

## SEXUALITÉ, AFFECT ET MONDE VIRTUEL : AU-DELÀ DE L'ÉPREUVE DE RÉALITÉ

Sylvain Missonnier

ERES | « *Enfances & Psy* »

2012/2 n° 55 | pages 95 à 104

ISSN 1286-5559

ISBN 9782749233437

Article disponible en ligne à l'adresse :

-----  
<http://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2012-2-page-95.htm>  
-----

Pour citer cet article :

-----  
Sylvain Missonnier, « Sexualité, affect et monde virtuel : au-delà de l'épreuve de réalité », *Enfances & Psy* 2012/2 (n° 55), p. 95-104.  
DOI 10.3917/ep.055.0095  
-----

Distribution électronique Cairn.info pour ERES.

© ERES. 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.



**Sylvain Missonnier**

## Sexualité, affect et monde virtuel : au-delà de l'épreuve de réalité

### LE VIRTUEL, LA RÉALITÉ ET LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Le constat de l'immersion croissante de l'homme du troisième millénaire dans des environnements interactifs de simulation est devenu une banalité. Cette virtualisation s'accompagne d'un discours officiel, asséné par les médias, cherchant à nous convaincre d'une contre-vérité : il existe une opposition radicale entre le virtuel et le réel. Mais pourquoi donc l'idéologie contemporaine postmoderne tient tant à ce *clivage* ?

Étymologiquement, virtuel est issu de *virtualis*, « qui est en puissance », lui-même dérivé de *virtus*, « vertu », « caractéristique distinctive ». Le virtuel, c'est la potentialité, à laquelle ne s'oppose nullement le réel mais bien la mise en acte, l'actualisation. En toute rigueur philosophique, depuis Aristote, le virtuel ne s'oppose pas au *réel* mais bien à l'*actuel*.

La graine qui contient virtuellement l'arbre est tout aussi « réelle » que ses éventuels avatars successifs ultérieurs. Plus encore, le bloc de marbre dans lequel le sculpteur anticipe sa création recèle virtuellement l'œuvre qu'il projette. Ce dernier exemple est emblématique car il met en scène *le désir de création* et son guide, la représentation de but (Freud, 1900), qui substitue *la présence hallucinatoire de la réalité psychique* à *l'absence actuelle*. On y voit bien comment la technique donne la main et l'outil à la désirance dans une *simultanéité*<sup>1</sup> et une *réciprocité*, à l'opposé d'un autre clivage psyché/technique si souvent source de méprises. On y perçoit aussi avec force combien la mise en œuvre de l'acte est le fruit d'une « anticipation créatrice » dont la nature et le contenu sont le reflet authentique de la

*Sylvain Missonnier, psychanalyste, SPP, professeur de psychologie clinique de la périnatalité à l'université Paris-Descartes-Sorbonne-Paris-Cité, directeur du laboratoire PCPP (EA 4056).  
Site Internet : [www.rap5.org](http://www.rap5.org)*

1. « L'instance symbolisante est toujours déjà technologique », écrit J. L. Weisberg (2003).



mémoire cognitive, affective, fantasmatique d'un individu, indissociable de sa filiation et de son affiliation culturelle (Missonnier, 2009). Cette anticipation d'un prototype imaginaire s'enracine dans le substrat mnésique virtuel écrivait Bergson (1985). 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 le soi-disant paradoxe que serait la « réalité virtuelle » se font plus rares.

Je la définis comme une *construction mentale de l'observateur immergé physiquement dans des simulations sensorielles interactives en 3D ou 4D (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 avec ses sens mais aussi et surtout avec ses freudiennes « représentations d'actions » (Freud, 1900).

Depuis les grottes de Lascaux, l'histoire de l'humanité s'écrit à partir du fil rouge de ces stratégies de simulation langagière et iconique pour combler l'absence et arrêter Chronos en affinant de plus en plus les leurres perceptifs. La réalité virtuelle d'aujourd'hui n'est que le visage actuel de cette longue histoire précédée par le dessin, la peinture, la photographie, la radio, le cinéma muet puis sonorisé, la simulation numérique... La réalité virtuelle n'est donc pas une conquête récente mais elle a, par contre, grâce aux fantastiques progrès de ces deux derniers siècles au profit de l'interactivité, amplifié singulièrement son pouvoir d'influence et de conviction.

