deuil produit (donc) un contrecoup de somatisation proportionnel à l'investissement d'objet, mais aussi à l'imprégnation narcissique. » (Assoun, 2006, p.126).

En étayage sur ces rappels métapsychologiques autour du deuil, il est alors tentant de formuler une hypothèse : les mondes virtuels offrent des espaces propices au contre-investissement phobique du corps sexué et mortel. En tentant de s'oublier dans le virtuel désincarné et à l'abri de Chronos de ces espaces pixélisés, certains sujets, notamment des adolescents, y trouvent refuge au moment de la crise pubertaire et, *a fortiori*, quand elle se complexifie avec un deuil parental précoce. En effet, on ne prend pas grand risque à présumer qu'un deuil survenant lors du processus adolescent va interférer avec les processus identificatoires, complexifier le travail de subjectivation et risquer de le parasiter sinon de le bloquer.

Comme l'écrit Pommier (2011, p. 50), ce risque est renforcé quand « l'objet narcissique parental, fait de confiance réciproque, de neutralité, de sympathie et

qui renvoie à la présence d'un ou deux parents, n'a pas été suffisamment intériorisé dans le moi et ne constitue donc pas un appui suffisant pour permettre au pubertaire de s'élaborer. Mais même si l'objet narcissique répondant à la satisfaction du besoin a pu se construire, il peut avoir tendance à se dérober ». Cet auteur pointe également un autre aspect central concernant le deuil à l'adolescence : la question de l'appropriation du temps. L'adolescent non confronté à la mort, bénéficiera de l'illusion d'immortalité, un temps suspendu où tout lui semble possible. Cette illusion est nécessaire dans le sens où elle participe à l'élaboration ascendante de projets d'avenir progressivement dégagés de la toute puissance infantile et s'inscrivant dans une temporalité qui prend en considération la mort. Le fantasme d'immortalité est par conséquent radicalement mis à mal chez les adolescents ayant perdu un parent par l'épreuve de réalité qui les confronte à l'irréversible de la mort.

Dans un contexte de collision traumatique entre les vœux de mort inconscients et la réalité de la mort d'un parent, l'élaboration des fantasmes pubertaires est précarisée. Houssier le formule ainsi : « Comment la destructivité déjà advenue – un père est mort – peut-elle laisser place à un potentiel de destructivité, limité à la vie fantasmatique ? Et comme nul ne peut être tué en effigie ou en son absence, comment élaborer la mort d'un père déjà mort et investi d'une intense ambivalence avant sa disparition ? » (2011, p.156).

L'exploration du cas de Luc, un adolescent confronté à la mort de ses deux parents, met en exergue la coïncidence entre un travail de deuil en cours et l'émergence à travers l'usage de jeux en ligne, via son avatar, de fantasmes d'immortalité et de sauvetage. Dans ce contexte de disparition réelle, quelles sont les spécificités de ces fantasmes d'immortalité et de sauvetage chez un survivant en regard de ceux d'adolescents ordinairement œdipiens ?

II. LUC, UN ADOLESCENT QUI PEINE À SE DÉ-CONNECTER

Luc est un jeune homme de dix-huit ans qui traverse une période catastrophique dans sa vie, fils unique ayant récemment perdu ses parents dans un accident de voiture ; son recours à *City on Heroes*, un *MMORPG*¹ s'est trouvé intensifié, et il passe de plus en plus de temps « connecté » dans ces mondes virtuels.

J'ai rencontré Luc dans un cadre de recherche (Vlachopoulou, 2011) dont le protocole s'appuie sur trois entretiens cliniques semi-directifs et la passation d'épreuves projectives (Rorschach et TAT). L'objectif de l'étude étant d'étudier

1. Ces initiales correspondent à l'appellation anglophone : « Massively Multiplayers On Line Role Playing Games », traduit en français par l'expression « Jeux de Rôle en Ligne Massivement Multi-joueurs ».

le recours excessif aux jeux vidéo en ligne, la question de la traversée d'un deuil traumatique à l'adolescence est venue au cours des entretiens d'une manière indirecte, notamment par la fonction de l'investissement du virtuel face à cette situation profondément douloureuse. Le cadre de cette recherche est bien limité par rapport à celui d'une rencontre psychothérapeutique, notamment car il relève d'une temporalité bien réduite. Le fait de l'avoir rencontré à un moment où cet événement était proche, cinq mois après, rajoute une difficulté supplémentaire : comment distinguer en effet ce qui relève du devenir de sa névrose infantile et de sa métamorphose adolescente de ce qui est lié à sa détresse face à ce double deuil ? Une chose est sûre : les deux fils sont entremêlés ! Privé donc d'un recul longitudinal qui seul permet d'envisager des éléments de réponse, la modestie de cette évocation clinique mérite d'être soulignée. Pour autant, le matériel récolté avec Luc à l'occasion de cette étude paraît suffisamment emblématique pour au moins engager un débat passionnant.

