Malaise dans *Civilization*

Jeux vidéo, psychanalyse et sublimation

Préambule : Jeux vidéo et mondes virtuels

Poser la question de la pertinence d'une approche psychanalytique des jeux vidéo exige tout d'abord que l'on évacue le piège consistant à confondre la thématique des jeux vidéo et celle des mondes virtuels. Cette confusion aboutit en effet à l'idée selon laquelle la pratique de ces jeux mènerait elle-même à « confondre » l'espace du jeu et l'espace réel, selon un mode hallucinatoire qu'on réserve habituellement aux processus psychotiques. On doit certes établir un lien entre les questions théoriques que pose la nature des jeux vidéo et des mondes virtuels, et les problèmes qui peuvent résulter de leur pratique ; mais précisément, les questions posées au théoricien par les jeux vidéo *ne sont pas les mêmes* que celles qui résultent de l'élucidation des caractéristiques d'un espace virtuel. Nous voudrions montrer en quoi cette distinction éclaire le caractère *interprétatif* de la perception dans le cadre des jeux vidéo, et comment ce caractère interprétatif nous conduit à reconnaître qu'au sein de la pratique vidéoludique, « l'irréalité » du jeu — et le rapport que le joueur entretient avec cette irréalité — se trouvent saisis *dans* l'espace du jeu comme tel. Ce basculement conduit à ne plus considérer les conduites pathologiques liées aux jeux vidéo comme les effets d'une erreur (de jugement), mais bien comme les conséquences d'un « choix » dont il faudra interroger les motivations.

Le champ initial d'application du terme de « virtuel » renvoyait à un processus de substitution au sein des stimuli corporels : la fantasmagorie des mondes virtuels (telle qu'on la retrouve, par exemple, dans l'espace cinématographique à travers des œuvres comme *Matrix*, *ExistenZ* ou *Avalon*) repose sur le fait de remplacer les sources « naturelles » de stimulation des terminaisons nerveuses par des sources artificielles. Cette fantasmagorie rejoignait ainsi la vieille inquiétude occidentale concernant le caractère trompeur des sens, qui pouvait induire le jugement en erreur (en rompant son adéquation au réel) voire le plonger dans l'illusion radicale (puisque rien ne peut venir attester que nos sens renvoient bel et bien à un « réel » extérieur à l'esprit humain.) En ce sens, la thématique des mondes virtuels posait initialement la question de la *sensation* : ce que mettait en lumière un « monde virtuel » à la *Matrix*, c'était l'équivalence totale, du point de vue perceptif, entre une image sensorielle induite par un objet naturel et celle que l'on pourrait provoquer artificiellement, en l'absence de tout correspondant externe. Le critère de distinction entre le monde de la perception et le monde de l'hallucination se trouvait mis en cause : c'était ainsi l'argument du rêve, celui de Descartes ou de Calderon, qui réapparaissait.

Or dire des jeux vidéo qu'ils reposent sur l'équivalence entre l'image sensorielle perçue sur l'écran et l'image sensorielle provoquée par une chose de la nature est une erreur : l'image qui apparaît sur l'écran, aussi « réaliste » qu'elle puisse être, n'a rien d'une hallucination. Les personnages qui se découpent sur l'écran, les territoires qui s'y juxtaposent ne posent aucun problème ontologique, car leur essence n'est pas de susciter des images sensorielles mais d'*être* eux-mêmes des images ; l'image qui apparaît sur l'écran n'a de sens que si le joueur accepte de la prendre comme autre chose que ce qu'elle est d'un point de vue sensoriel (une tâche sur un écran), de la saisir *en tant qu'image* — de l'interpréter. Par là se trouve court-circuitée l'interrogation portant sur la présence d'un correspondant externe : car dans la mesure où la chose qu'il s'agit de « voir » est le produit de l'interprétation d'un signe, la réalité intrinsèque de ce qui est vu ne peut être que celle d'un objet mental, c'est-à-dire mentalement *constitué*. Dans l'optique des mondes virtuels, l'esprit se trouvait invité à *croire à l'existence* d'objets externes correspondant aux images sensorielles ; dans l'espace des jeux vidéo, l'esprit se trouve convoqué pour la *construction* d'objets internes dont les images-écran sont autant de signes. Cette différence explique par ailleurs que tous les modes de désignation soient convoqués par les jeux vidéo : de la simple image ressemblante au signe strictement conventionnel, en passant par tous les modes de l'icône et du symbole qui font des images perçues des *analogon* (et non des « simulacres ») de ce qui doit être reconstruit par le joueur.

Si donc la thématique des mondes virtuels confrontait l'acteur au statut strictement hypothétique de toute extériorité matérielle, et lui rappelait que la sensation constitue le fondement indépassable de toute connaissance, celle des jeux vidéo met en lumière le statut interprétatif de la perception, le rôle que la conscience y joue pour l'élaboration d'un « monde » à partir d'un ensemble de données sensorielles brutes. En ce sens, si la première ravive le questionnement classique qui opposa idéalisme et matérialisme, la seconde alimente l'interrogation moderne, voire post-moderne, mettant en cause le caractère interprétatif de toute perception.

Cette distinction éclaire la perspective propre à appréhender les conduites pathologiques liées à la pratique des jeux ; car le caractère interprétatif de la perception fait basculer « l'irréalité » du jeu, ainsi que le rapport du joueur à cette irréalité, *dans* l'espace du jeu lui-même. Si les mondes virtuels impliquent par nature le danger d'une « con-fusion » entre réel et imaginaire, du fait du caractère indiscernable des sources réelles ou artificielles au sein de la perception, la distinction du monde réel perçu (le signe sur l'écran) et du monde construit (l'interprétation du signe) est bel et bien *nécessaire* à la pratique des jeux. Un joueur soumis à l'illusion psychotique consistant à saisir comme un objet réel ce qui n'est qu'un signe sur l'écran deviendrait incapable de préserver la *distance interprétative* qui lui permet... de jouer.¹ Nous arrivons ici à une caractéristique-clé du jeu vidéo : la saisie de l'irréalité du jeu, quelles qu'en soient les modalités, *fait partie* du jeu ; plus encore, la manière dont le joueur effectue cette saisie *est elle-même* un jeu. Le joueur peut faire semblant de croire à la réalité des images qu'il construit ; mais précisément, il ne peut que faire semblant, puisque le travail interprétatif qu'il effectue contredit immédiatement cette croyance ; ce qui signifie que le joueur joue à faire semblant de ne pas jouer — il « se prend » au jeu, selon un processus similaire à celui que Nicolas Grimaldi a mis en lumière dans son approche phénoménologique du rapport à l'œuvre d'art.² Le jeu vidéo, comme le tableau, est l'objet d'une « feinte passion », dans la mesure où le spectateur joue à oublier le travail qui l'établit en tant qu'acteur de sa jouissance. Le joueur ne joue pas simplement *au* jeu : il joue aussi son propre jeu en tant qu'activité ludique.

Ce qui nous amène à deux réflexions : d'une part, la dynamique pathologique éventuellement induite par la pratique des jeux ne peut pas être celle d'une disparition totale de la *distance* permettant au joueur de saisir l'espace vidéoludique comme un espace non réel, puisque c'est précisément cette distance qui, en situant le travail interprétatif, permet le jeu. Le joueur ne peut donc pas saisir le signe sur l'écran comme un objet réel, et il ne peut oublier la dimension construite de l'image mentale qu'il élabore même s'il peut gérer de façon ludique le rapport qu'il entretient avec la conscience qu'il prend de cette construction.³ D'autre part, si cette remarque permet de détourner le questionnement des processus pathologiques d'une approche strictement psychotique, elle nous oriente vers un questionnement en termes de névrose qui ne préjuge en rien de la gravité des dynamiques pathologiques.⁴ Car si nous quittons le domaine de l'erreur et de la confusion que situe l'hallucination, nous aboutissons à ce qui, d'un point de vue phénoménologique, prend l'épaisseur d'une *décision*. Si l'investissement psychique de la pratique des jeux vidéo aboutit à des processus névrotiques, ceci ne peut plus être expliqué à partir d'un dérèglement des schèmes perceptifs : le trouble devient tributaire

¹ : Encore une fois, la pratique des jeux vidéo *suppose* la saisie des images *en tant qu'*images ; et si l'on peut admettre qu'un joueur immergé dans un monde virtuel de type Matrix réagisse de façon adéquate au brusque surgissement d'un simulacre de monstre vert, on voit mal comment un joueur pourrait assimiler une tâche de couleur de quelques centimètres à un monstre vert géant, ou considérer que la conduite à tenir en cas de semblable rencontre est de cliquer frénétiquement sur une souris, sans que l'esprit se pose de part en part comme l'acteur d'une *double* traduction analogique.