Le psychanalyste aura beau jeu de déceler dans cette surenchère de la réalité virtuelle une analogie avec la liberté spatiale, la logique du rêve et « la primauté de l'hallucinoire sur le perceptif » (Faure-Pragier, 2003). De fait, les « mondes virtuels » offrent les mille et un masques de la revanche du désir visant à *retrouver la prime jouissance de la sexualité infantile*, dont la trace est inconsciemment fixée.

Or, l'originalité de la réalité virtuelle, c'est justement de proposer, pour atteindre cet objectif, un frayage ne se contentant pas d'une reprise psychique artificiellement isolée mais qui réédite la perception interactive des actions psychomotrices d'un « moi-corps » (Freud, 1923) jouissivement restauré. « L'objet est investi avant d'être perçu » écrivait S. Lebovici (1960) pour défendre l'idée que c'est l'affect du bébé dans sa forme originare – l'éprouvé primaire déclenché par le besoin du corps propre – qui est dynamique dans la relation. Je propose l'hypothèse que c'est précisément *cet investissement archaïque des liens premiers qui est commémoré avec l'investissement de la réalité virtuelle*. R. Roussillon (1999) en explore cliniquement les variations commémoratives dans la dialectique transféro-contre-transférentielle sous l'intitulé de « symbolisations primaires ».

Ici, la variable individuelle et collective, c'est l'amplitude de la croyance en la réalité de ce simulacre hallucinatoire<sup>2</sup>. En termes freudiens, c'est la question fondamentale de l'épreuve de réalité. Je crois que l'usage intensif de la réalité virtuelle vient relancer et enrichir le débat de l'épreuve de réalité (Leclair et Scarfone, 2000) en nous invitant à explorer une nouvelle hypothèse : la réalité virtuelle induit spécifiquement des expériences « d'hallucinations motrices » commémoratives et de suspension du jugement propres aux formes primaires de la symbolisation. Dans ce contexte, l'analyse métapsychologique de la gouvernance du jugement du Moi est un bon candidat pour une réflexion psycho(patho)logique concernant les usagers de la réalité virtuelle.

### JOHN

John a vingt-six ans. Il vient me rencontrer car il ne sait pas très bien où il en est au sujet du « boulot et des nanas ». Son travail lui prend l'essentiel de son énergie : il est ingénieur marketing et quand il rentre le soir chez lui, il est « complètement KO ». Il a le sentiment de « griller » ses plus belles années dans son « job » qui lui demande trop. Ces dernières années, il est seul. Il a vécu pendant trois ans avec une jeune femme de sa promotion à la fin de l'école de commerce où ils s'étaient rencontrés. Elle l'a ensuite quitté pour un copain commun et il en a été très meurtri. « J'étais trop parano avec elle », précise-t-il ; « elle se moquait de ma jalousie mais elle faisait tout pour l'attiser ». Depuis, il y a bien eu une ou deux amourettes furtives mais rien de sérieux.

John est le deuxième fils d'une famille parisienne de la petite bourgeoisie. Son père, aujourd'hui retraité, a travaillé à la SNCF toute sa vie et sa mère était enseignante. Son frère, de deux ans son aîné, est prof de maths. Il le décrit sur le modèle de sa mère, assez froid, perfectionniste et solitaire alors qu'il estime, lui, ressembler à son père qu'il juge plus ouvert sur l'extérieur, curieux mais malheureusement « trop coincé » pour entreprendre vraiment ce qu'il aime. « En fait mon père était sous la coupe de ma mère », affirme-t-il. L'éducation qu'il estime avoir reçue était assez stricte. Contrairement à son frère qui ne s'est jamais rebellé à l'adolescence, il a eu de son côté une crise marquée avec des conflits très durs avec sa mère dans lesquels son père s'impliquait peu. Pour contrecarrer l'interdit, il fuguait la nuit avec une culpabilité qui se traduisait par des douleurs abdominales lui gâchant le plaisir du moment. Le jour où sa mère s'en est aperçue, elle lui en a beaucoup voulu. John m'explique qu'il a alors pris l'habitude de rester chez lui avec des copains et de fumer des joints pour « voyager sur place ». Pour que ses copains viennent chez lui, il se débrouillait toujours pour avoir un stock de shit et être généreux en la matière. Il me dit avec cynisme : « j'ai toujours eu des facilités pour le marketing »...