Luc s'est montré très enthousiaste pour participer à cette recherche. Une fois mon courriel explicatif du protocole de recherche envoyé, il a répondu dans les minutes qui ont suivi, avec un pseudonyme² provocateur, évoquant la folie. Arrivé bien avant l'heure, au premier rendez-vous, il fait part de sa déception du fait de mon absence au moment de son arrivée, en soulignant avec une pointe d'amertume : « Je pensais pas arriver en premier. » Habillé de façon extravagante avec de nombreux accessoires faisant référence à l'univers de la science-fiction, il paraît plus jeune que son âge. Luc a manifesté une jubilation particulière concernant le fait que je lui ai proposé d'enregistrer les entretiens, associant ceci aux interviews de personnes célèbres.

À mon invitation à se présenter, il s'est montré dans un premier temps plutôt offensif : « Sur quel thème ? Je m'appelle Luc, j'ai dix-huit ans et après, ça dépend des questions qu'on me pose. » En reformulant ma demande il a répondu : « J'ai une certaine affinité avec tout ce qui est informatif, même si j'ai tendance à m'éparpiller un peu au niveau des boulots. J'ai fait de la vente... j'ai fait plein de p'tits trucs à droite à gauche dans mon environnement professionnel et... et personnel, ça bouge tout le temps. » Cette vivacité perçue également dans nos échanges en distanciel, ce besoin de mobilité, voire d'animation, attire d'emblée mon attention renvoyant à une stratégie défensive d'allure hypomaniaque. Cette relative instabilité s'accompagne d'une réelle difficulté à envisager l'avenir ce qu'il illustre en disant qu'il n'a « absolument aucun projet ».

2. Malgré l'intérêt clinique que présente le choix de son pseudonyme et de son avatar dans le jeu, nous ne pouvons pas les transmettre dans cet article afin de préserver l'anonymat de la personne, étant donné qu'il peut être identifiable par ces éléments. D'autres éléments discriminants ont aussi été écartés ou modifiés dans le même but. Nous ne révélons que le nom du jeu sans toutefois rentrer dans les détails ce qui amènerait inévitablement l'évocation d'éléments de non respect de l'anonymat.

La difficulté de Luc à anticiper son futur, même s'il elle n'est pas rare à l'adolescence, a éveillé en moi un mouvement d'inquiétude et spontanément j'ai eu besoin d'en savoir plus sur son entourage. Comme si j'étais face à un petit garçon un peu perdu, je lui ai demandé ce que pensaient ses parents de ses choix, ce à quoi il répondit : « *A priori* rien, parce qu'ils sont décédés... il y a cinq mois, c'est un peu à cause de ça que j'ai commencé à travailler. Mais bon, il aurait bien fallu que je prenne une décision un jour ou l'autre. C'est juste que j'ai été forcé un p'tit peu plus vite. » Stupéfaite par cette réponse, j'ai eu un moment de sidération passagère ; percevant l'assombrissement du regard et de l'expression du visage de Luc, j'ai voulu le protéger de cette tristesse qui commençait à l'envahir et comme pour l'animer j'ai amené dans le discours une dimension ludique par la mention des jeux vidéo. Par la suite des associations de Luc, il m'a semblé que sa pratique du jeu vidéo pourrait également avoir la même fonction que pendant l'entretien, le distraire de son deuil, l'extraire momentanément de la douleur du déchirement et de la menace mélancolique. Sans m'en rendre compte, j'ai finalement utilisé le même procédé de consolation que lui : j'ai fait appel aux jeux vidéo.