² : N. Grimaldi [1983].

³ : Nous nous en tenons ici au registre de l'image ; mais cette conclusion vaut également pour le registre des valeurs. Le joueur peut en tant que joueur, devenir un méchant capitaliste esclavagiste et tyrannique ; cela ne signifie pas qu'il le devient effectivement : il joue à l'être dans l'espace du jeu, et il joue à l'oublier.

⁴ : Le terme de « névrose » est ici employé au sens large de processus psychique (à caractère pathologique) au sein duquel le représentant pulsionnel se trouvant refoulé, l'énergie pulsionnelle (affect) doit trouver des modes d'expression secondaires (que traduisent les symptômes névrotiques). Grossièrement, on peut distinguer le cas d'une énergie pulsionnelle libérée sans représentant pulsionnel (angoisse), le cas d'une réorientation de l'énergie pulsionnelle vers un objet de substitution (propre des phénomènes phobiques), et le cas d'un investissement du corps physiologique (hystérie de conversion, etc.).

d'un *choix* (conscient ou non) par lequel le joueur institue des modalités pathologiques du jeu (qu'il s'agisse de la pratique du jeu ou du rapport ludique à cette pratique). Ce sont alors les *motivations* de ce choix qu'il faut comprendre pour rendre compte des dynamiques névrogènes liées aux jeux vidéo ; et dans cette optique, un questionnement psychanalytique du mode d'investissement psychique (cognitif *et* affectif) des jeux trouve sa légitimité, dans la mesure où il peut éclairer ce que le joueur, en jouant, « gagne » — même au prix de ses symptômes.

L'enjeu de la sublimation

Si la notion de sublimation peut nous aider dans cette enquête, c'est parce qu'elle met en lumière ce qui, dans la pratique des jeux vidéo, peut constituer un *gain* psychique qui ne pourrait se trouver ni dans le fantasme, ni dans la névrose proprement dite. Chez Freud, la notion de sublimation désigne principalement le processus psychique par lequel les pulsions, et notamment les pulsions sexuelles, se trouvent modifiées d'une façon « qualitative », c'est-à-dire affectées d'un changement d'objet *et* de but. Concernant les pulsions sexuelles, cela implique un double processus de déplacement de l'objet investi par la libido, et une désexualisation de la pulsion elle-même. En ce sens, la sublimation s'oppose à la formation névrotique, au sein de laquelle le déplacement de l'objet n'est que le moyen d'une satisfaction « travestie » de la pulsion. Dans la névrose, la composante représentative de la pulsion (ce que Freud nomme le « représentant-représenté ») se trouve refoulée, ce qui contraint l'énergie pulsionnelle (le « quantum d'affect ») à trouver d'autres voies de libération ; grossièrement, on peut ici distinguer les chemins possibles en différenciant la libération de l'énergie pulsionnelle sans représentation (dont le symptôme corrélatif est l'angoisse), le déplacement vers un objet de substitution (comme c'est le cas dans les névroses phobiques), ou l'expression somatique (illustrée par l'hystérie de conversion). Dans tous les cas, la névrose se caractérise par l'apparition d'un symptôme, qui se trouve être le mode d'expression d'une motion pulsionnelle dont le représentant s'est vu refuser l'accès à la conscience ; pour prendre ce qui constitue sans doute l'illustration la mieux connue de ce type de processus, le contenu manifeste du rêve (d'adulte) n'est, pour Freud, que l'expression déguisée d'un désir refoulé. Ce qui caractérise donc la formation névrotique, c'est qu'elle repose sur le court-circuitage de la gestion consciente des motions pulsionnelles — et c'est précisément la prise de conscience amenée par la cure psychanalytique qui, en procédant à la levée du refoulement, met fin aux symptômes.

Ce qui caractérise en revanche la sublimation, c'est que la pulsion ne s'y trouve pas refoulée, mais transformée : si la décharge immédiate de la pulsion reste impossible, c'est en se transformant elle-même qu'elle accède à un mode de libération qui permet d'éviter la censure tout en assurant la satisfaction.⁵ La pulsion ne s'y trouve donc pas réorientée inconsciemment — et indéfiniment — vers un objet-leurre : elle change « véritablement » d'objet — ce en quoi on peut dire qu'elle change de but.

La sublimation n'appartient pas non plus au registre du fantasme, de la libération de la pulsion au sein d'un espace imaginaire, déréel, puisque c'est bien d'une satisfaction *réelle* qu'il s'agit : il ne s'agit pas simplement de transposer la satisfaction de la pulsion dans un espace inoffensif, stérilisé, mais de

⁵ : Nous évacuons ici délibérément le questionnement portant sur la compatibilité entre refoulement et sublimation ; subsiste-t-il quelque chose d'un refoulement dans le processus de sublimation ? Dans sa « biographie » de Léonard de Vinci, Freud tend à le laisser penser, puisque selon lui la sublimation de la curiosité sexuelle précoce de Léonard en pulsion de savoir laisse subsister l'interdiction (inconsciente) d'une investigation *concernant* la sexualité. Sans entrer dans le détail des polémiques soulevées par ce « reste » de refoulement, nous rappellerons que le statut de ce reste est d'autant plus embarrassant dans le cas de Léonard que, précisément, ce dernier *ne semble pas* avoir écarté le domaine sexuel de son champ d'investigation — puisque l'on retrouve par exemple dans ses *Carnets* des dessins en coupe représentant des organes génitaux. La première question qui se pose alors est de savoir si l'étude scientifique des organes génitaux (et notamment leur représentation en coupe) ne pourrait pas être interprétée comme l'aboutissement même d'un processus de sublimation, la génitalité même de l'objet se trouvant ici désintégré dans son statut d'objet de science ; la seconde question concerne le caractère pathologique ou non de cet aboutissement, ce qui implique cette fois le caractère éventuellement « désublimatoire » de l'investigation scientifique. Cf., sur ce point, Porret [...] et Laplanche [...]

transfigurer *ce en quoi consiste* la satisfaction de la pulsion, d'une façon telle qu'elle puisse être pleinement reconnue, élaborée, traitée, etc. par le sujet dans le cadre d'une pratique concrète. Pour Freud, cette transfiguration passe principalement par la substitution, à un objet-but incompatible avec les exigences — notamment morales — de l'environnement, d'un nouvel objet-but affecté d'une valorisation sociale supérieure. Au risque de la caricature, nous rappellerons ici l'illustration populaire de la sublimation du sadomasochisme du médecin par le maniement technique et thérapeutique de son scalpel. Interroger la pertinence du concept de sublimation pour l'étude psychanalytique des jeux vidéo, c'est donc d'abord déterminer le type de pulsions dont la libération immédiate, telle qu'on pourrait la figurer dans le fantasme, se trouve interdite et qui, par la pratique vidéoludique, accèdent à un mode de décharge transfiguré, rendu compatible avec les exigences conditionnant le refoulement.