À son travail, il souffre actuellement beaucoup d'être « une bonne poire » : « quand il y a besoin d'une victime, c'est toujours moi ». Son

2. W. Gibson écrit dans son prémonitoire roman *Neuromancien* (1984) : « Le cyberspace. Une hallucination consensuelle vécue quotidiennement en toute légalité par des dizaines de millions d'opérateurs, dans tous les pays, par des gosses auxquels on enseigne les concepts mathématiques... »



chef a repéré sa tolérance aux « missions impossibles » et il ne se prive pas pour en abuser. « J'ai peur du conflit », m'explique-t-il, « et du coup, je me fais avoir tout le temps ! »

John s'exprime en regardant ses chaussures et ses prises de parole s'épuisent très vite, comme s'il était en apnée. Il regarde alors alentour et se tait. Il ne reprend la parole qu'après mes relances qui semblent le réanimer un court instant.

Je lui demande comment lui est venue l'idée de faire une psychothérapie. Il hésite, semble très gêné puis se jette à l'eau : « j'avais l'idée depuis longtemps de démarrer un travail mais je remettais toujours au lendemain. Et puis, j'ai vu votre nom sur un livre sur le virtuel et je me suis dit, c'est bizarre un psy qui s'intéresse au virtuel, ça m'a décidé à prendre rendez-vous avec vous ». Le titre de ce livre mérite d'être précisé : *Le virtuel, la présence de l'absent* (Missonnier, Lisandre, 2003) ! Je lui demande alors quel est son lien avec le virtuel. Un long monologue s'ensuit où John m'explique en détail – en ne regardant plus ses chaussures qu'alternativement – sa passion pour un jeu en réseau, World of Warcraft<sup>3</sup>, auquel il consacre « pratiquement tous ses temps libres ». John dit qu'il est surpris de m'avoir parlé de ça car il était sûr au moins d'une chose en venant me voir : il ne me révélerait pas cela. D'ailleurs, il n'en parle à personne, à l'exception de quelques copains pratiquants. Il revendique avec une insistance qui ne sonne pas très juste avoir beaucoup de honte à pratiquer autant « ce jeu de gamins ». Mais il semble surtout surpris de ma bienveillante curiosité à cet égard et de mon absence de jugement, qui serait l'écho de sa propre autocritique. D'ailleurs, il va tenter – sans succès – de me tendre plusieurs fois le piège de cette vraie/fausse confirmation : « Vous êtes bien d'accord, c'est nul cette activité, ça me bouffe la vie ! » Non seulement, je ne confirme pas mais je lui demande de m'expliquer en détail.

### « Disques rayés solitaires » versus « passionnés ensemble »

John a compris combien les jeux vidéo m'intéressent et, plus précisément, son rôle de membre de la Horde, de la classe des guerriers et de la race des Elfes de la nuit.

Le Guerrier attaque essentiellement au corps à corps. Il est indispensable dans les donjons car il encaisse les dégâts physiques des ennemis de manière phénoménale, grâce à son grand nombre de points de vie, son armure de plaques, sa capacité à s'équiper de n'importe quel type d'armes et à ses sorts de menace (« sorts de provocation »). Les Guerriers sont souvent surnommés « tank ». John a de grandes responsabilités sur le terrain du jeu, il est le leader d'une véritable armée au sein de laquelle il occupe une place de chef courageux et entreprenant.