Comme il l'exprime concernant son choix du jeu vidéo qu'il privilégie actuellement, c'est cet univers inspiré des bandes dessinées de super-héros qu'il aime « depuis tout petit », qui est « attrayant » pour lui. Ce monde virtuel semble lui offrir une animation psychique, mais aussi avoir un rôle de protection : « Ça évite de se déplacer, on est protégé... ça doit être un des aspects les plus importants. » Retrouvant dans cet environnement virtuel un étayage dans cette traversée difficile, l'envie de changement apparaît tout de même : « Quelque part, j'aimerais quand même bien me fixer, mais en même temps je n'y arrive pas du tout. » Il semble percevoir dans sa pratique du jeu une entrave à son évolution. Comme il dit à propos de l'éventualité de vendre son avatar, « moi, je voudrais pas me débarrasser... enfin me débarrasser... ou enfin je passerais à autre chose un moment. J'ai d'autres trucs à découvrir ». Le choix du mot « débarrasser » alors qu'il s'agit de vendre le personnage paraît intéressant à signaler ; il révèle d'une part une certaine ambivalence par rapport à son investissement des mondes virtuels, mais aussi, d'autre part, il trahit une expression de son agressivité, ce mot résonnant avec un possible fantasme meurtrier. Ce moment de changement paraît assez proche et Luc semble s'être saisi de notre rencontre en ce sens. Comme il admet à la fin du dernier entretien : « Je profite des questions pour m'en poser moi-même. Parce que j'aime bien comprendre ce que je fais aussi », trace d'une potentialité réflexive, ici étayée par ma présence et mon cadre de recherche.

1. Une violence virtuelle

Luc a amené assez promptement des éléments autour de la question de la gestion des conflits et notamment sur ce que les mondes virtuels lui procurent à ce niveau. En évoquant une dimension de « protection » que le jeu lui offre, il semble finalement retrouver dans cet espace une manière d'empêcher le passage à l'acte tout en favorisant l'expression fantasmatique de sa propre violence : « Parce qu'on est derrière l'écran, on a pas les gens physiquement devant soi. Si on s'énerve, on éteint son écran et voilà, on (n') en parle plus. »

À la fois espace de projection et bouclier de protection, l'écran, lui offre une distance de sécurité. L'immersion dans ce monde virtuel désincarné et sans mort permet une expression violente fantasmatique, compatible avec l'économie actuelle de ses mécanismes défensifs hypomaniaques car, en cas de débordement, l'illusion d'une extinction pulsionnelle est possible : « On éteint, on va dormir et voilà. » Juste après cette séquence, il est intéressant de noter qu'il évoque « l'environnement familial », dont il dira plus tard : « Enfin on est chez soi, on est tranquille. » Le fait de lier associativement le « familial » avec l'agressivité relève probablement d'un désir de mise à distance des fantasmes possibles de haine destructive. En effet, durant l'adolescence, attaquer fantasmatiquement les parents est une étape indispensable. Pour Luc, la réalité de la mort de ses parents vient probablement entraver ce travail, la culpabilité d'avoir détruit l'objet trouvant une confirmation douloureuse potentiellement traumatique et mélancoligène. Il est important de souligner que suite à ces propos, son discours s'arrête et le travail de refoulement semble opérer : « Qu'est-ce que je voulais dire d'autre ?... je suis parti sur un truc, je sais plus, j'ai oublié ».

Dans la suite de l'entretien, apparaît un évitement phobique avec un discours de rejet du versant agressif de la pulsion : « Je suis contre la violence gratuite dans les jeux. » Il donne alors l'exemple d'un jeu où le protagoniste « tue, insulte... c'est vraiment une vie de criminel quoi. Il ne respecte pas grand-chose ». Cette figure transgressive suscite le rejet : « Je ne suis pas pour, du tout » ainsi qu'en disant « c'est pas une bonne violence », même si l'emphase de son refus trahit bien les intentions inconscientes de son discours émaillés de dénégations.

Fidèle aux valeurs de la lignée des héros rédempteurs, l'expression de sa violence n'est autorisée que si c'est « un mal pour un bien », et en parlant du jeu qu'il pratique, il le caractérise comme étant « calme » et met en avant que « le but quand-même, c'est de sauver les autres, et c'est pour sauver les autres qu'on va être violents, casser des objets, taper sur la tête des ennemis ». Dans sa pratique du jeu transparait le besoin de se vivre comme un sauveur, mais aussi d'évacuer cette énergie agressive, comme une décharge libératrice en l'éloignant le plus possible des fantasmes de destruction sous-jacents : « C'est plus de l'action que de la violence. C'est pas de la violence gratuite. C'est plus se libérer

d'action... de l'énergie que de la violence... c'est pas forcément l'esprit de nuire, c'est plus se libérer d'une envie d'action que d'une envie de nuire.»