Le piège à éviter est (encore) celui qui consisterait à appréhender le jeu vidéo à partir de la notion d'espace virtuel, ce dernier apparaissant alors comme un espace de substitution au sein duquel les pulsions « refoulables » trouveraient à se libérer d'une façon *non* transfigurée, mais pourtant compatible avec les exigences de l'environnement socio-moral — du fait du caractère précisément *virtuel* du champ de décharge. En d'autres termes, il faut éviter de faire du jeu vidéo une forme de fantasme au sein duquel l'espace-écran se serait substitué à celui de l'imagination : car alors c'est la dimension du *jeu* qui disparaît, et le joueur se trouve réduit au statut passif d'un *spectateur*, au même titre que celui qui assisterait à la projection d'un film pornographique pour trouver un mode de projection-réalisation de scénarii fantasmatiques.⁶

Que les supports visuels des jeux constituent un espace de réalisation fantasmatique de pulsions refoulables est évident : dans un jeu comme *Mortal Kombat*, les débats suscités par les « Finishers » (*Fatality*, *Animality* et autres *Brutality*) sont à cet égard assez parlants.⁷ Pourtant, cette mise en images du sadisme ne rend pas compte de ce qui, dans le champ des jeux vidéo, en constitue la dimension proprement ludique, impliquant l'investissement actif du joueur en tant que praticien. Par ailleurs, une telle approche tend à dissocier les jeux explicitement « violents » des jeux plus « intellectuels », faisant appel aux ressources stratégiques, planificatrices, logistiques des joueurs, de l'ancêtre *Populous* aux derniers avatars de *Civilization*. Or il nous semble que, pour comprendre la façon dont les jeux vidéo permettent une décharge autorisée de pulsions refoulables, il faut parvenir à saisir l'analogie structurelle qui relie le plus élémentaire des *kill'em all* au plus élaboré des *Geopolitical Simulator*.

De l'emprise à la domination, en passant par le sadomasochisme

Ce qui caractérise un jeu comme *Civilization*, c'est en effet moins l'extermination des armées ennemies que la recherche d'une *découverte* et d'une *maîtrise rationnelle* de la totalité d'un territoire. A l'instar de l'homme de Descartes, par sa technique le joueur doit se rendre « comme maître et possesseur » de l'espace qui lui est confié, et il doit le faire à l'aide d'un ensemble de techniques et de stratégies rationnelles. Dans quelle mesure peut-on appréhender cette « quête » comme l'expression d'un processus de libération sublimée de tendances refoulables, dont la violence brute d'un *Mortal Kombat* ne constituerait qu'une représentation quasi-fantasmatique ? Ne serait-il pas possible d'interpréter la visée d'une « domination technico-rationnelle du monde » comme le rejeton intellectualisé de pulsions sadiques et agressives ? Ainsi posée, la question ne semble pas soulever d'objections insurmontables ; tout le problème repose sur la difficulté qu'il y a à *rendre compte* de cette métamorphose de la décharge pulsionnelle. La question que nous posons ici est donc de savoir

⁶ : Qu'il existe des voies de passage entre les espaces cinématographiques (ou télévisés) et les jeux vidéo est évident, comme en atteste la multitude des transferts menant de l'écran de cinéma ou de télévision à l'écran d'ordinateur ou de console (ce fut le cas, il y a déjà bien longtemps déjà, de *Indiana Jones et la dernière Croisade* et des *Tortues Ninja*, deux jeux initialement sortis en... 1989 !), et inversement (de *Final Fantasy* à l'improbable *Mortal Kombat*), un chemin aller-retour n'étant pas à exclure (ce fut le cas pour *Street Fighters*). En outre, la plupart des jeux vidéo intègrent aujourd'hui des séquences filmées, généralement désactivables (pour des raisons qui ne tiennent pas seulement à la mémoire disponible : les adeptes de *Warcraft III* pourront ainsi initier leurs bambins à la pratique des jeux tout en leur épargnant la mise en scène assez réaliste d'un régicide qui est également — un parricide.)

⁷ : Cf. sur ce point Kline, S., Dyer-Whiteford, N. & de Peuter, G. [2003]

comment peut s'établir cette « intellectualisation » : comment peut s'opérer la transfiguration d'un sadisme primaire en gestion stratégique, comment comprendre le passage d'une énergie pulsionnelle libidinale et destructrice à une expression rationnelle et constructive ?

C'est ici que la notion de sublimation, telle qu'elle apparaît chez Freud dans le cadre de la première théorie des pulsions, nous donne un premier point d'appui, en ce qu'elle indique la corrélation originaire qui s'établit entre les pulsions libidinales sadomasochistes et la visée *dominatrice* du sujet. Dans le cadre de la première théorie des pulsions, ce qui permet d'éviter le pansexualisme est l'introduction des pulsions dites d'autoconservation (non sexuelles) ; conformément au mécanisme d'« étayage » bien mis en lumière par Laplanche, pulsions sexuelles et non-sexuelles ne s'élaborent que par la relation (dite anaclictique) qui les unit, le développement des unes servant de point d'appui au développement des autres. Or les pulsions d'autoconservation que Freud considère comme le point d'étayage des pulsions sexuelles sadomasochistes sont précisément celles que l'on peut réunir sous le nom de pulsion *d'emprise*. La pulsion d'emprise est une pulsion non sexuelle qui vise à établir la domination du sujet sur le monde ; le caractère non sexuel de cette pulsion se traduit notamment par le fait qu'aucune jouissance n'est tirée de la destruction potentielle de l'objet. Par conséquent, dans le cadre de la première théorie des pulsions, la corrélation de la libido génitale (somasochiste) et de la visée de domination peut être appréhendée à *partir* de la seconde, le sadomasochisme étant lui-même conçu comme le produit de la sexualisation de la pulsion d'emprise.⁸ En ce sens, la conversion des pulsions sadiques en pulsions d'exploration-domination rationnelle semble d'autant plus mobilisable que l'emprise constitue le fondement pulsionnel autoconservatif de la libido génitale agressive.

Cette hypothèse trouve une confirmation lorsque l'on envisage le point d'aboutissement de la sublimation dans le cadre de cette première théorie des pulsions. Le mouvement propre de la sublimation est en effet celui qui concerne la *déssexualisation* de la pulsion libidinale ; et l'un des achèvements possibles de ce processus (celui auquel aboutit la sublimation analysée par Freud dans le cas de Vinci) n'est autre que l'émergence d'un nouveau type pulsionnel : la *pulsion de savoir*. Or cette pulsion de savoir doit moins être appréhendée comme une « soif de connaissances » que comme un désir d'investigation, d'exploration au sein duquel le désir de « voir » — selon Freud, la pulsion de savoir « travaille » avec la pulsion « scopique » — s'adjoint à celui d'une captation, d'un assujettissement intellectuel par lequel se constitue ce que l'on pourrait considérer comme une *exploration rationalisante* de l'objet et du monde. Le caractère intellectuel de cette investigation dérive précisément de la déssexualisation de la pulsion libidinale, dont l'énergie à présent « déplaçable » peut être mise au service de la conscience en vue d'une rationalisation des données, notamment perceptives.

En résumé, la notion de sublimation, telle qu'elle apparaît dans le cadre de la première théorie des pulsions, permet 1) de corréler l'espace de la libido génitale sadomasochiste à la notion d'emprise conçue comme visée d'une maîtrise dominatrice du monde, 2) de mettre en lumière la dimension investigatrice, exploratrice, « scrutative » que peut prendre l'expression déssexualisée des pulsions libidinales, et 3) de rendre compte de la dimension rationnelle de cette investigation-domination, découverte-maîtrise, en situant la source de l'énergie psychique ainsi mobilisée dans l'énergie « déplaçable » libérée par la déssexualisation de la libido et mise à la disposition de l'intérêt intellectuel.

