

Colloque ASUPEA – Genève – Novembre 2022

Objets culturels et jeu vidéo à l'adolescence : du souvenir-écran au travail mythologique

Florian Houssier

Résumé : Dans cette conférence nous repartirons de la fonction du souvenir-écran à partir d'une hypothèse méconnue de l'article de Freud sur ce sujet, pour montrer l'importance du travail de reconstruction narcissico-objectale de l'adolescence et l'interdépendance entre l'infantile et le pubertaire. Du souvenir écran et de la capacité de rêverie à leurs reconfigurations dans les jeux vidéos, l'adolescent utilise ses potentialités de déplacement pour mettre au travail ses fantasmes incestueux et parricides. Désormais, les jeux vidéos font partie de notre culture, au point qu'il devient difficile de penser un adolescent sans y faire référence ; nous évoquerons de façon condensée certaines fonctions psychiques de base du virtuel à l'adolescence, ainsi que l'importance de la distinction entre l'usage du jeu scénarisé alimentant la vie fantasmatique et la fixation oniroïde répétitive au service d'un repli narcissique. Nous illustrons ce propos avec la situation d'un jeune homme dont le processus maturatif est en suspens, sur fond de surinvestissement des jeux vidéos et d'investissement de jeux de rôle explorant la mythologie nordique. Nous concluons sur le positionnement thérapeutique du clinicien confronté à cette clinique qui tend à se généraliser.

Séries, cinéma, peinture, jeu vidéo, bande-dessinée, manga, livre et autre, la culture moderne ne se décline pas seulement en fonction de son média ; elle modifie notre façon de vivre. Elle repousse parfois les limites de nos sens et de nos perceptions, faisant par exemple de la science fiction un livre ouvert sur ce qui nous attend.

Le champ culturel et la pratique clinique se rejoignent pour nous donner des nouvelles du monde dans lequel nous vivons comme du sujet contemporain. La fonction de cet investissement culturel continu serait notamment d'assurer notre sentiment d'existence (Houssier, 2020).

Le besoin d'immersion fictionnelle emporte le sujet du côté de l'imaginaire, mais pas de seulement par la consommation de productions culturelles ; dans sa définition, le dictionnaire Larousse suggère l'idée de vivre dans la fiction, ce qui laisse entendre un excès, une façon potentielle de vivre pour et par son fantasme. Freud (1916) attira l'attention sur la pente narcissique consistant à se laisser séduire par ses fantaisies masturbatoires au détriment de la réalisation du but sexuel. Aujourd'hui, se jeter à corps perdu dans la fiction d'un jeu vidéo s'articule avec la façon dont la culture du jeu vidéo diffuse bien au-delà de ses limites : la mode,

le cinéma et d'autres domaines encore sont impactés par cet investissement massif des adolescents du monde entier. Désormais, les jeux vidéo font partie de notre culture, au point qu'il devient difficile de penser un adolescent sans y faire référence ; nous avons déjà eu l'occasion de souligner l'importance de la distinction entre l'usage du jeu scénarisé alimentant la vie fantasmatique et la fixation oniroïde répétitive au service d'un repli narcissique (Houssier, Marty, 2010) ; nous revenons sur ce thème pour proposer une recension des points essentiels reliant le travail de subjectivation d'un adolescent à l'usage intensif de jeux-vidéos. Nous illustrons ce lien avec la situation d'un jeune homme dont le processus maturatif est en suspens, sur fond de surinvestissement des jeux vidéo.

### **Prêt à jouer ?**

Prenons un détour fictionnel introductif. Dans « Ready Player One » (2018), soit la promesse d'un jeu virtuel à vivre, S. Spielberg met au centre du monde le jeu vidéo. Rappelons que Spielberg signifie littéralement, de l'allemand vers le français, « montagne (berg) de jeu (spiel) » ; sa vie a tenu la promesse de son nom.

Résumons : en 2045, les humains trompent la morosité ambiante en s'immergeant dans un jeu vidéo géant ; Spielberg offre une vertigineuse ballade sous forme d'un grand-huit qui, tout en assurant des séquences d'une virtuosité ébouriffante, suggère à travers son hommage aux années 1980 qu'on ne renonce jamais à ses racines culturelles ni au feu intérieur qui prolonge l'espace de son plaisir ludique ; le tout-venant se déposer profondément à l'adolescence pour se prolonger toute sa vie durant. Truffé de références à la culture pop, le film est infiltré par une hypothèse centrale : un jour, il ne nous restera plus que le jeu pour vivre, que les espaces virtuels pour que la vie garde son sel. L'usage social et politique du jeu virtuel sera donc au centre de tous les enjeux, et le monde du travail délaissé en termes de réalisation de soi. Aimer et jouer, ou aimer jouer seront alors les principales options libidinales lorsque la planète sera trop abimée, sans possibilité de la réparer, ou quand regarder ce qui était autrefois un mélange entre paysages urbain et naturel sera remplacé par la grisaille d'un environnement post-industriel déchétié. Jouer de façon créative, c'est libérer un espace de pensée pour laisser courir le fil des combinaisons associatives entre le présent et le passé, le tout mixé et transformé en une illusion vraie, le jeu.