Je suis frappé du contraste étonnant entre la présence grise et discontinue de John racontant sa jeunesse, son travail et la constance du dynamisme

3. World of Warcraft, désormais noté WoW, est un jeu de rôle en ligne (massively multiplayer online role-playing game, MMORPG) qui se déroule dans un univers médiéval-fantastique : un monde imaginaire nommé Azeroth. WoW compte 11 millions de joueurs actifs en 2008. Le principe général consiste à effectuer des quêtes, variations scénarisées de « tuer x monstres » ou « ramener y objets ». Tuer des monstres et faire des quêtes rapporte de l'expérience qui se traduit en nombre de points. Au bout d'un certain nombre de points gagnés, le joueur gagne un niveau et ses caractéristiques individuelles et collectives (équipement, réputation et argent) augmentent, de même que sa puissance et ses points de vie. Lors de la création d'un personnage, le joueur peut choisir parmi dix races différentes et neuf classes de personnages. Les races sont divisées équitablement en deux factions, l'Alliance et la Horde.

pulsionnel quand il s'agit de WOW où il est investi et convaincant. Sa narrativité prend des couleurs. John a le regard plus franc et le port moins accablé. Toutefois, persiste à mon égard un doute parasite : suis-je là en train de l'écouter pour le piéger en comptabilisant les éléments de gravité de sa pathologie infantile que je vais rééduquer ou bien mon attention traduit-elle un possible partage narratif dont l'intrigue serait notre territoire affectif et fantasmatique commun ?

Un rythme de séance hebdomadaire en face-à-face est négocié.

Les nombreuses rencontres qui suivent se déroulent sur un schéma récurrent : dans un premier temps, John répète le refrain de sa plainte sur le travail, de ses relations maître-esclave avec ses supérieurs et ses collègues, de ses difficultés à sortir pour rencontrer des « nanas », de sa rêverie jamais réalisée de s'inscrire à un club de sport... Quand il s'épuise à la fin de quelques mesures de blues, il regarde ses chaussures en malaxant ses mains et lance des « C'est pas la joie ! », puis s'interrompt. Cette plainte en boucle peut durer jusqu'à la fin de la séance si je ne l'invite pas avec une pointe de complicité par un : « et comment va le guerrier ? » Comme la sonnerie de la récréation à l'école, cette invite le libère en lui ouvrant la porte de l'illusion partagée du jeu en ma présence bienveillante.

De lui-même, il n'évoque jamais le jeu spontanément. La honte liée à cette activité semblait intacte à chaque rencontre et il fallait, à chaque fois, que je l'autorise explicitement à endosser son identité de guerrier pour, qu'enfin, il desserre l'étau de son faux self et s'ouvre à l'expression de son agressivité. Il permettait ainsi à sa créativité transitionnelle de s'exprimer et de survivre à l'abri dans la niche hallucinatoire de l'espace virtuel du jeu, mais au prix d'un clivage aliénant et d'une suspension de son jugement. Cette dynamique s'installa pendant environ six mois.

Un soir de fatigue, où je vacillais moi aussi face à cette répétition, ma relance tardait et laissait entrevoir ce que Winnicott a nommé la haine dans le contre-transfert, condition de la mère et du thérapeute « suffisamment bons ». John, au radar intersubjectif hypersensible, me dit alors : « de toute façon, je n'ai rien à attendre d'ici, c'est pas en parlant que ça va changer quelque chose ». Réveillé et piqué, je lui décoche : « en tout cas pour que ça change, vous devez pouvoir compter sur l'attention que je vous porte ».

Suit un long monologue de John, où il me livre son courroux contre sa mère qui n'avait d'yeux que pour son frère aîné. Lui était un accident, sa mère ne voulait pas d'autres enfants. Elle a accepté de le garder parce qu'elle était religieusement contre l'avortement. Quand il s'engueulait avec elle à l'adolescence, elle lui répétait, se souvient-il, qu'il était « son chemin de croix », son « calvaire » ! L'identité du petit John, guerrier devant l'adversité du désamour s'imposa.

À mesure que la thérapie avançait, la plainte d'ouverture perdait de sa circularité répétitive et le récit du jeu, le langage du virtuel s'ouvrait. Sa



narration s'améliorait dans sa tonalité et sa continuité. Je possédais maintenant suffisamment de repères pour bien comprendre ce monde complexe d'Azeroth. Parallèlement, John avait un discours critique à l'égard de ses réactions au travail de plus en plus élaboré. Le « moi je » réflexif pointait de plus en plus le nez.