La conversion technique de la violence

Il faut cependant insister sur la dimension technique que prend, dans la pratique des jeux vidéo, la rationalité ; car la valeur épistémique de la quête est ici nettement subordonnée à sa valeur pragmatique : le joueur ne cherche ni à connaître la vérité (rationalité scientifique), ni à adopter une conduite conforme à ses propres principes de légitimation (rationalité éthique), mais à *gagner*. Cette soumission du savoir à la technique se traduit dans le jeu lui-même, au sein duquel toute « découverte scientifique » s'accompagne (sauf ironie des concepteurs) d'une application permettant d'accroître

⁸ : Jean Laplanche [1970-1971], p. 100.

l'efficacité économique (rentabilité, productivité, rendement), l'efficacité militaire, la viabilité des infrastructures, etc.⁹

Cette soumission de la véracité à l'efficacité, impliquant le primat de la rationalité technique, est à même d'apporter un nouvel éclairage sur la façon dont les jeux vidéo peuvent être interprétés comme des supports de sublimation des pulsions sadiques. En effet, si la transfiguration des pulsions sadiques en vellétés de maîtrise technique peut sans difficulté être rattachée à un processus de « revalorisation » de la décharge pulsionnelle, et si la violence matérielle de l'agressivité trouve bien une voie de légitimation par sa transposition dans le domaine de la maîtrise rationnelle d'un espace, il faut souligner le fait que la « valeur » dont est affectée l'activité est avant tout celle d'une *compétence*. C'est l'efficacité du gestionnaire politique qui constitue le corrélat sublimé de la « puissance » sadique, et l'intellectualisation de la force est avant tout ici celle d'une traduction dans le registre d'une *aptitude* à mobiliser rapidement et efficacement un ensemble de paramètres et d'outils afin d'administrer efficacement un territoire. Or ce qui nous intéresse ici, c'est que la violence pulsionnelle *du joueur* ne peut se transformer en efficacité logistique *dans le jeu* que si la première s'est convertie *par le jeu*, en une puissance technique dont la seconde n'est que la projection figurée.

Les compétences multiples du chef d'Etat dans *Mission Président* ne sont en effet que les reflets multiples d'une seule et même compétence technique qui est celle du joueur élaborant des configurations optimales à partir de calculs (plus ou moins intuitifs) effectués sur la base de paramètres disponibles et de règles du jeu. L'assimilation du jeu à une activité présidentielle témoigne ainsi d'une glorification induite du joueur — et ce, moins du fait d'une identification feinte du joueur à un chef d'Etat, que par une valorisation du jeu lui-même résultant de sa projection au sein d'un espace noble, celui de la gestion des affaires de la Cité. Peut-on dire alors que le jeu lui-même « se sublime » à travers sa projection dans l'espace politique ? Aussi séduisante que puisse paraître cette hypothèse, nous devons l'abandonner. Car l'investissement du domaine politique par le jeu n'est que sa projection sur un mode d'objets qui, pour « nobles » qu'ils soient, n'en modifient pas pour autant le *but* du jeu.¹⁰ La politisation du jeu n'est qu'une politisation de ses *objets*. En ce sens, la projection de l'activité ludique dans le cadre des affaires d'Etat appartient au registre, non de la sublimation, mais de l'idéalisation.

Cette remarque nous permet d'affermir notre thèse d'une *continuité* entre les jeux de « street fight » (type *Mortal Kombat*) et les jeux de stratégie (comme *Civilization*). Car la hiérarchisation spontanée — et largement partagée — de ces jeux risque fort de tomber dans le piège de cette idéalisation. Dans l'un et l'autre cas, l'activité ludique repose sur la mobilisation d'un nombre fini de paramètres et de règles qui, en définissant les objectifs et les « coups » permis, permettent l'élaboration d'un certain nombre de « stratégies ». Que la donnée pertinente soit le PIB de la Syldavie ou le nombre de points de vie de l'adversaire ne change pas la nature du *travail* intellectuel exigé du joueur, qui se résume avant tout à une habileté *technique*, moins fondée sur la rigueur d'un raisonnement que sur une connaissance empirique résultant d'une *pratique* assidue. La valeur du joueur est avant tout une compétence, et cette compétence se définit d'abord comme une vélocité pratique fondée sur un discernement efficace des données pertinentes, à un recensement efficace des différentes réponses possibles, et aux choix de la stratégie optimale — ce travail reposant avant tout sur l'*expérience*. Le joueur « fort » est avant tout le joueur « expérimenté ».¹¹

⁹ : C'est l'un des paradoxes des jeux vidéo : bien que ce soit le seul endroit du monde où l'économie, la géographie, l'urbanisme, et même la sociologie puissent être de véritables *sciences* (puisqu'elles y sont *effectivement* régies par des mécanismes et des lois déterminés par les algorithmes choisis par les concepteurs), elles n'y sont jamais étudiées pour elles-mêmes !

¹⁰ : Nous pourrions éventuellement parler de sublimation si le joueur abandonnait effectivement la pratique des jeux vidéos pour se lancer dans la politique ; et, de fait, on assiste, aussi bien de la part des joueurs que des concepteurs, à des tentatives répétées pour faire apparaître une continuité entre les deux : l'élaboration collective des règles par une procédure de gestion concertée n'est-elle pas l'amorce d'une politisation *réelle* de la pratique des jeux ? Le jeu n'apparaît-il pas alors comme l'amorce d'une « res publica » ? Nous rejoignons ici les jalons d'une valorisation — ou d'une critique — idéologique des jeux vidéos.

¹¹ : On pourrait objecter que les jeux de stratégie comme *Civilization* impliquent une gestion « à long terme » des ressources, et qu'en tant que tels ils impliquent des capacités d'anticipation et de planification dépassant le cadre

En revanche, on doit également éviter le piège d'une sous-valorisation des jeux de combat résultant du mécanisme inverse ; si l'idéalisation politique des contenus ne doit pas nous conduire à idéaliser le jeu lui-même, en revanche il faut se garder de prendre appui sur le contenu visuel d'un *Mortal Kombat* pour en déduire la nature intellectuellement « primaire ». Car là encore, ce que représente l'écran n'est qu'une *projection fantasmatique d'une compétence ludique définie comme compétence technique* : quelle que soit la musculature du personnage, quelles que soient les armes plus ou moins délirantes qui lui sont attribuées, elles ne sont que la mise en scène d'une force qui repose précisément sur la transfiguration de la « puissance » physique en compétence technique. En ce sens, les jeux de combat ne sont pas moins propres à une activité « sublimatoire » que les jeux de stratégie, dans la mesure où ils reposent sur la décharge de pulsions explicitement sadiques, dont les contenus visuels constituent la représentation fantasmatique, sur un mode au sein duquel la force, le sang et les armes *se trouvent convertis en habileté technique*. Deux joueurs qui s'affrontent lors d'un tournoi de *Tekken* peuvent bien sembler donner libre cours à leurs fantasmes d'extermination sanguinolente d'autrui ; en réalité, même si l'écran renvoie la mise en scène de fantasmes sadiques (mise en scène dont l'inventivité ne confine pas toujours au raffinement), ces joueurs ont substitué à la confrontation immédiate de libidos agressives une rivalité codifiée fondée sur un critère d'habileté technique. En ce sens, il existe entre la pratique du joueur et la libération pulsionnelle imaginarisée par son « personnage » la même différence que celle que l'on peut trouver entre le joueur d'une équipe sportive qui se mesure techniquement à son adversaire sur le terrain de jeu, et le supporter enivré qui prend prétexte du résultat pour jeter des bouteilles cassées sur le supporter ennemi. Or la transposition de l'affrontement sauvage en activité guerrière, et la transposition de cette dernière en activité sportive (substituant le terrain de jeu au champ de bataille, et les règles du jeu au droit des gens) appartiennent incontestablement au registre — de la sublimation.

La différenciation des jeux de combat et des jeux de stratégie ne doit donc pas nous masquer leur analogie : tous deux constituent la projection au sein d'un espace fantasmatique spécifique (celui du *fighter* musculeux pourvu d'armes délirantes, celui du chef d'Etat plénipotentiaire) d'une même habileté-compétence qui traduit la conversion de motions pulsionnelles violentes en puissance technique. La sublimation n'est pas à rechercher dans la noblesse des images en lesquelles la violence se trouve *représentée*, ni dans la virtualité inoffensive de l'espace de libération, mais dans l'inscription de la violence au sein d'un référentiel technique qui convertit la décharge aveugle en pratique délimitée et réglée, la force pure en habileté, l'affrontement sauvage en compétition.