A la suite de D. W. Winnicott, C. Bollas a évoqué considéré qu'avant de représenter la mère en tant qu'objet de désir, l'enfant fait l'expérience de celle-ci en tant qu'objet transformationnel, c'est-à-dire en tant qu'identifiée à l'ensemble des processus modifiant l'expérience du self.

Bollas fait de la relation transformationnelle mère-enfant le paradigme sur lequel repose le transfert, mobilisant les expériences les plus archaïques avec l'objet. L'analyste sera convoqué là où la mère transformationnelle aura failli. Fidèle en cela à Winnicott, Bollas insiste sur le caractère inévitable et nécessaire de cette régression où s'exprime l'espoir d'une réparation du tissu moïque. Citons Bollas (1997, p. 103) : « La présence de l'autre est associée psychiquement à la transformation actuellement vécue. Ceci laisse dans l'inconscient (ou la mémoire) la représentation d'une transformation de soi qui dépend d'un autre. Inconsciemment, les gens recherchent des objets dans un but de transformation. »

Revenons au fil de Spielberg. L'environnement le plus humain pour se sentir vivant sera donc virtuel. Cette idée est le cœur du film : lorsque la vie sur terre est si lourde, que, pour ne plus penser à la sinistrose ambiante, la plupart des hommes et femmes du futur passent le plus clair de leur temps avec un masque de réalité virtuelle sur les yeux, seul moyen de pénétrer dans « L'Oasis », un jeu vidéo en ligne particulièrement addictif. Son créateur, l'excentrique James Halliday, mort quelques années plus tôt, a décidé de léguer sa fortune au joueur qui découvrira « l'œuf de Pâques » dissimulé au cœur du jeu. Wade, un adolescent idéaliste, part à la chasse au trésor, tout comme les salariés de l'IOI, une multinationale du multimédia qui rêve de prendre le contrôle de l'Oasis et, au-delà, donc, du « vrai » monde.

Spielberg a saisi certains thèmes qui circulent dans l'air du temps tout en se projetant dans un futur crédible. Son propos suggère habilement que les adolescents ne sont pas encore adultes mais ils se tiennent sur le seuil, dans l'attente de leur réalisation subjective ; de cette place intermédiaire, plus ou moins prêts à s'engager dans le couloir parfois étroit de leur re-naissance, ils sont en avance sur leur temps en investissant des mondes à venir. L'adolescent partage avec les créateurs un temps d'avance, anticipant la culture de demain. Pour autant, jouer pour vivre et supporter son environnement, ou encore se sentir dépendant du jeu, relève des conflits inhérents au processus adolescent.

### **L'adolescence comme révélateur**

L'enfance est le temps de construction du sujet où la violence reste enclose avant d'être expulsée à l'adolescence. La violence pubertaire ne peut être élaborée que si elle s'appuie sur des expériences « suffisamment bonnes » pendant la latence et l'enfance ; la puberté sert sinon de révélateur et de détonateur aux failles narcissiques enkystées précocement dans la psyché du jeune enfant. L'adolescence joue un rôle de détonateur, les conflits internes étant alors exposés à l'excitation liée à la puberté. Le lien est attaqué dans la capacité de l'adolescent à le penser et

le mettre en représentation (fantasme, rêverie, mise en mots). Le sujet est alors davantage tourné vers des objectifs narcissiques, se sentir exister, qu'attiré par la découverte de l'altérité. Les stimulations sensorielles, somatiques, se substituent à la quête d'objet propre à l'adolescence dans le but de maintenir le sentiment d'existence (Jeammet, 1997).

Consécutivement à la naissance, tout être humain fonde sa vie psychique à partir d'un fond hallucinatoire. La quête d'une satisfaction hallucinatoire du désir est suivie chez le nourrisson d'une déception qui n'entraîne ni renoncement, ni abandon mais relève plutôt d'une formation de compromis, à partir de l'intégration nécessaire du principe de réalité. L'enfant qui joue au play puis au game (Winnicott, 1971) puis l'adolescent qui se répand en fantasmes (Freud, 1905) montrent que ce fond hallucinatoire reste essentiel dans la vie psychique. Adulte, il suffit de dormir trop peu pour le ressentir, notamment dans le retour de sensations sur un mode halluciné. Ajoutons à cela les mouvements de la mémoire, dont nous savons qu'elle est régulièrement transformée en souvenirs-écrans (Houssier, 2022).