Dans son protocole de Rorschach apparaît une certaine difficulté à gérer l'afflux pulsionnel abondant. En étudiant de manière plus approfondie les planches rouges, qui sollicitent l'expression de mouvements pulsionnels agressifs et sexuels, une première réponse de bonne forme humaine est donnée incluant la kinesthésie relationnelle : « Ils dansent » (pl. II). Cette réponse est possible au prix de l'aspect asexué de la représentation humaine, s'agissant ici de deux clowns. Cette représentation est aussi intéressante par la bipolarité réjouie/accablée du clown renvoyant à une alternance entre l'option maniaque et mélancolique. Puis, avec des précautions verbales, il donne la réponse « sang », montrant qu'il a pu être sollicité par la dimension agressive latente qu'induit cette couleur, sans pouvoir l'inclure dans une réponse relationnelle. Il précise, toujours avec des précautions verbales : « Un peu comme des marques qu'on aurait laissées avec une main, des traces de sang laissées sur le mur. J'ai vu un film d'horreur hier, c'est peut-être pour ça. » La référence à la fiction ajoutant un peu plus de distance à cette expression pulsionnelle forte. Puis, il donne deux réponses prenant en compte le blanc (Dbl) comme pour mettre à distance le rouge et l'éveil pulsionnel l'accompagnant. Ce même mouvement est retrouvé à la planche suivante (pl.III) où il donne une seule réponse incluant le rouge, mais en le figeant dans une réponse vêtement : « Un costume de soirée avec un nœud papillon. » Il est intéressant de noter que la réponse humaine habituelle (Ban) à cette planche, lui est difficilement acceptable. Ainsi, comme cette réponse n'est pas donnée spontanément par Luc, lors de l'enquête aux limites, je la lui propose mais il a du mal à l'accepter : « Ils ne sont pas assez bien définis pour moi... des personnages féminins parce qu'il y a la poitrine ici, mais non car il y a une tête trop bizarre pour que je dise ce que c'est. »

Au TAT, les récits sont marqués par une difficulté à intégrer les mouvements agressifs et libidinaux dans la relation à l'autre. À la planche 4, Luc met d'emblée l'accent sur la relation entre les personnages, mais il évite l'avancement de l'histoire en cherchant un étayage permanent auprès de moi sur un versant humoristique, comme pour contrer la dépressivité sous-jacente. La mise en dialogue, marquée par un mouvement d'idéalisation, n'amène pas une authentique ambivalence et finalement le récit se termine par une mise en relation spéculaire, mettant l'accent sur la beauté des protagonistes. À la planche 8BM, malgré les précautions verbales et une isolation du fusil qui figure dans la planche, il met en scène les pulsions destructrices crues, non sans une certaine jouissance : « Ils sont sur le point d'ouvrir un cadavre, j'espère qu'il est mort parce que sinon ça va lui faire mal. » Il arrive à mettre en lien le meurtre et le personnage du premier plan, mais en gardant l'anonymat et en manifestant une hésitation pour le sexe du protagoniste, qui, pourtant, ne présente pas d'ambiguïté en ce sens : « Je ne sais pas si c'est un garçon ou une fille avec ses grosses

lèvres. » Une nécessité de poser des questions et le recours à l'humour semblent participer à la lutte contre le fantasme de parricide, Luc faisant même spontanément le lien avec la planche 2 où la triangulation avait été évitée.

Luc, dans cette période d'ébullition pulsionnelle, en lien avec la réactivation du second temps de l'Œdipe, éprouve à l'évidence des difficultés à exprimer le versant agressif de ces pulsions. Ayant fait l'expérience de la mort tragique de ses parents dans la réalité, la crainte de détruire l'objet ne peut être que bien plus redoutable que chez un adolescent faisant *a contrario* l'expérience de la survivance réelle de ses parents en dépit de sa destructivité fantasmatique. Les mondes virtuels, dans leurs dimensions désincarnée et hors temps, permettent une mise en scène *a minima* de l'agressivité réprimée. Dans une vision favorable, le jeu, à travers l'identification héroïque, semble lui permettre aussi – à un dosage minimaliste mais à l'abri d'une répétition traumatique paralysante – l'incorporation et l'introjection progressive de l'ombre de l'objet perdu. La médiation virtuelle comporte alors une vertu de commémoration hallucinatoire de la corporéité tendre et conflictuelle avec ses parents... une première étape nécessaire avant d'en engager plus avant la suite du travail de deuil.