La scénarisation de l'agressivité

Cette mise en lumière du personnage en tant que projection fantasmatique du joueur nous amène par ailleurs à une autre piste de réflexion induite par la notion de sublimation. Si la première théorie des pulsions nous permettait de fonder l'articulation psychique de l'emprise, du sadomasochisme et d'une domination déclinée simultanément dans l'ordre du « voir » et dans celui du « savoir », la seconde peut en revanche nous éclairer sur la manière dont les jeux vidéos constituent un terrain de sublimation pour les pulsions de destruction proprement dites. La seconde théorie des pulsions voit en effet l'éclosion chez Freud d'une nouvelle opposition qui, de façon un peu paradoxale, abandonne les pulsions d'autoconservation pour leur « substituer »¹² les pulsions *de mort* — lesquelles, pour Freud,

des réponses « immédiates » convoquées par les jeux de combat. Sans entrer dans le détail d'une argumentation, il nous semble que cette objection trouve une partie de sa réponse dans le caractère empirique du « savoir » du joueur ; c'est moins l'anticipation en elle-même qui constitue une élaboration rationnelle distincte du simple réflexe, que son mode d'élaboration et d'acquisition. Tant que les vertus d'anticipation et de planification se fondent sur une approche inductive (dont le paramètre essentiel demeure le *temps*), rien ne les distingue véritablement de leurs homologues « intuitifs ». Revenant au sens originel de cette distinction (instituée par Jacob Bigelow), on pourrait dire de la pratique des jeux vidéo qu'elle demeure toujours essentiellement technique, et non « technologique ».

¹² : Nous n'entrerons pas ici dans le questionnement portant sur la nature du parallélisme qui relie, chez Freud, la double typologie des pulsions ; d'où ces guillemets.

sont avant tout des pulsions d'*auto*-destruction.¹³ La possibilité d'envisager un processus de sublimation des pulsions de destruction est clairement envisagée par Freud, même si son élaboration se limite essentiellement à un projet ébauché dans sa correspondance avec Lou Andréas-Salomé. Pourtant, comme l'a bien montré Porret [1994], il est tout à fait acceptable d'accorder, dans le cadre de la seconde théorie des pulsions, un rôle clé aux pulsions de destruction dans le processus même de sublimation *en général* qui, s'il ne suppose pas le refoulement, implique néanmoins un certain mode d'inhibition préalable du but de la pulsion. La transfiguration des pulsions destructives en motions pulsionnelles de domination du monde peut en effet être reconstituée, si l'on admet avec Porret que les pulsions de destruction peuvent être mobilisées pour l'inhibition de leur propre but destructif, à travers leur unification avec les pulsions érotiques.¹⁴ Par ailleurs, dans le cadre de cette seconde théorie, Freud maintient l'idée selon laquelle la déssexualisation de l'éros fournit l'énergie déplaçable dont se nourrit le travail de la pensée.

En revanche, ce qui apparaît à présent, c'est le rôle joué par le Moi dans cette déssexualisation, à travers le processus d'identification. L'introduction du narcissisme au sein de la théorie freudienne permet en effet de mettre en lumière un nouveau mode de déssexualisation, fondé sur la transposition de la libido d'objet en libido narcissique, dans la mesure où cette transposition de l'*eros* implique un abandon des buts proprement sexuels. Or Freud souligne que cette déssexualisation entraîne un risque de désunion pulsionnelle, dans la mesure où la libido n'a dès lors plus la force de *lier* les motions pulsionnelles destructives qui s'y adjoignaient.¹⁵ Si l'énergie pulsionnelle déssexualisée peut être mise au service des intérêts intellectuels de la conscience, l'agressivité, quant à elle, pourrait bien être captée par les instances psychiques « répressives », donnant ainsi une justification partielle à la cruauté du Surmoi.

En quoi la pratique des jeux vidéo pourrait-elle servir de support à une transformation de la libido d'objet en libido narcissique ? Nous risquons ici une hypothèse qui devrait être étudiée plus à fond : le jeu vidéo permet un investissement d'objet qui constitue *par lui-même* ce que l'on pourrait considérer comme une « identification narcissique ». En s'identifiant au *personnage* du jeu, le joueur connaît ce que l'on pourrait appeler avec Lagache une aliénation de la conscience dans un moi-objet qui n'est que la projection, que l'on peut dire spéculaire, du sujet lui-même. En investissant « son » personnage, le joueur effectue un investissement dont la rentabilité pour le Moi est immédiate, puisque l'identification en cause, 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 joueur à *lui-même* en tant qu'objet du désir).

En outre, s'il ne s'agit plus ici de relation transnarcissique à la mère (comme c'était le cas pour les identifications primaires du nourrisson) le joueur se retrouve bel et bien dans une situation où il *est* lui-même l'espace au sein duquel l'objet-moi qui le représente agit, aussi bien que cet objet-moi lui-même. En tant que joueur, l'individu qui joue n'est pas seulement le personnage-objet qui se trouve être une projection du moi (premier « bouclage » narcissique), il est également la totalité du monde en lequel ce personnage se trouve immergé. Ce second bouclage est par ailleurs nourri, dans des jeux comme *Civilization*, par l'omnipotence du joueur qui, si elle intègre un ensemble de normes qui le définissent en tant que joueur, ne se heurte nulle part à une séparation confrontant le moi à une dépendance radicale à l'égard d'un Autre. Et certes, cette omnipotence n'est pas totale, puisque dans l'espace du jeu peuvent être figurés « d'autres » joueurs, qu'il s'agisse d'un joueur fictif paramétré par les concepteurs, ou par des joueurs réels dans le cas d'un jeu en réseau. Mais on ne doit pas ici oublier la différence fondamentale qui sépare l'espace que *représente* l'espace écran, qui reste à tout jamais la chose *du joueur*, et l'espace réel en tant que chose commune, publique au sein de laquelle s'établit une

¹³ : La possibilité d'envisager un processus de sublimation des pulsions de destruction est clairement envisagée par Freud, même si son élaboration se limite essentiellement à un projet ébauché dans sa correspondance avec Lou Andréas-Salomé.

¹⁴ : « Une fois modérée et domptée, son but pour ainsi dire inhibé, la pulsion de destruction dirigée contre les objets doit permettre au moi de satisfaire ses besoins vitaux et de maîtriser la nature. » Porret [1994], p. 50.

¹⁵ : Cette idée apparaît notamment dans Freud [1915-1923] : « comme le travail de sublimation [du moi] a comme conséquence une désunion pulsionnelle et une libération des pulsions d'agression dans le surmoi, il s'expose, par son combat contre la libido, aux dangers des sévices et de la mort. »

co-existence. Plusieurs joueurs jouant en réseau face à leur écran ne constituent pas « un espace virtuel commun », mais une pluralité d'espaces construits isomorphes. Dans le jeu, le réseau reste avant tout une constellation et, en ce sens, la communauté des joueurs ressemble davantage à une « harmonie préétablie » d'espaces soliptiques qu'à une res-publica des joueurs. Encore une fois, il faut se garder de fusionner l'espace du jeu au sein d'un jeu vidéo et l'espace d'un « monde virtuel » ; qu'il gagne ou qu'il perde, le joueur en tant qu'il joue est la totalité de l'espace qu'il investit, dans la mesure du moins où il est à la fois joueur et « maître du jeu ». Un jeu comme *Civilization* exprime très clairement ce triple statut de l'individu, mobilisé à la fois en tant que joueur *du* jeu, en tant que « superviseur » omnipotent *dans* le jeu, et, éventuellement, en tant que personnage du jeu (que ce personnage soit anthropomorphe ou non : dans le cadre du jeu, le joueur peut tout aussi bien être une ville, une armée, etc.).¹⁶ Ce sont précisément ces *trois* dimensions : joueur / maître du jeu (figuré notamment par le pseudonyme) / personnage, qui doivent être mobilisées pour qu'une altérité véritable se dessine dans le cadre du jeu.¹⁷