L'adolescent se répand en fantasmes notait déjà Freud<sup>1</sup> pour mieux souligner que les rêveries ne sont pas destinées à se réaliser. La dimension infantile du scénario fantasmatique choisi s'articule avec sa fixation par et dans l'activité fantasmatique, qui souligne un des enjeux de l'adolescence : passer du désir agi dans le fantasme à celui réalisé avec l'objet. Le virtuel, le monde des images n'est pas à incriminer en soi. C'est même un support de construction de soi lorsqu'il s'inscrit dans la créativité, l'espace d'illusion. Comme le rêve, il passe par la figurabilité, le déplacement, la condensation et la symbolisation. C'est la dépendance à ce type de moyen que trouve l'adolescent qui est en cause, la difficulté et l'angoisse majeures étant pour lui précisément d'assumer sa métamorphose et sa nouvelle solitude face aux autres adultes et aux pairs. Que ce soit à partir du jugement qu'il porte sur lui-même et son image, ou le poids du regard des adultes dans son environnement, l'image touche les mondes internes comme externes. Les adolescents ont à assumer une transformation somato-psychique à haut potentiel traumatique en même temps que le regard que portent les autres sur cette transformation<sup>2</sup>.

### **De la circulation du désir**

---

<sup>1</sup> Freud S. (1905). *Trois essais sur la théorie de la sexualité*, Gallimard, Paris, 1962.

<sup>2</sup> Marty F. (2009). Images violentes à l'adolescence, in F. Houssier (dir.), *La violence de l'image* (pp. 49-69), In Press, Paris.

Cette image peut être violemment attaquée (scarification, tatouage, piercing) dans des moments de décharges clastiques où l'image de soi est haïe. L'investissement de l'image et de l'enveloppe corporelles montre l'importance et en même temps la fragilité des investissements narcissiques et objectaux pour tout adolescent, ainsi que la sensibilité extrême aux excitations. L'image est d'abord surface sensible avant de devenir support de sens. Elle est support de projection du monde interne avant d'être regardée et interprétée, perçue et relue comme une réalité externe qui donnerait en quelque sorte des nouvelles de soi-même. L'adolescent se regarde dans l'image qu'il perçoit et qu'il redessine mentalement. Elle est autant figuration d'un état interne qu'appel à représentation, appartenant autant à la réalité externe qu'elle est écho (et, à ce titre, elle devient création) du monde interne. Ce sont ces entrelacs qui donnent à l'image autant de poids pour l'adolescent.

Cette sensibilité au percept conduit certains adolescents à rechercher les images qu'ils produisent sous l'effet de toxiques. Ces images sous influence cannabique, et mieux encore, sous hallucinogène, offrent un certain plaisir esthétique et sensoriel en même temps. Comme les images du rêve, ces productions hallucinées condensent une multitude de contenus, donnant la sensation à celui qui les produit d'une grande facilité créatrice dont il est pourtant bien difficile de parler ensuite. La rapidité et la fugacité des perceptions procurent une impression particulière que ces adolescents recherchent ensuite dans les effets spéciaux de certains jeux vidéo. La recherche de perception hallucinée d'images et de sensations mêlées montre à quel point le fonctionnement psychique de l'adolescent sollicite les processus primaires. L'image, dans ce cas, n'est pas investie comme support de représentation et de sens mais est recherchée comme porteuse de sensations.

La fiction en images sollicitant la pulsion sert également d'écran pour projeter ce qui en soi est problématique, notamment à l'adolescence lorsque le corps est en pleine mutation, sollicitant un fantasme archaïque de corps incontrôlable. Les images permettent à l'adolescent de contenir sa violence, la transformer en un contenu représentable, mais aussi et surtout de pouvoir la symboliser. Par l'image violente, les adolescents trouvent une voie de figuration à leur propre violence interne<sup>3</sup>. L'image n'est pas toujours violente en soi, a contrario du fantasme qui s'y dépose au risque d'un collage à la perception de l'image animée, aux détriments de potentialités symbolisantes. Jouer avec les images relève de la création d'un espace de maîtrise des objets internes, à l'aide d'un média. Cela consiste à attendre, encaisser l'impact traumatique de l'adolescence, avant de pouvoir passer du virtuel au réel. Passer par des moments régressifs

---

<sup>3</sup> Ibid.