Dans les séances, la ligne de démarcation entre le premier acte (le travailleur frustré) et le deuxième acte (le guerrier conquérant) devenait de plus en plus poreuse. La frontière entre le monde de l'entreprise et des relations présentes et celles, distancielles, de WOW perdait de son étanchéité. C'est John qui fissura un jour le clivage entre espace de la réalité professionnelle et espace de la réalité virtuelle en auto-interprétant l'ennui que nous ressentions tous les deux dans ses plaintes répétitives et, *a contrario*, les émotions partagées autour de récits de violence qui s'imposaient pour lui comme la meilleure mise à l'épreuve et garantie d'authentification de notre accordage affectif. « D'un côté, dit-il une fois avec pertinence : le « disque rayé », de l'autre « Moi près de mes passions ». Je reformulais alors dans une perspective intersubjective : d'un côté, nous, disques rayés et solitaires, de l'autre, nous passionnés, ensemble. »

### ***La « renaissance » avec Second Life***

Au bout d'un an et demi, John raconta pendant toute une séance une engueulade mémorable avec son chef qui l'avait accusé à tort d'un oubli de relance d'un client important. À sa grande surprise, le chantier de bataille de la vie dans l'entreprise et son récit affecté avait pris le pas sur le récit du jeu.

La séance suivante, John m'annonce qu'il a décidé de « faire un break sur WOW comme Guerrier » et d'endosser un rôle de Paladin. Le Paladin est une classe polyvalente puisqu'il a la possibilité de tenir n'importe quel rôle suivant sa spécialisation. Il peut passer du rôle d'attaquant au soigneur en plein combat. S'il choisit de se spécialiser dans la voie sacrée, il constituera un formidable soigneur et plus particulièrement s'il se focalise sur un seul de ses alliés ; s'il choisit la spécialisation « protection », il pourra, comme le guerrier, attirer l'attention des monstres pour protéger ses compagnons.

John évoquera les découvertes induites par cette mue pendant plusieurs séances en insistant sur les bénéfices de ne pas être bloqué dans une position de méchant. De fait, la souplesse entre les rôles de guerrier et de soigneur semblait puissamment desserrer l'étai du clivage. Un jour, il me lança au sujet de son ex-statut de guerrier : « Nul n'est irremplaçable ! » Et d'ailleurs, il manque exceptionnellement la séance suivante qu'il oublie. Cette absence nous permettra enfin d'envisager ses mouvements d'amour et de haine à mon égard et il semblera très soulagé de pouvoir mettre en mots cette activité fantasmagique. Il me dira dans une double résonance au jeu et à son transfert : « Je n'aurai jamais cru que c'était possible de parler tout haut de mes “sorts de provocation”. »

Mais je n'étais qu'au début de mes surprises. Lors d'une séance, John m'annonce d'un air plein de gravité : « j'ai débuté un nouveau jeu : Second life<sup>4</sup> ».

Il se dit alors beaucoup plus à l'aise dans cet espace virtuel qui ne comporte ni feuille de route contraignante, ni plans de batailles qui le condamnaient, avec WOW, à une attention stratégique traumatophile pour survivre. C'était, manifestement pour lui, incroyable d'avoir tout à apprendre dans cet espace si contrasté. « Quand je suis arrivé dans SL comme un newbie<sup>5</sup>, j'étais comme un bébé, nu comme un vers, ne sachant pas bouger, ni m'orienter. Heureusement que j'ai rencontré des personnes qui m'ont aidé. » Dans les séances qui suivront, de nouveau le récit de la découverte du jeu prendra le devant de la scène. John me décrit, avec l'émotion des premières fois, ses premiers pas, ses premières chutes, ses premières courses, ses premiers vols, ses premières relations sociales d'abord très anonymes puis de plus en plus personnalisées. Ses « représentations » (Vincent, 1988) résonnaient non sans plaisir avec « l'entre-jeu primitif » parents/bébé (Roussillon, 2008). Les mauvais sorts laissaient la place à l'émergence de la vie dyadique et collective et à l'appropriation cognitive, affectif et fantasmatique de cet espace non belliqueux.