Ce caractère spéculaire/soliptique des identifications impliquées dans la pratique des jeux, ainsi que la fonction d'omnipotence qui s'y trouve impliquée, permettent de comprendre en quoi la libido d'objet peut se trouver ici « traduite » en libido narcissique. Or cette traduction éclaire une nouvelle dimension possible du caractère « sublimatoire » des jeux. Si, comme nous l'avons dit, l'identification produit un effet de déssexualisation de la libido d'objet, et si cette déssexualisation correspond à une libération de l'agressivité, il y a peu de chance pour que cette agressivité soit ici captée par le Surmoi du joueur (comme le suggérait Freud). Cette agressivité se libérera de façon beaucoup plus probable *dans l'espace du jeu* saisi comme espace de projection spéculaire du Moi. D'une part, on peut en effet considérer que les exigences du Surmoi se trouvent en partie atténuées par la projection de l'activité au sein d'un espace « fictif » : dans le jeu comme dans le rêve, la gestion des pulsions est rendue plus tolérante du fait du caractère imaginaire des satisfactions pulsionnelles. Mais nous avancerons ici une autre hypothèse, qui demanderait à être approfondie ; dans le jeu, le conflit des instances, loin d'être simplement court-circuité par la projection au sein d'un espace « virtuel », se trouve représenté *dans* le jeu lui-même. Dans la mesure où l'espace du jeu constitue un espace de projection du Moi (au sens global), il y a fort à parier que les relations sadiques que le moi entretient avec le Surmoi y trouvent un forme de représentation fantasmatique, notamment à travers la confrontation du moi-personnage (qui, rappelons-le, ne se limite pas nécessairement au « héros ») et du moi-maître du jeu.

Quoiqu'il en soit de cette corrélation, on peut sans trop de risque émettre l'hypothèse selon laquelle l'identification narcissique autorisée par le jeu entraîne bel et bien une désunion pulsionnelle par laquelle une agressivité se trouve libérée, cette agressivité trouvant à se réinvestir, soit dans le rapport

¹⁶ : Il serait tentant de mettre en rapport cette trinité avec la fameuse triade de Lacan ; le personnage pourrait alors être considéré en tant que projection spéculaire du moi dans le registre imaginaire, le maître du jeu sa représentation dans l'espace symbolique (notamment liée aux échanges linguistiques entre « maîtres » dans le cadre d'un jeu en réseau), et le joueur comme sujet réel, à jamais insaisissable *dans* le jeu.

¹⁷ : Un joueur assidu de *Guild Wars* m'a un jour affirmé que, dans ce jeu, on pouvait effectuer des « vraies rencontres », c'est-à-dire produire une interaction au sein de laquelle autrui n'était pas seulement saisi comme objet du jeu mais comme un sujet à part entière, reconnu dans son altérité. Or ce qui constituait selon lui un support (et une manifestation) privilégiés pour ces rencontres, c'était le fait que croiser (sur l'écran) un autre joueur permettait l'ouverture d'une boîte de dialogue activable à tout moment durant le reste de la partie. Mais précisément, dans le cas des « rencontres », ledit joueur ne mobilisait pas seulement la boîte de dialogues pour communiquer des informations — relatives au jeu — au joueur « rencontré », mais pour lui fixer périodiquement un rendez-vous *dans* l'un des sites du jeu ; de son propre aveu, c'était « tout de même mieux de se voir en vrai »¹⁷, c'est-à-dire de visionner sur l'écran le personnage du joueur auquel on s'adresse. Il n'y a rien de pathologique dans cette formulation un rien curieuse, qui identifie rencontre « réelle » et apparition d'une tâche de couleur sur un écran. C'est précisément parce que le caractère « collectif » de l'espace ne renvoie pas à la communauté d'un espace virtuel, mais à la synchronie des interprétations que chaque joueur effectue face à son écran, que l'intersubjectivité doit passer *à la fois* dans le registre symbolique de la communication verbale (qui, elle, peut être située dans un espace « virtuel » communautaire) *et* dans le registre imaginaire de la représentation visuelle.

du joueur-personnage aux autres personnages du jeu, soit dans le rapport du moi-maître du jeu au territoire dont il doit assurer l'administration.¹⁸

Cette réorientation de les motions pulsionnelles agressives libérées, « déliées » au sein du scénario du jeu devient très intéressante si on la met en rapport avec la manière dont Laplanche effectue sa « dérivation » de la notion de sublimation. Pour Laplanche, l'opposition entre Eros et Thanatos ne doit pas être lue dans l'optique d'une distinction entre sexualité et agressivité, mais entre libido liée et libido non liée. Pour Laplanche, les pulsions de destruction sont avant tout de la sexualité libre, anarchique, chaotique, une sexualité sans objet. En ce sens, passer de la pulsion de mort à la pulsion de vie — c'est précisément ce qui constitue, pour Lagache, le travail de la sublimation — désigne avant tout le fait d'*intégrer* l'agressivité : « les formes intégrées de génitalité sont des modes de sublimation ».¹⁹ La sublimation se définit ainsi par un effort aboutissant à l'investissement stable, à un « amour stasé »²⁰ à partir de la sexualité anarchique que désigne la pulsion de mort. Dès lors, si l'on admet que l'identification narcissique autorisée par le jeu aboutit à une « déliaison » pulsionnelle, on peut admettre que la cruauté exprimée par le joueur au sein du jeu n'est que l'envers du travail intellectuel auquel il se livre. Maîtrise rationnelle de l'espace et destruction sadique y apparaîtraient ainsi comme les deux modes d'*intégration* d'une sexualité originaire, intégration effectuée d'une part par le travail de conceptualisation du donné opéré par la conscience, et d'autre part par la l'investissement objectal de l'agressivité. La dimension rationnelle (que nous avons reconstituée à partir de la notion d'énergie « déplaçable » issue de la déssexualisation) et la dimension cruelle (que nous avons proposé de fonder sur l'agressivité libérée par la déssexualisation) de la domination s'y trouveraient alors liées comme les deux faces d'un même processus de liaison de la pulsion de mort conçue comme sexualité sans objet.

Le jeu vidéo apparaît alors comme un analogon ludique de ce que la création plastique ou narrative représentait au sein du courant de l'art-thérapie. Dans les deux cas, l'activité repose sur un travail de *scénarisation* des contenus psychiques, un effort de mise en scène qui est à la fois projection figurative et appropriation. Retrouver l'objet de l'angoisse à travers une mise en image qui soit également une mise en ordre et permettre l'appropriation des contenus ainsi « mis en œuvre » par une manipulation pratique, technique : tel était le projet initial de l'art-thérapie, projet dont l'approche proposée précédemment nous semble trouver un écho dans la pratique des jeux vidéo. Encore une fois, loin de constituer une simple projection fantasmatique, la pratique des jeux vidéo peut être appréhendée comme une appropriation des fantasmes inconscients par la gestion technique d'une représentation. Figurer l'infigurable, nommer l'innommable, lier la sexualité originaire, intégrer l'agressivité : autant de facettes du processus de sublimation autorisé par la structure ternaire : représentation / scénario / maîtrise technique qui définissent la pratique des jeux vidéo.

Conclusion : l'ambivalence psychanalytique du jeu vidéo

Cette approche des mécanismes psychiques d'investissement des objets, des espaces et des pratiques liés aux jeux vidéo permet de mettre en lumière ce que l'on pourrait considérer comme l'ambivalence psychanalytique de ces jeux. Il apparaît clairement en effet que ce mode d'investissement autorise une double lecture, situant tour à tour le jeu vidéo comme un lieu potentiellement névrogène — ou comme un support thérapeutique. Dans le premier cas, on insistera sur les possibilités destructrices que ce mode d'investissement des composantes pulsionnelles comporte, voire induit pour le joueur. Outre les dangers liés au processus de sublimation lui-même — notamment celui de la « désublimation » — il est clair que des processus tels que l'identification narcissique peuvent conduire le sujet à une régression vers une forme de narcissisme primaire, au sein duquel l'espace de projection du Moi tend à faire disparaître toute confrontation à une « extériorité ». Dans le jeu vidéo, le joueur se trouve libre

¹⁸ : On peut à cet égard rappeler que, dès la *première* version de *Sim City* (datée elle aussi de 1989), les concepteurs avaient délibérément choisi de permettre au joueur de déclencher *s'il le voulait* toute une variété de cataclysmes, allant du tremblement de terre à la brusque irruption d'une sorte de King Kong, détruisant allègrement les constructions situées sur son trajet.