implique une expérimentation en fantasme avant le passage à l'action. La continuation du jeu et de l'espace de rêverie est une expérimentation agie virtuellement, une action en essai, le temps d'un travail d'élaboration, même partiel, des enjeux de perte. L'usage intense des images externes renvoie à la lutte que l'adolescent mène contre la séparation avec ses objets internes, figures parentales incestueuses auxquelles il est question de renoncer. Le repli dans la rêverie – ou dans une de ses extensions, le jeu écran – ne traduit pas toujours un rejet du monde externe. Sa mise à distance témoigne de ce que l'adolescent lui attribue projectivement : angoisse de castration, frustration, impossibilité de se préserver ou de fuir des situations imaginées comme à haut risque anxiogène. Dans la rêverie, la réalisation de désir infantile est conservée, même si cette satisfaction reste fictive, partielle. Les objets culturels sont des objets dépôts de la conflictualité subjectale.

### **Jouer pour mieux rêvasser**

S. Freud (1908) situe la rêverie dans le droit fil du jeu infantile, dont il constitue un substitut. La rêverie corrige une réalité insatisfaisante par la construction fantasmatique de scénarios érotiques ou ambitieux. Les rêveries ne deviennent une voie latérale qui mène à la pathologie que lorsqu'elles deviennent foisonnantes. A l'adolescence, elles participent notamment de la capacité à différer la conquête de l'objet sexuel non incestueux et extra-familial (Freud, 1905). A contrario, le retrait narcissique impliquant un usage intensif de la rêverie est souvent envisagé comme un dispositif anti-dépressif s'opposant à l'élaboration des désirs liés à l'Œdipe pubertaire (Gutton, 1996). La recherche de perception hallucinée d'images et de sensations mêlées montre à quel point le fonctionnement psychique de l'adolescent sollicite les processus primaires.

Malgré ce mode de pensée hallucinatoire, à la différence du rêve, la rêverie résulte d'une élaboration secondaire étayée par l'axe topique conscient/préconscient ; le scénario qui l'organise offre une mise en forme cohérente. Pour F. Ladame et M. Perret-Catipovic (1997), la capacité de rêverie fait travailler la liaison entre le dedans et le dehors ; cela inclut des actions psychiques préparatoires par essai et erreur anticipant la mise en acte d'un désir. A ce titre, la rêverie participe de l'intégration du principe de réalité. A contrario, l'inhibition de cette activité psychique est significative d'un défaut de l'activité préconsciente. La rêverie s'inscrit dans cette instance en tant qu'organisatrice de l'articulation entre refoulement et retour du refoulé. A l'adolescence, lorsque le préconscient est défaillant, il laisse filtrer sans fard les fantasmes inconscients liés aux vœux incestueux et parricides. La rêverie constitue par conséquent une

barrière protectrice contre ce type d'intrusion intrapsychique en passant par la fonctionnalité du refoulement, qui préserve de contenus primaires.

Dans la rêverie, la réalisation de désir infantile est conservée, même si cette satisfaction reste fictive, partielle ; Freud a cependant évoqué la possibilité d'une fixation à une source de satisfaction oniroïde par un usage excessif de la rêverie, au détriment de la recherche d'une satisfaction objectale réelle. L'exemple de la compulsion masturbatoire, d'abord relié à la neurasthénie, illustre d'un accrochage à une modalité de satisfaction régressive et narcissique, le scénario masturbatoire venant se substituer à la rencontre avec l'altérité de l'autre sexe, maintenant l'illusion qu'il serait possible de se passer de cette possibilité.

Le scénario fantasmatique masochiste ne représente pas seulement la punition pour les désirs incestueux, mais se substitue à ceux-ci et au coït ; comme il l'envisage avec la rêverie diurne, la stase libidinale liée à un fantasme fixé est à même de créer une satisfaction par et dans le fantasme masturbatoire, détaché de toute satisfaction passant par le corps. Comparée à un plaisir préliminaire, la satisfaction masturbatoire par la voie fantasmatique est ainsi pensée comme un mode d'entrée dans la névrose ou la psychose. Dans ce contexte, être battu ne relève pas seulement d'un fantasme auto-punitif, mais aussi le fantasme substituant l'acte incestueux donnant son impulsion à la masturbation. Le développement des rêveries masturbatoires prend alors une fonction essentielle : rendre possible « le sentiment de l'excitation satisfaite, même après le renoncement à l'acte onanistique » (Ibid, 1919, p. 229).