J'ai beaucoup entendu parler d'une bande de copains et puis un jour, il me raconte qu'il a fait la connaissance sur SL de « nanas très sympas », certes en Argentine... Et une en particulier, avec qui il adore se balader dans la forêt ou sur la plage.

Alors que dans WOW, il n'était jamais arrivé à dominer le sentiment que son absence du jeu était synonyme de dangers et, a minima, de perte de gain, il peut, dans SL, se séparer de son avatar unique sans trop d'angoisse en le laissant dans un endroit paisible. La continuité de son identité semblait bénéficier d'une meilleure garantie. L'introjection de la continuité des processus de réflexion en miroir de la thérapie contribuait à la stabilisation de sa continuité d'être, de son identité.

Dans SL, il acheta un terrain et construisit une maison pérenne qui contrastait avec l'errance territoriale de WOW. Plusieurs « nanas » firent leur apparition, puis une « Amanda » qu'il retrouvait à heures fixes en pleine nuit à cause du décalage horaire. Malheureusement, elle disparut un jour sans crier gare.

Un mois plus tard, John me raconte qu'il est sorti avec Alice. Je mets plusieurs minutes pour comprendre qu'il s'agit d'une collègue de son bureau, c'est à dire d'une relation présenteielle et non distancielle via Internet ! La relation dure. À la fin de la lune de miel, John témoigne de quelques difficultés qui, surprise, donnent lieu à la négociation de compromis. En relisant mes notes de l'époque, je perçois après-coup l'ouverture de la narrativité de John à la libre association : une fluidité entre source pulsionnelle et symbolisation s'est instaurée.

4. Malgré les apparences, Second Life (SL) n'est pas un jeu mais une simulation. La majeure partie du monde virtuel est créée par les joueurs eux-mêmes qui ont tous accès aux outils de modélisation et au script. Au départ SL était un Far West numérique peuplé de pionniers en quête d'eldorado : des hommes et des femmes à la recherche d'expériences inédites, venus bâtir un nouveau monde, commencer une nouvelle vie ou tout simplement réenchanter leur quotidien. Cela reste vrai mais dans un monde où les grandes marques ont désormais leur espace et leur publicité et les universités leur campus virtuel. Plus qu'un jeu, SL est un second monde. Vous pouvez y créer une extension de votre première vie ou en commencer une nouvelle. C'est l'une des plateformes les plus avancées pour expérimenter les relations sociales et les travaux coopératifs dans un espace virtuel. SL est un lieu de sociabilité, d'échanges par la vision, le mouvement corporel et la parole.

5. Un *newbie* ou *newbee* est une personne qui débute, un néophyte. C'est une variante de *new boy* issue du langage familier de l'école et de l'argot militaire. À l'opposé d'un *newbie*, on trouve le *Roxxor* ou encore le PGM (*Professional Gamer*).





### *La présence et l'absence*

Pour John, WOW représentait sans doute une mise en scène d'une répétition traumatophile permettant toutefois la survivance d'un vrai *self* insérée dans une réalité virtuelle clivée.

Dans le transfert, John a pu exprimer son agressivité et expérimenter ma persistance de thérapeute qui n'est pas détruit par la haine mais, comme l'objet freudien, qui « naît dans la haine ». John a pu aussi élaborer combien ses espaces de jeu successifs étaient un reflet fidèle des transformations de sa réalité psychique, initialement clivée en mouvements d'amour et de haine schizoparanoïde, puis intégrant l'ambivalence dans un accès à la dépressivité. C'est la fonction du jeu en général d'être une sphère initiale d'illusion qui permet la désillusion seconde. Dans le cas précis des jeux vidéo, cela présuppose le dépassement d'un clivage entre réalité psychique médiatisée par *des objets virtuels non humains* et réalité psychique *des objets humains en présence*. Cette conquête repose, dans le jeu vidéo, sur l'approvisionnement de la dialectique humains simulés, fantasmés-humains présents. Sur la scène du jeu psychothérapique, elle correspond à l'élaboration et l'introjection de la dialectique entre transfert présentiel et distanciel.