2. Je suis un super héros !

Luc donne, d'emblée, de par son attitude et son discours lors de nos échanges, une impression d'un besoin d'attirer l'attention et d'être en quête de valorisation. Ses vêtements extravagants attirent le regard, comme il confirme : « J'attire un tout petit peu l'attention parce que je porte des symboles particuliers et ça me fait plaisir qu'on les reconnaît » et en rajoutant : « J'aurais envie d'être reconnu, ça me dérangerait pas d'être une star du rock ou de la télé... mais pas au point de tout faire pour ça. Donc c'est vrai que le jeu par rapport à ça, il me permet de mettre ça en avant. J'irais pas jusqu'à faire des émissions de télé-réalité pour être vu du monde entier... voilà. » Son discours haché témoigne d'une narrativité imprégnée par le traumatique : être vu par tous pourrait fantasmatiquement renvoyer à un espoir d'être vu par ses parents morts ravivant la plaie du deuil.

Cette dimension est également présente dans sa pratique du jeu où, en parlant de son avatar, il dit : « On peut, par le personnage qu'on joue, montrer l'aspect qu'on préfère mettre en avant. Moi en l'occurrence, j'aime bien me faire remarquer, donc, en l'occurrence, je joue un personnage qui est au centre de l'attention [...] qui va prendre les coups pour que les autres puissent passer derrière... mais l'attention est centrée sur mon personnage. »

Dans sa tentative de préserver une image de soi idéalisée, une certaine arrogance apparaît parfois : « Je m'accepte comme je suis. Je suis... c'est moi quoi. Le héros c'est moi. » De même, il dit : « Si je dois faire le héros parfait,

c'est moi [...] donc j'ai pas d'idéal.» Ainsi dans le jeu, il semble que Luc soit moins dans une quête de l'idéal du Moi, que dans l'incarnation du Moi idéal, dans une recherche de la toute puissance infantile : « Parce qu'on est le dieu dans le jeu et on s'incarne dedans.» Avec son personnage, créé avec l'« envie qu'il soit vraiment parfait : grand, costaud, avec un beau costume », une autre dimension apparaît discrètement. Il ne s'agit pas seulement d'un besoin d'être regardé pour être admiré. Luc montre que finalement, ce qui prime est le besoin d'être accepté par autrui, ouvrant ainsi la voie des relations objectales.

Pendant, sa recherche de relations dans ces mondes virtuels témoignant d'une appétence de liens semble plutôt relever de la quête du double ; quand il évoque ses compagnons du jeu il les décrit ainsi : « Un peu le même genre de caractère que moi, c'est-à-dire curieux, qui restent ouverts, intelligents en fait. » Cette dimension de soutien narcissique est perçue par Luc : « C'est une des manières de se sociabiliser aussi... peut-être des gens qui ont des difficultés, pas forcément énormes, mais qu'ils trouvent que c'est un moyen très facile de faire des rencontres, même si ça reste uniquement virtuel... tant qu'on passe du bon temps. » Reconnaissant d'une certaine façon ses difficultés dans ce passage verbal « des gens » vers « on », il montre d'une part l'identification aux autres joueurs, mais également d'autre part son intérêt pour les autres.

Au Rorschach, des kinesthésies majeures et mineures, ainsi que des tendances kinesthésiques sont présentes dans tout le protocole, montrant un mouvement projectif fort, mais aussi témoignant d'une vie fantasmatique active. La réactivité à la couleur rouge est également importante, comme souligné précédemment. En revanche, Luc mobilise des défenses narcissiques, par exemple avec la réponse « vêtement » (pl. III) pour tempérer une réactivation pulsionnelle, aussi bien dans le versant libidinal qu'agressif. De même, à la première grande kinesthésie humaine, où il perçoit une image d'anges, figés dans une posture telle une statue, figure de l'androgynie (anges) mais aussi renvoyant à l'immobilisme et la rigidité de la mort (statue). En étudiant la planche dite identitaire (pl.V), la réponse courante (Ban) est donnée d'emblée, montrant une représentation de soi assez nette ; cependant, une dépressivité transparait par la sensibilité exprimée face à la couleur noire. La réponse : « un papillon très très noir » indique l'impact du vécu de tristesse dans la représentation de soi à cette planche, le noir compact pouvant renvoyer à la question du deuil. La mise en mot de la problématique de deuil révèle tout de même une tentative de figuration et de symbolisation de ce vécu douloureux.