### **Des rêveries aux souvenirs**

Les rêveries masturbatoires font partie du mode de fonctionnement hallucinatoire, comme les souvenirs. Souvent précis et d'allure insignifiante, le souvenir-écran (Freud, 1899/1973) est défini comme une formation de compromis entre des éléments infantiles refoulés et leur défense ; le déplacement d'un souvenir ou d'une impression sur une autre caractérise la netteté de ces souvenirs qui en cachent d'autres, généralement plus anciens. Cette notion est reliée aux débuts de la psychanalyse, comme le signale l'article précédant celui sur le souvenir-écran, significatif sur le rôle de la mémoire soumise au refoulement (Freud, 1898b/1989). Le souvenir-écran est marqué par une époque de réveil, l'adolescence, qui réalise une retraduction plastique et visuelle d'un émoi infantile (Freud, 1899/1973). Sigmund Freud avait déjà noté que l'adolescence occupe une place singulière en tant qu'agent provocateur d'une « première

éruption de la névrose » (Freud, 1888b/2015, p. 106). La fonction révélatrice de l'adolescence s'inscrit alors en filigrane de ses préoccupations cliniques sur la compréhension de l'hystérie. Dans ce modèle du souvenir, les fantasmes ou affects source de refoulement restent arrimés à des expériences infantiles. Malgré certaines incises mettant en exergue le rôle de l'adolescence, Freud souligne la représentation-but du souvenir-écran qui a pour visée d'effacer défensivement le souvenir de son activité auto-érotique infantile ; cette conception restera la représentation canonique du concept. L'articulation entre l'infantile et le pubertaire (Gutton, 1991) perd progressivement de sa consistance dans l'oeuvre freudienne, dans la lignée du (relatif) abandon de Freud (1905d/2006) concernant l'élaboration du processus adolescent après le troisième essai sur la théorie de la sexualité, alors que la sexualité infantile prend progressivement une place centrale dans ses travaux. Il associe encore le souvenir-écran à la phylogenèse, aux traces de l'histoire des peuples à travers la transmission des légendes et des mythes (Freud, 1901b/2012), incluant ultérieurement les contes, qui peuvent se substituer aux souvenirs d'enfance (Freud, 1913d/2005).

### **L'écran du pubertaire**

Pourtant, dans deux occurrences, un aspect de la théorisation de Freud (1899/1973 ; 1900/1987) est souvent oublié : ce ne sont pas seulement éléments historiques du passé infantile qui sont « recouverts » par l'écran d'un souvenir d'allure insignifiante, mais également des fantasmes et événements pubertaires qui viennent se loger dans un souvenir infantile qui fait écran. L'adolescence et ses fantasmes primaires provoquent le refoulement, le souvenir d'enfance ayant une fonction de contenant transformé, infiltré par les traces vives d'une expérience d'adolescence.

A partir d'une perspective articulant certains aspects biographiques avec les découvertes théoriques de Freud, mouvement que nous avons nommé biographico-théorique (Houssier, 2018, 2019) dans une perspective complémentaire d'autres modalités de compréhension de l'oeuvre freudienne, nous explorons les deux moments les plus significatifs de cette proposition en la remettant dans son contexte historique concernant ce que Freud (1900/1987) nommait la clinique des « jeunes gens ». Nous insistons sur les souvenirs d'enfance ayant pour fonction de masquer le caractère violent des souvenirs et fantasmes d'adolescence. Cette théorie semble aujourd'hui abandonnée, ou rarement citée et explorée ; est-elle pour autant dépassée ? Cette articulation entre l'infantile et le pubertaire, pourtant relevée par Freud à plusieurs occasions, est-elle désormais surannée car attachée à la période des débuts de la psychanalyse ? Certaines



cures reprennent pourtant cette proposition : un adulte évoque un souvenir d'enfance qui, grâce au travail associatif, révèle une cachette libidinale, à savoir des fantasmes sexuels et/ou meurtriers de l'adolescence.

Les passerelles entre l'adolescence de Freud et son après-coup à la fin du dix-neuvième siècle sont nombreuses, ce que souligne Alain de Mijolla (2003) ; son propos s'articule avec celui de Didier Anzieu (1959), évoquant cet autre élément concomitant au tournant du vingtième siècle que fut son auto-analyse. Freud traversa selon Anzieu une crise mutative du milieu de la vie, crise considérée par les psychanalystes post-kleinieniens comme la terminaison du processus adolescent (Houssier, 2014).