La trajectoire de la psychothérapie avec John témoigne du remodelage de son identité virtuelle traumatophile où le jugement d'épreuve de réalité était *suspendu* au profit d'une identité intersubjectivement authentifiée en séance dans laquelle l'épreuve de réalité du jugement n'est pas écartée mais *négociée*. Mais plus encore, ce que John a sans doute pu reconquérir, c'est ce que C. David décrit comme « perversion affective » tempérée (David, 1992).

### **SEXUALITÉ ET RÉALITÉ VIRTUELLE : UNE CLINIQUE DE L'AFFECT ?**

L'investissement *nostalgique* de la réalité virtuelle correspond à un travail de *virtualisation*.

P. Lévy (1998) définit la virtualisation comme « une mutation d'identité, un déplacement du centre de gravité ontologique de l'objet considéré : au lieu de se définir principalement par son actualité (une "solution"), l'entité trouve désormais sa consistance essentielle dans un champ problématique ». Selon lui, cette virtualisation est, avec l'activité psychique (par essence l'affect), le langage, la science, les techniques et les institutions sociales, *constitutive de l'hominisation*. Elle n'est en elle-même ni bonne ni mauvaise. « Crise maturative finalisée par une quête de sens, elle permet de quitter l'ici et maintenant au profit d'un questionnement sur les contraintes et les finalités de notre vie psychique et de nos actes. Elle tire sa fécondité de sa tension interrogative et, sa validité, de son éthique. C'est un « mouvement inverse de l'actualisation ».

Dans un article dédié à la perversion affective, C. David (1999), souligne la convergence entre virtualisation et mentalisation, et entre *virtualisation*

et affect. Dans un travail antérieur en 1992, C. David avait défini la perversion affective comme « une sorte de fétichisme de l'objet interne en rapport avec un insistant surinvestissement du virtuel ». En se référant à P. Lévy, il prolonge en 1999 sa réflexion et décrit *la virtualisation du travail de l'affect*.

Ses propositions cliniques sont précieuses, car pour C. David « nous sommes tous enclins à la perversion affective, à tel ou tel moment de notre existence ». La perversion affective, c'est d'abord la recherche « exquise » de l'affect pour lui-même dans un mouvement d'auto-affectation. Cet investissement de l'affect pour lui-même est consubstantiel au processus de mentalisation de la pulsion en général et, en particulier, au mouvement qui substitue au plaisir génital de décharge pulsionnelle le plaisir relevant de la participation affective et fantasmatique. Pour C. David, « le dispositif onirique et le patrimoine fantasmatique inconscient sont là dès le début de l'existence pour offrir les ressources et les éléments fonctionnels de la *virtualisation*, non seulement des objets sources de plaisir mais aussi du plaisir même, à travers des procédures d'anticipation, de réviviscence, de détours divers... autrement dit de mise en œuvre d'une certaine appropriation de l'absence et du manque inhérent à la temporalité vécue comme aux pulsations pulsionnelles » (David, 1999).

*A contrario*, quand ce processus rompt ses liens avec la réalisation des buts pulsionnels et correspond à un surinvestissement du virtuel, « le versant psychique de la pulsion va se développer de façon dissociée de la satisfaction physiologique et peut, à la limite, s'organiser en vase clos. La satisfaction devient celle que le sujet tire lui-même d'un processus d'auto-affectation de la sensibilité ; marqué par la prédilection pour la satisfaction sans aboutissement génital substituant au plaisir de décharge de nouvelles valeurs » (David, 1992).

Les usages tempérés et addictifs de la « réalité virtuelle » ne reflètent-ils pas aujourd'hui les oscillations du sujet entre sublimation pulsionnelle et répétition morbide, désobjectalisante ? Le rapport qu'établit C. David entre investissement de la réalité virtuelle et transfert dans la cure, compris comme lien virtuel, est essentiel pour jeter les bases d'une psycho(patho)logie psychanalytique du virtuel quotidien. Notre proposition d'une « relation d'objet virtuelle », initialement périnatale, mais active la vie durant (Missonnier, 2009) s'inscrit dans cette filiation.