Davantage encore qu'au Rorschach, les sollicitations du TAT touchent directement la difficulté de Luc à se dégager des fantasmes œdipiens trop prégnants. Ces fantasmes empêchent ainsi la possibilité d'envisager des relations d'objet intégrant le versant libidinal et agressif sans menacer son Moi, fragilisé dans cette période de deuil d'un débordement ; la dynamique conflictuelle à l'œuvre tente de préserver l'homéostasie psychique. Les identifications ne semblent pas

vraiment claires, comme en témoigne sa réponse à la planche 10 : « C'est pas super facile à déterminer si c'est un homme ou une femme. Il doit y avoir l'homme là et la femme là, mais bon la femme, elle n'est pas très jolie. Je suis content pour eux, mais je n'aimerais pas être à sa place. » Luc met en relation les personnages, en évitant un choix identificatoire, et met l'accent sur la tendresse, voie médiane à l'abri de l'incestuel et du phobique, en évitant ainsi la question du sexuel génital de ce rapproché corporel. Il accentue cette mise à distance en faisant appel à l'humour et en dévalorisant cette figure féminine, sous le poids de l'interdit œdipien : « J'aimerais pas être à sa place. » Dans cette réponse l'expression de la rage de ne plus avoir la corporéité tendre des parents apparaît également.

Chez Luc, les failles narcissiques entravent manifestement l'accès à des relations objectales matures. Cette fragilité renforcée par la période de deuil qu'il traverse et par les exigences du processus adolescent, l'amène à chercher un soutien narcissique. Dans sa pratique du jeu, il cherche à pallier sa solitude, à l'abri de la menace de se trouver abandonné que comporte la rencontre de l'autre. Il choisit alors de se lier virtuellement en se basant sur les points communs dans une quête de confirmation de soi à travers l'autre. Ses relations d'objet apparaissent comme clonées, imprégnées d'une certaine immaturité affective qui semble préexister au deuil de ses parents. Dans ce tableau d'analytisme, quelle est la part régressive du deuil catastrophique et quelle est celle de sa trajectoire névrotique ? Répétons le, la prudence est de mise et le chercheur comme le clinicien a parfois plus à gagner en partageant la complexité de son indécision qu'en clamant une conviction simplificatrice « forcée ».

3. Rester « connecté » avec ses parents

La question de la mort apparaît souvent à travers la pratique du jeu de Luc ; en parlant de son avatar il dit : « Il se met en danger pour les autres. Les autres sont derrière pour soigner. Et même si on meurt, on s'en fout c'est qu'un jeu. » Le jeu pourrait alors être un espace rassurant, la mort n'ayant plus cette dimension irrévocable ; de plus, les autres sont là, offrant un étayage et un soutien « pour soigner ». Mais, même dans sa pratique du jeu, l'angoisse de mort apparaît. Par exemple, évoquant l'importance d'avoir un matériel évolué, il dit : « Comme c'est du temps réel, on ne peut pas faire « pause », si on doit les soigner et l'écran se bloque pendant quelques secondes, que ça revient et qu'ils sont tous morts, ils vont nous en vouloir un p'tit peu quand même », suivis de rires maniaques montrant le besoin de lutter contre un vécu de tristesse.

Cet étayage et cette perpétuelle présence qu'offrent les mondes virtuels sont très investis : « quand on est ensemble on (n') arrive plus à décrocher ».

Le temps semble alors suspendu dans cet univers : « ça passe trop vite quand on est là-dedans ». La contenance de cet espace et la présence des autres joueurs est centrale, car le vécu de solitude est vite perçu, « si je sais que je vais les voir, j'ai plus envie de me connecter que si je sais que je vais être tout seul dans le jeu ».

Au Rorschach, apparaît une grande sensibilité face au vide qui est représenté par la couleur blanche. Ainsi, avec trois réponses incluant le blanc sur les vingt-deux réponses de l'ensemble du protocole, il obtient un pourcentage assez élevé par rapport aux normes de grands détails incluant le blanc (DbI). De plus, une tonalité dépressive transparait au niveau du contenu des réponses. Lors de la dernière planche, ses réponses vont dans le sens d'une lutte contre des affects dépressifs liés également à la fin de la passation qui s'annonce : le verbe « s'amuser » mais aussi la phrase « s'égayent joyeusement » témoignent d'un effort exagéré de mettre en avant une certaine joie. Dans cette ambiance vivante et joyeuse avec des « grenouilles en train de sauter et des petites bêtes qui s'amuse » se retrouvent des surgissements de signes d'un affect dépressif sous-jacent, comme en témoigne la présence du signifiant « mort » à plusieurs reprises indiquant que la sensibilité à la perte et l'angoisse de mort sont présentes en lien avec le deuil.