1899 est une année charnière dans le mouvement de création de la psychanalyse ; Freud achève ce texte princeps sur les souvenir-écrans en septembre 1899, tout comme son ouvrage sur les rêves, incluant un matériel foisonnant sur l'adolescence. Cet ouvrage, un de ses préférés, apparaît comme un temps central d'élaboration de sa propre adolescence, dans un après-coup biographique-théorique sur fond d'auto-analyse ; il y est largement question, suite à l'article largement auto-biographique (Bernfeld, 1947) sur les souvenirs-écrans, de la façon dont Freud utilise sa propre histoire pour élaborer la théorie psychanalytique. Le souvenir-écran est associé à une scène de séduction infantile masturbatoire impliquant une autre personne que l'enfant. La préoccupation pour la masturbation se poursuit dans « L'interprétation des rêves » : voir beaucoup de personnes étrangères en rêve représente le désir masturbatoire réprimé. L'expression allemande « s'en arracher une » est une façon grossière de faire référence à la masturbation ; cette expression se réfère essentiellement à l'arrachage de dents. Freud (1899/1973) souligne ainsi que son souvenir d'enfance avec son neveu John et sa cousine Pauline n'est que l'écran d'un désir sexuel adolescent, envisageant un fantasme impliquant un déplacement temporel, reporté rétroactivement dans l'enfance. Cette version du souvenir-écran est pourtant absente de certains dictionnaires de psychanalyse de référence (Laplanche, Pontalis, 1967 ; Assoun, 2009), suivant le fil progressif de la théorie freudienne concernant la prédominance de l'infantile, ou encore discrètement évoquée mais sans pour autant en ressaisir les arêtes vives (Richard, 2002 ; Le Guen, 2008). « Mais l'origine quasi-traumatique de ce souvenir est un événement de l'adolescence. Arrachées et arrachage de dent !! » s'exclame ainsi Bernard Brusset (2017, p. 1) pour relier les deux textes : arracher le bouquet de fleurs des mains de sa cousine Pauline, déflorer violemment une jeune fille et se masturber se situent dans un registre symbolique équivalent.

Si Freud ne reprend pas théoriquement la question du souvenir-écran dans « L'interprétation des rêves », il prolonge cependant son propos à partir du rêve botanique, considéré comme un

rêve central concernant ses souvenirs d'adolescence. La bibliophilie de Freud prenait sa source dans un souvenir d'effeuillage, partagé avec sa sœur Anna, d'un livre en couleur décrivant un voyage en Perse, le tout sous le regard approbateur de leur père. Comme le souligne Brusset (Ibid), au cours de l'adolescence de Freud, la sublimation déplace l'attirance pour la femme par la passion des livres. Le caractère érotique de cet effeuillage ne peut pas manquer en langue française, faisant des livres et de la lecture une activité libidinale particulièrement investie.

Comme dans la continuité d'un dialogue intérieur avec la figure paternelle, Freud reprend cette séquence autobiographique en se souvenant qu'adolescent, la dette contractée auprès de son libraire préféré avait entraîné une réaction négative de son père, pendant que Freud, lui, considère que sa passion pour les livres était ainsi bien orientée par rapport à d'autres possibilités. Voici ce que Freud écrit à ce sujet : « A 17 ans, j'avais un compte sérieux chez le libraire et aucun moyen de le payer. Mon père ne considérerait pas comme une excuse le fait que mes passions n'eussent pas eu de pire objet. L'évocation de ce souvenir me ramène aussitôt à la conversation que j'ai eue avec mon ami le Dr Königstein. Il y était en effet question de reproches analogues à ceux d'alors : je cétais trop à mes fantaisies (Freud, 1900/1987, p. 209). »

Un fantasme de castration affleure dans le commentaire de Freud : son père aurait pu considérer que les livres étaient de meilleurs compagnons que la passion des filles ou de la masturbation, mais il ne prit pas en compte la sagesse de son fils et critiqua la dette, ce que Freud semble encore regretter au moment où il écrit son ouvrage. Face à une sexualité génitale brûlante, l'issue à la fois phobique et sublimatoire vis-à-vis de ses désirs sexuels, passant par l'usage de ses « fantaisies » et de sa bibliophilie, est vécue comme une critique de son père ; le ressentiment de Freud, longtemps après, jette une autre lumière sur les sentiments ambivalents envers son père : celui-ci le rappela à l'ordre, incapable de lui offrir un libre accès à son plaisir bibliophilique. La pauvreté des Freud, reproche essentiel adressé par S. Freud à son père, alimente ses fantasmes parricides envers celui qu'il a pourtant tant aimé. L'ambivalence de Freud envers son père n'est-elle pas celle d'un adolescent qui, pour reprendre sa formule, l'a envoyé au Pôle Nord avec des habits d'été (Freud, 1933a/1995) ?

Cette passion pour les livres évoque de prime abord un souvenir infantile joyeux – arracher les pages d'un livre en toute liberté – avant de réaliser que ce souvenir recouvre sa bibliophilie d'adolescent et, surtout, les conflits qui lui sont associés.

Les jeux vidéos ont-ils une fonction comparable à un souvenir écran, dans le sens où ils cachent les désirs incestueux et parricides de l'adolescence ? Intercaler un autre espace de représentations en mouvement pour masquer les fantasmes de désirs internes, telle serait la cachette libidinale utilisée par l'adolescent.