## BIBLIOGRAPHIE

- BERGSON, H. 1985. *Matière et mémoire*, Paris, PUF.  
 DAVID, C. 1992. La perversion affective, *La bisexualité psychique*, Paris, Payot, p. 86-109.  
 DAVID, C. 1999. « Le travail de l'affect, contribution permanente à la mentalisation. Remarques autour de la perversion affective », *Revue Française de Psychanalyse*, n°1, t. LXIII, p. 13-26.  
 FAURE-PRAGIER, S. 2003. « Le virtuel pourquoi ça marche ? Hypothèses psychanalytiques », dans S. Missonnier et H. Lisandre (sous la direction de), *Le virtuel : la présence de l'absence*, Paris, Éditions EDK.



FREUD, S. 1900. *L'interprétation des rêves*, Paris, PUF, 1967.  
 FREUD, S. 1923. « Le moi et le ça », dans *Essais de psychanalyse*, Paris, Gallimard, 1981.  
 LEBOVICI, S. 1960. « La relation objectale chez l'enfant », *Psychiatrie de l'enfant*, VIII, 1, p. 147-226.  
 LECLAIRE, M. ; SCARFONE, D. 2000. « Vers une conception unitaire de l'épreuve de réalité », *Revue française de psychanalyse*, t. LXIV, 3, p. 885-912.  
 LÉVY, P. 1998. *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte/Poche.  
 MISSONNIER, S. 2009. *Devenir parent, naître humain. La diagonale du virtuel*, Paris, PUF, coll. « Le fil rouge ».  
 MISSONNIER, S. ; LISANDRE, H. 2003. *Le virtuel : la présence de l'absence*, Paris, Éditions EDK.  
 ROUSSILLON, R. 1999. *Agonie, clivage et symbolisation*, Paris, PUF.  
 ROUSSILLON, R. 2008. *Le jeu et l'entre-je(u)*, Paris, PUF.  
 VINCENT, J. D. 1988. *Qu'est ce que l'homme ?*, Paris, Odile Jacob.  
 WEISBERG, J. L. 2003. « Entre présence et absence, un virtuel toujours plus corporel », dans S. MISSONNIER ET H. LISANDRE (sous la direction de), *Le virtuel : la présence de l'absence*, Paris, Éditions EDK.

**Mots-clés :**

Réalité virtuelle, jeux vidéo, *World of Warcraft*, *Second Life*, relation d'objet virtuelle.

**RÉSUMÉ**

Dans la communauté des professionnels du soin psychique, la frilosité domine à l'égard des « technologies de l'information et de la communication ». Plus délétère, de nombreux psychothérapeutes scotomisent ce que leurs patients évoquent de cette part essentielle et y projettent leurs a priori négatifs défensifs de profanes. Les jeux vidéo constituent un exemple caricatural : ils font trop souvent office de véritable test projectif pour des professionnels qui dénoncent sans véritable examen préalable la dangerosité de cette activité source inévitable de troubles neurologiques, d'addiction et de violence ! Ce récit de l'histoire clinique de John tente d'inquiéter cliniquement cette position obscurantiste et de s'inscrire résolument dans la défense d'une authentique psycho(patho)logie psychanalytique de notre virtuel quotidien.

**SUMMARY**

*The community of psychical care specialists is reluctant about the technologies of information and communication. Deleterious enough, lots of psychotherapists scotomize what their patients tell about this essential side of themselves. They also project onto it their negative and defensive preconceptions. Video games are a caricatured example : they are too often projective tests for specialists. Specialists denounce video games as sources of neurological troubles, addictions and violence without real preliminary examinations. John's clinical history attempts to clinically disturb this position of obscurantism. It also attempts to defend a true psychoanalytic psycho(patho)logy of our daily virtual reality.*

**Key words :**

*Virtual reality, video games, World of Warcraft, Second Life, virtual item relation.*