Au TAT, cette sensibilité à la perte ressort massivement à la planche 16. Face au vide de la planche, il s'appuie sur les qualités sensorielles et introduit des personnages ; ce blanc vide est, finalement, rempli, plein : « C'est ça ? Alors, il y a déjà un gars ici, avec un manteau blanc, qui traverse une tempête de neige. Au loin, il y a une petite lumière, on la voit pas bien parce qu'il y a le brouillard, la neige, tout ça et il y a des traces de pas, mais on ne les voit pas bien et il y a un loup blanc qui marche avec lui, ils voyagent de ville en ville comme ça. » Avec cette planche, s'affirme la massivité de l'effort pour ne pas affronter le vide, la tristesse et la séparation dans cette ambiance glacière renvoyant à la froideur du cadavre. Cependant, peut-être à l'image de ce dernier récit, accompagné et soutenu, il arrive à poursuivre le voyage de son existence, sans s'effondrer.

Cette tempête que son personnage traverse dans l'histoire et qui l'amène dans l'errance, symbolise vraisemblablement la période douloureuse de la mort récente de ses parents même si, encore une fois la formalisation du socle de sa névrose infantile (ignoré ici) est surdéterminant. Son loup-doudou blanc, à la fois paternel et maternel, témoin virtuel de la tendresse intériorisée de ses parents, le maintient animé. Son recours aux mondes virtuels pourrait, alors, lui offrir un refuge, pour le consoler de son deuil à l'abri de nouvelles pertes, dans ces mondes persistants et toujours présents offrant la possibilité de relations d'objet virtuel(les) (Missonnier, 2009).

III. DES HÉROS FANTAS(MA)TIQUES ?

L'enjeu du travail du deuil serait d'accéder à l'inventaire de la relation passée en parvenant à symboliser l'ambivalence inconsciente, difficilement supportable au niveau conscient. Ce travail permet, dans le meilleur des cas, d'échapper aux cruels auto-reproches mélancoliques et au maintien de la trace du lien dans un corps douloureux. Ainsi, « Chacun des souvenirs, chacun des espoirs par lesquels la libido était liée à l'objet est mis sur le métier, surinvesti et le détachement de la libido est accompli sur lui » (Freud, 1915, p.148).

La traversée d'un deuil a été traditionnellement accompagnée par de nombreux rituels collectifs venant au secours de l'entourage du défunt. L'efficacité symbolique de ces rituels est authentifiée par leur partage (Lévi-Strauss, 1958). Qu'ils soient ancestraux ou séculiers, ils ont pour fonction de soutenir la symbolisation nécessaire pour traverser les épreuves successives de la vie. Leur degré d'efficacité symbolique résidera dans la mise en sens qu'ils offrent à la personne les pratiquant et ce même dans un espace *a priori* non prévu à cet effet.

Chez Luc, la médiation par le jeu semble favorable à une forme minimaliste de symbolisation, promesse de sublimation et de mise en sens de sa crise pubertaire complexifiée par le double deuil. Le caractère précoce et catastrophique de ce deuil parental, l'amène à chercher dans les mondes virtuels un support pour, petit à petit sans déborder ses lignes défensives hypomaniaques, sortir de la sidération, tuer fantasmatiquement le(s) mort(s) et endosser l'ombre de ces objets parentaux. Dans le jeu, Luc dynamise le chantier de sa subjectivation blessée, entravée lourdement par un travail de deuil économiquement hémorragique et indissociable de failles narcissiques – conséquentes – mais dont il est bien impossible ici de démêler les parts réactionnelle et structurale. Cette hypothèse, que d'aucun pourrait juger optimiste, s'impose à nous sur la base des données recueillies mais, il est vrai que seul un suivi longitudinal aurait permis de confirmer cette intuition clinique favorable.

Finalement, les espaces virtuels offrent une scène à la conflictualité de la réalité psychique. Dans ce cadre, ils favorisent une production psychique singulière, récemment qualifiée de « fantasme assisté par ordinateur » (Vlachopoulou, Haddouk, Houssier & Missonnier, 2014), typiquement mis en scène dans les jeux vidéo en ligne. Ces MMORPG deviennent ainsi pour certains adolescents des lieux propices à mettre en suspens ou parfois élaborer progressivement d'incontournables chantiers de l'intersubjectivité : bâtir des liens suffisamment bons et survivre à la perte. Ces mondes numériques s'imposent alors grâce à leur qualité de virtuel-potentiel, infinis, illimités, où les actions sont sans conséquences définitives, comme de possibles espaces d'identifications investis dans une quête de toute puissance et de triomphe contre la sexualité et la mort.