## **Christophe, ou l'écran du souvenir**

Dans cette perspective, l'immersion dans les jeux vidéos accompagne le travail intérieur propre au processus adolescent. Si on considère que l'idée même d'un processus adolescent dégage l'adolescence de la question de l'âge, l'exemple de Christophe (Houssier, 2020 b) illustre les enjeux de la confusion des investissements d'objet virtuel et réel, suivie de leur défusion progressive. Chez ce patient, la vie fantasmatique se module et se modélise à partir d'objets virtuels surinvestis.

Christophe, âgé de vingt-trois ans, m'est adressé à mon cabinet via une consultation spécialisée dans les addictions au jeu vidéo ; lors de la première rencontre, il confirme qu'il utilise les jeux vidéos pour créer une distance avec ses parents : « ils sont trop sur mon dos », dit-il, confirmant mon impression lors de la consultation parentale. Dans les premiers contacts, l'inhibition et des représentations au potentiel fantasmatique limité dominent la scène ; certains propos sont courts, concrets, sans entrainer de chaînes associatives. Il m'explique qu'il peut passer des heures à jouer, seul ou en ligne, tout en préparant des jeux de rôle appréciés par son père. Lorsque je les reçois, les parents se plaignent de la passivité et du manque de travail de leur fils qui, dans le contact, peut inquiéter : ses mimiques et postures ne sont pas sans évoquer des potentialités psychotiques, d'autant qu'il reprend souvent les mots utilisés par son interlocuteur. L'imitation n'est pas synonyme de travail identificatoire ; les difficultés d'une prise de parole personnelle s'inscrivent dans le rejet des figures parentales qui masque mal le maintien à l'identique du lien avec sa mère. La suite laisse davantage à penser à un processus adolescent en impasse, en attente d'un mouvement de relance. Les difficultés d'une prise de parole personnelle s'inscrivent dans le rejet des figures parentales qui masque mal le maintien à l'identique du lien avec sa mère. Il cherche avant tout à protéger le lien à celle qui l'a accompagné suite à une maladie respiratoire précoce puis tout au long d'une scolarité où il a été régulièrement le bouc émissaire de ses camarades. Jouer, c'est rester au plus près de la mère de l'enfance qui s'occupe de lui ; rester à la maison pour jouer représente un contre-investissement du travail pour privilégier la fuite phobique dans les jeux.

Pourtant, au bout d'une année de psychothérapie, la mise en mot et la confiance dans le lien semblent avoir quelque effet : il décroche finalement son stage de fin de cursus universitaire, réussit à obtenir son diplôme et trouve dans la foulée un travail. Il est alors plus enclin à se confier sur sa sexualité ; loin de l'enfant faussement soumis, il parle alors au « Je » ; ainsi a-t-il choisi des personnages de jeux-vidéos comme représentations érotiques, un garçon et une

filles qui se touchent tendrement mais sans sexualité ; il associe sur l'idée que ce serait gâcher leur lien que d'y introduire une sexualité génitale pour l'heure jugée dégradante. L'écran des avatars érotisés est au service du maintien des fantasmes infantiles, cachant ainsi les désirs incestueux envers sa sœur. Le travail de la cure permet de développer sa capacité à devenir sujet, tout en crevant l'écran du fantasme écran pour accéder aux sentiments incestueux et de rivalité.

Sa psychothérapie est désormais investie comme un espace maturatif lui permettant de penser ce qu'il repoussait jusqu'ici. Il me précise qu'il n'idéalise plus ses parents comme lorsqu'il était enfant. Il joue désormais moins aux jeux vidéos, il est moins collé aux images et se décale un peu : il préfère désormais organiser des jeux de rôle – sans son père – pour tenter activement de se lier aux autres et nourrir quelque amitié. A vingt-cinq ans, il commence à investir des objets non incestueux, même s'il reste du chemin jusqu'à la possibilité d'une rencontre amoureuse.