¹⁹ : Laplanche [1992-1998], p. 314.

²⁰ : Laplanche [1970-1971], p. 139.

de s'identifier à des personnages qui ne sont autre que sa propre projection dans un espace dont il est maître, qu'il *est* en tant que maître, et qui n'a d'existence qu'en vue de cette maîtrise. Plus encore, le joueur se trouve, dans son rapport au monde du jeu, dans une situation d'extériorité que ne reflète qu'en partie son statut de « gardien des clés ». En ce sens, c'est moins l'immersion *dans* le jeu qui comporte un risque névrogène que la transcendance du joueur à l'égard de l'espace du jeu ; comme le Dieu de Descartes, c'est le joueur qui prête existence, à chaque moment du jeu, à cet espace. Ici encore, il ne faut pas se laisser abuser par les dérives substantialisantes véhiculées par l'idée « d'espace virtuel », notamment dans le cas du jeu en réseau, conçu comme espace subsistant par soi et auquel on pourrait se « connecter ». En le faisant apparaître sur son écran, en lui donnant son sens et sa cohérence à travers le système de ses interprétations, le joueur *crée* le monde du jeu, le supporte dans une existence à laquelle il peut à tout moment mettre fin.²¹ Au-delà de la force plus ou moins délirante du personnage, au-delà de l'omnipotence du maître du jeu, c'est bien la transcendance absolue du joueur à l'égard du monde que le jeu met en scène, le délivrant de cette dépendance radicale en laquelle Sartre voyait l'une des composantes essentielles de la *condition* de l'homme : celle d'être *dans* le monde — et de ne pouvoir en sortir. Retour au narcissisme primaire, omnipotence au sein d'un espace conçu comme prolongation du Moi : comment ne pas reconnaître ici les prémisses d'une dérive pathologique de la pratique des jeux ?

Du point de vue opposé, on insistera sur la gestion rationalisée des motions pulsionnelles anarchiques, sur l'accès à la maîtrise « logistique » des affects autorisés par la dimension sublimatoire de cette pratique. A travers l'appropriation figurative des représentations, la mobilisation-gestion technique des forces libidinales et agressives, c'est bien l'espace d'une « jeu vidéo thérapie » qui semble s'ouvrir.

Plutôt que de trancher ce débat nébuleux, nous proposerons ici une hypothèse de travail selon laquelle il faut prendre appui sur cette double lecture possible de l'investissement psychique des jeux vidéo pour en souligner l'ambivalence, qui se trouve déjà dans la parenté qui relie névrose et sublimation. Comme le veut Lagache, le processus névrotique ne doit pas être conçu d'emblée comme un dysfonctionnement du psychisme (comme ce serait davantage le cas pour une approche psychiatrique des problèmes mentaux), mais comme une *tentative* visant à résoudre une situation anxigène ou traumatique. A l'instar du transfert, la névrose reste un processus par lequel le psychisme tente d'établir ou de restaurer un équilibre ou une cohérence préalablement mis en danger : elle est à la fois cure et pathologie, selon la vieille ambiguïté du *pharmakon*. Et certes, il faut se garder de déduire de cette ambivalence la possibilité d'un renversement dialectique par lequel la pratique des jeux vidéo pourrait servir de support thérapeutique aux processus pathologiques dont ils auraient eux-mêmes supporté l'élaboration. Mais l'on peut néanmoins prendre appui sur cette ambivalence pour souligner ce qui, dans les *problèmes* liés à la pratique des jeux vidéo, est d'abord apparu comme une solution. Comme nous l'avions rappelé en introduction, les processus pathologiques liés à cette pratique ne doivent pas d'abord être rapportés à une erreur, mais à un *choix* ; si le joueur adopte une conduite coûteuse en termes d'intégration (dont la désocialisation progressive est le symptôme-type, dans la mesure notamment où il traduit le désinvestissement affectif du monde « réel » au profit du monde du jeu), c'est que cette conduite a pu lui apparaître (consciemment ou non) comme un gain. Pour user d'une formule, on pourrait considérer que si certaines pratiques des jeux peuvent apparaître comme suicidaires, c'est d'abord en ce qu'elles sont un moyen d'*éviter* le suicide, elles sont la réalisation d'un suicide qui n'a pas lieu.

Pour clarifier cette hypothèse, nous ferons retour sur l'une des composantes sublimatoires de la pratique des jeux vidéo dont nous avons peu parlé. Pour Freud, nous l'avons dit, la sublimation est liée à un processus de transformation de la motion pulsionnelle par lequel celle-ci se trouve réorientée vers un nouvel objet-but affecté d'une valorisation socio-morale supérieure. Or l'analyse de ce en quoi peut consister cette « revalorisation » de la motion pulsionnelle dans le cadre des jeux vidéo souligne l'ambivalence que nous avons relevée. D'une part, on peut considérer que la traduction d'une énergie libidinale ou agressive en termes de compétence technique constituée déjà, par elle-même, un support de revalorisation, à l'image de la transposition de l'affrontement violent en compétition sportive. Mais

²¹ : On pourrait ainsi concevoir l'une des dimensions du processus d'addiction, non par le fait que l'espace du jeu subsiste lorsque le joueur « n'est pas là », mais bien par la tentation de *poursuivre* cette possibilité de maintien dans l'être de l'espace du jeu. En ce sens, c'est parce qu'il *peut* y mettre fin que le joueur — poursuit le jeu.

il faut également insister sur la *relativité* du référentiel moral impliqué par la notion de sublimation : la valorisation dont il s'agit n'a de sens que rapportée à un système de normes propre à une communauté dont il constitue l'un des traits identitaires. En ce sens, il faut se garder de confondre valorisation de la satisfaction pulsionnelle et mise en conformité avec l'idéal social majoritaire : une conduite désapprouvée par la morale publique peut très bien traduire une valorisation du comportement aux yeux d'un groupe social restreint. L'un des traits marquants de l'approche de Lagache dans son étude psychanalytique des phénomènes de délinquance tient précisément dans le fait qu'il a su discerner, sous la *déviante* du comportement, sa conformation à un référentiel normatif « alternatif », propre à un groupe social déterminé, animé par ses propres codes et idéaux. Si la conduite délictueuse est (toujours) liée à un ensemble de risques qui en mesurent le coût (comme le risque de sanction pénale) et que peuvent traduire les processus de dés-intégration sociale, elle ne peut être comprise que si on la rapporte au *gain* qu'elle autorise, notamment en termes d'intégration fonctionnelle à une communauté. Ce que l'on considère comme une « désocialisation » traduit bien souvent une forme d'intégration sociale secondaire que la morale conventionnelle désapprouve — ou refuse de reconnaître.²²

En ce sens, les conduites que le corps social interprète spontanément en termes d'échecs (ce qu'ils sont si on les rapporte au référentiel normatif conventionnel) sont également susceptibles d'être considérés comme des réussites dès qu'on les envisage à l'aune d'un autre référentiel, qui est précisément celui que *visé* le sujet. Dans le cas des jeux vidéo, il s'agirait évidemment de la communauté *des joueurs*, laquelle n'a nul besoin d'être saisie par les sociologues pour jouer son rôle opératoire. Parler des jeux vidéo comme de supports de sublimation, ce n'est donc pas prendre parti quant à la nature « bienfaitrice » ou « néfaste » de leur pratique : une conduite sociale réprouvée peut fort bien traduire une sublimation réussie — comme il est des névroses productrice de réussite sociale. Et certes, les connotations véhiculées par le terme même de « sublimation » engagent à effectuer cette confusion ; Laplanche lui-même ne manque pas de souligner « l'aristocratie » sous-jacent dans l'emploi classique du terme, qui tend à le réserver à des formes « nobles » de réalisations telles que l'art, la religion, la recherche scientifique, etc. Mais c'est oublier que, si tout processus de transformation de la satisfaction pulsionnelle peut en droit être corrélé à la notion de production *culturelle* (dont il peut même, dans une optique psychanalytique, supporter la définition), la culture elle-même ne se limite pas au champ de la « Culture » socialement valorisée. Et Laplanche d'ajouter que, dans le monde contemporain, rien ne s'oppose à ce que le fait de surfer sur internet puisse constituer une forme de sublimation.²³