La promesse de transitionnalité sexualisée de ces espaces virtuels est indissociable de l'ombre de Thanatos avec son cortège de menace de désobjectalisa-

tion et de compulsion de répétition. L'ambivalence peut advenir quand cet investissement du héros virtuel est provisoire, laissant au héros adolescent des oasis régressifs lui permettant de retrouver ses forces pour apprivoiser les redoutables épreuves de la vie qui l'attendent. La sexualité et la mort peuvent être tenues à bonne distance le temps d'une partie, à condition qu'il ne s'agisse pas d'une partie sans fin ! Souhaitons à Luc un usage auto-thérapeutique tempéré de cette identification héroïque, véritable *pharmakon*, dont les vertus sublimateurs n'ont d'égales que les vertiges mélancoliques d'une vénéneuse fascination.

Xanthie Vlachopoulou
93, bd Exelmans
75016 Paris
xanthievlachopoulou@yahoo.fr

Sylvain Missonnier
8, av. J.-B. Clément
92100 Boulogne
syl@carnetpsy.com

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- P.-L. ASSOUN, « Le deuil et sa complaisance somatique ; Le deuil et le corps selon Freud », in *Revue française de psychosomatique*, 2006, n°30, p.121-131.
- S. FREUD, *Totem et tabou*, (1912-1913), Éditions Payot & Rivages, 2001.
- S. FREUD, « Deuil et mélancolie », (1915), in *Métapsychologie*, Gallimard, p.145-171, 1968.
- F. HOUSSIER, « Idéalisation et élaboration de la perte : résonances du père primitif chez l'adolescent », in *L'adolescence et la mort*, 2011, Édition INPRESS, p.149-169.
- A. LALANDE, *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*, 1926, PUF.
- C. LÉVI-STRAUSS, *L'efficacité symbolique (I)*, *Anthropologie structurale*, 1958, Plon.
- S. MISSONNIER, *Devenir parent, naître humain. La diagonale du virtuel*, 2009, PUF.
- F. POMMIER, « Deuil interminables ; regrets éternels » in *L'adolescence et la mort*, 2011, Édition INPRESS, p. 47-59.
- R. POTIER, « La violence au virtuel, actuel de la mort à l'adolescence », in *L'adolescence et la mort*, 2011, Édition INPRESS, p.201-210.
- O. RANK, *Le mythe de la naissance du héros*, 1909, Payot, 1983.
- X. VLACHOPOULOU, *Le virtuel et ses destins*. Thèse de Doctorat, Soutenue le 7 octobre 2011, Université Paris Descartes.
- X. VLACHOPOULOU, L. HADDOUK, F. HOUSSIER & S. MISSONNIER, Le héros virtuel comme révélateur de fantasmes archaïques à l'adolescence. *Dialogue*, (2014 à paraître). 213.

Xanthie Vlachopoulou, Sylvain Missonnier – *Même pas mort! Incarner un super héros virtuel face à un deuil traumatique à l'adolescence*

Résumé : À travers le cas clinique d'un adolescent confronté à la mort de ses parents, nous allons explorer la fonction de son investissement massif des mondes virtuels et de son avatar héroïque dans ce contexte de deuil. Ce deuil potentiellement traumatique de par sa collusion avec les fantasmes meurtriers œdipiens provoque la tentation d'une fuite dans les mondes virtuels : en incarnant un héros virtuel, les fantasmes d'immortalité et de sauvetage émergent de façon prépondérante, mais à quel prix ?

Mots-clés : Deuil – Fantasme d'immortalité – Fantasme de sauvetage – Héros virtuel – Processus adolescent.

Xanthie Vlachopoulou, Sylvain Missonnier – *You can't kill me! Embodying a Virtual Super Hero in the Face of the Trauma of Bereavement in Adolescence.*

Abstract : This paper retraces the clinical case of a teenager confronted with the death of his parents and explores the role played by his subsequent massive investment in virtual worlds and his own heroic avatar within the framework of bereavement. The bereavement in question was potentially traumatic in that it coincided with murderous Oedipal fantasies, thereby triggering the desire to escape to a virtual world. By embodying a virtual hero, fantasies associated with immortality and saving people overwhelmingly emerged, but at what price ?

Key-words : Bereavement – Immortality Fantasies – Rescuing Fantasies – Virtual Hero – Process of Adolescence.