Telle est l'approche des phénomènes pathologiques liés aux jeux vidéo que nous semble promouvoir leur compréhension analytique en termes de sublimation. Laquelle apparaît ainsi — ce qui n'est guère surprenant, étant donné la nature même de l'enquête psychanalytique — s'opposer frontalement à toute saisie « techniciste » ou « mécaniste » de leur pratique — et ce, que l'on considère leurs potentialités pathologiques *ou* thérapeutiques. A la lumière de leur étude analytique, les processus pathologiques liés aux jeux vidéo ne prennent sens que si l'on refuse de les rapporter à un « dysfonctionnement » mental, une « confusion » entre réel et imaginaire, une « erreur » de l'entendement — cette erreur attendant d'être « rectifiée » par la saine raison du thérapeute. Des processus comme la désocialisation progressive du joueur, sa « désaffection » du monde réel doivent être rapportés à un *choix* qui ne prend sens que si l'on parvient à mettre en lumière ce que le joueur, qu'il gagne ou qu'il perde dans le jeu, gagne à jouer.

Négativement, la pratique des jeux vidéo semble donc laisser peu d'espoir à une approche visant à les instituer comme des supports *techniques*, des instruments « d'apprentissage » de ce en quoi consiste une « bonne » insertion sociale. De même, l'idée d'une « auto-thérapie » *par* le jeu n'a de sens que si l'on considère qu'elle est *déjà* une tentative de résolution d'une situation vécue comme problème, mise en demeure ; en d'autres termes, les vertus de l'autothérapie semblent ici se limiter à une

²² : Laplanche se réfère explicitement à cette idée de son ancien directeur *in* Laplanche, [1992-1998], p. 303 : « C'est ainsi que Lagache dans son texte sur « La sublimation et les valeurs », montre que les valeurs visées par la sublimation ne sont pas nécessairement celles d'un consensus plus ou moins conformiste : elles peuvent être aussi bien celles d'un groupe restreint, marginal, mafia ou gang de délinquants. »

²³ : Laplanche, *ibid.*

modification du regard du thérapeute (absent !) lui-même, apprenant à saisir ce qui, dans la pathologie, relève d'une convalescence.

Dans une optique plus optimiste, cette approche des jeux vidéo semble en revanche ouvrir la voie à un double travail du thérapeute ; un travail proprement psychanalytique, instituant le discours du joueur comme un support d'interprétation des conflits psychiques qui éclairent la dimension pathologique de la pratique du jeu. Le discours du joueur apparaît alors comme un analogon de celui du rêveur — mais pas seulement, puisque doit s'y adjoindre l'analyse des représentations par lesquelles le joueur ressaisit la dimension proprement *ludique* de sa pratique. A quoi s'ajoute un second travail — dont rien ne garantit que l'analyste soit le mieux à même de le mener à bien — par lequel se trouverait mis en lumière ce que le joueur gagnerait... à ne plus jouer ! Etant entendu qu'il semble d'emblée difficile de lui vanter les mérites de ce qu'il « rate ».²⁴

Car là se trouve sans doute l'un des obstacles majeurs à la « rémission » des joueurs « pathologiques », qu'illustre encore une fois la dimension « intégrative » de la sublimation par les jeux. A s'en tenir au désir de reconnaissance, il est difficile de trouver une voie de satisfaction plus accessible que celle qu'offre la pratique des jeux. La sympathie intra-communautaire inhérente à toute pratique de groupe minoritaire est ici d'autant plus forte que tous les supports de différenciation clanique (et donc d'exclusion des non initiés) se trouvent mobilisables de façon relativement efficace et rapide, du vocabulaire technique à l'héraldique des blasons. Le caractère foncièrement hiérarchique des situations dans le jeu s'oppose ici moins qu'ailleurs (dans le monde du travail, par exemple) à une reconnaissance semi-égalitaire des participants : il n'y a rien de honteux à être le membre d'une guilde dont on n'est pas le chef, l'appartenance communautaire apparaissant ici davantage comme l'expression d'une liberté (fut-ce celle du mercenaire) que comme la détermination d'une place par des propriétés largement exogènes (comme ce serait le cas sur un « marché », comme le marché du travail). En outre, l'accès à des positions prestigieuses apparaît d'autant plus fluide que la compétence dont il s'agit de faire preuve se mesure d'abord — nous l'avons vu — à une expérience dont le critère déterminant reste le *temps* de jeu. Bref, si la fantasmagorie figurative des jeux peut d'abord nous orienter vers la mise en scène d'un monde « merveilleux » — celui n'excluant pas la violence, voire la barbarie — ce caractère onirique ne doit pas nous masquer le caractère que l'on pourrait dire « concrètement utopique » que proposent les jeux pour le désir de reconnaissance. Car la reconnaissance, elle, est bien *réelle*.²⁵

Tenir à distance la dimension « instrumentale » des jeux vidéo dans un cadre thérapeutique, c'est donc aussi reconnaître que ce cadre dépasse de lui-même tout dispositif strictement technique ; et si le théoricien peut aider à *comprendre* ce qui, dans la nature même de l'activité vidéoludique, en indique les risques, il ne s'ensuit pas qu'il puisse tirer de ses analyses de véritables indications thérapeutiques. Ainsi, le second « travail » face aux conduites addictives qui semble indiqué par notre approche des jeux vidéos n'a plus rien d'une tâche scientifique, que l'on pourrait confier au spécialiste ou au technicien ; puisqu'il s'agit tout simplement de montrer au joueur que l'investissement du monde « réel » a un rapport coût / opportunités qui légitime les « investissements » nécessaires. En d'autres termes, de lui montrer que le monde — en vaut la peine.

²⁴ : Outre le caractère *dérivé* que prennent bien souvent les conduites addictives à l'égard d'objets premiers du désir, il est probable que ces objets manquants se sont eux-mêmes trouvés dévalorisés par le processus de conversion du référentiel normatif, conversion dont on peut supposer qu'elle est elle-même liée à des stratégies d'évitement de l'angoisse rencontrée sur le chemin d'accès à ces objets manquants.

²⁵ : Cette réalité de la reconnaissance ne nous semble pas entrer en conflit avec le caractère de « constellation » que nous avons reconnu à l'espace du réseau, qui déréalise l'idée d'espace commun. Le fait que l'altérité ne se rencontre que dans un espace qui reste la chose *du joueur* — et non celui d'une république — ne stérilise pas le gain psychique que représente la reconnaissance du joueur *dans* cet espace.

Bibliographie :

- Freud, S.** [1910], *Un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci*, Gallimard 1987
- Freud, S.** [1916], *Introduction à la psychanalyse*, Payot 1962
- Freud, S.** [1915-1923], *Essais de psychanalyse*, Payot 1966
- Freud, S.** [1933], *Nouvelles conférences d'introduction à la psychanalyse*, Gallimard 1984
- Grimaldi, N.** [1983], *L'art ou la feinte passion*, Puf 1983
- Klein, J.-P.** [1997], *L'art-thérapie*, Puf 2005 (ed. remaniée)
- Kline, S., Dyer-Whiteford, N. & de Peuter, G.** [2003] *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queen's University Press (2^{ème} édition)
- Lagache, D.** [1947-1952], *Œuvres II, Le psychologue et le criminel*, Puf 1979
- Lagache, D.** [1962-1964], *Œuvres V, de la fantaisie à la sublimation*, Puf 1984
- Laplanche, J.** [1970-1971], *La sublimation*, Puf 1980
- Laplanche, J.** [1992-1998], *Entre séduction et inspiration : l'homme*, Puf 1999
- Porret, J.-M.** [1994] *La consignation du sublimable*, Puf 1994
- Stora, M.** [2007] *Les écrans, ça rend accro...* Hachette 2007