Il est décidé à continuer sa psychothérapie, paye désormais lui-même ses séances, en insistant sur le fait qu'il a besoin de temps pour partir du domicile familial et prendre le risque subjectif de vivre sa vie de sujet désirant. Au fur et à mesure émerge d'autres scénarios, non plus auto-érotiques et centrés sur des personnages substitutifs comme des avatars, mais en lien avec sa sœur cadette. Lorsque celle-ci part de chez ses parents pour s'installer avec son compagnon et avoir un enfant, plusieurs réactions de Christophe font montre de rivalité et de jalousie envers le compagnon de sa sœur, et de critiques envers sa sœur « moins présente », qu'il a davantage investi que sa sœur aînée. L'érotique du lien émerge alors en lieu et place de celle qui fait écran, suggérant également qu'il n'a pas encore désinvesti les objets d'amour incestueux, cachés et recouverts par ses avatars. Objets visuels masturbatoires, objets identificatoires de substitution, ces avatars ont fait long feu, nourrissant une position passive et bisexuelle desubjectivante. Christophe est en difficulté pour parler au « Je », répétant ce qu'il a entendu et de façon impersonnelle, si ce n'est pour s'accuser d'entraver le travail thérapeutique. Comme le suggère ce glissement des jeux vidéos aux jeux de rôles liés à son père, Christophe cherche le tiers séparateur tout en s'y opposant, évoquant régulièrement son envie d'arrêter les séances, ce que j'interprète régulièrement comme une attaque du père couplée à un moment de résistance. Ces mouvements de résistance révèlent régulièrement son désespoir face à l'inertie apparente du travail, alors que j'attire son attention que dans ces moments-là, il me montre des parts de lui habituellement réprimées, comme sa colère, souvent retournée contre lui, ou encore sa capacité nouvelle à libérer sa parole et à parler de façon plus personnelle, plus subjectivée. Il en convient, jusqu'au prochain mouvement de résistante avancée du travail. Les jeux de rôle sont souvent de l'heroic fantasy inspirés de la mythologie nordique, nourrissant l'identification au père tout

en créant un écart – son père n’y participe plus et ne connaît pas cette mythologie ; ce passage par la mythologie relève d’une tentative de créer sa légende dans le sens de l’auto-crédation de soi à l’adolescence, d’auto-historiciser son histoire infantile par la culture en y déposant sa conflictualité psychique. L’identification au père est également confirmée que dans le jeu, c’est lui qui initie le jeu en sollicitant les autres pour y participer, et qu’il prend la place du meneur de jeu, celui qui raconte l’histoire et de ses rebondissements et organise le jeu en choisissant notamment le rôle qu’il souhaite pour lui. C’est en même temps une source de vive déception, car passer par le jeu pour rencontrer les autres se heurte souvent à des refus ou des désistements, ce qui le laisse déprimé et en colère.

Comme le suggère cette situation clinique, les représentations culturelles s’insèrent dans la vie fantasmatique de nos patients en surimpression, offrant de nouvelles configurations : pour Christophe, les objets virtuels et réels ont eu un temps une qualité comparable, les premiers n’ayant pas encore cédé la place à l’objet non incestueux.

Pour Christophe, la sexualité est recouverte et contenue par l’image vidéo. L’image a été le tenant-lieu d’un espace psychique auxiliaire, le temps de découvrir le plaisir et la conflictualité de son moi sous la forme d’un projet. Davantage qu’hier, les interrogations narcissico-identitaires sont portées par les adolescents, ouvrant la voie à la tentation du repli et de l’isolement ; les objets culturels investis massivement par les adolescents ne sont pas seulement annonciateurs de la culture populaire de demain, ils représentent autant de mises en récit créant une enveloppe de narration arrimée au travail de subjectivation. Jouer à l’adolescence, c’est aussi attendre le passage élaboratif de l’objet incestueux à l’objet externe, le clinicien représentant un tiers étayant permettant la différenciation avec l’objet primaire.

### **Repli ou espace de contenance ?**

Le repli dans la rêverie - ou dans une de ses extensions, le jeu vidéo écran – ne traduit pas toujours un rejet du monde externe. Sa mise à distance témoigne de ce que l’adolescent lui attribue projectivement : angoisse de castration, frustration, impossibilité de se préserver ou de fuir des situations imaginées comme à haut risque anxiogène. Dans la rêverie, la réalisation de désir infantile est conservée, même si cette satisfaction reste fictive, partielle.

Les traces, les résidus psychiques sollicités par l’image fonctionnent comme **un mobilisateur du paysage interne** : en tant qu’effet miroir, l’image montre la destruction de l’objet rival, ou la séduction de l’objet de désir. On ajoutera que le mode de figuration passe par une régression topique : d’un fonctionnement psychique (plutôt) secondarisé à une voie de satisfaction

hallucinatoire. Malgré ce mode de pensée hallucinatoire, à la différence du rêve, la rêverie résulte d'une élaboration secondaire ; le scénario qui l'organise offre une mise en forme cohérente, comme dans un jeu vidéo qui reste un jeu organisé.

Nous explorons la distinction entre l'usage du jeu scénarisé alimentant la vie fantasmatique au service du processus adolescent versus l'investissement érotisé du jeu vidéo révélant la fixation à l'imgo maternelle entravant les mouvements de différenciation et de personnalisation subjectivants (Houssier, 2022).

A l'adolescence, le rapport à l'image interroge plus en profondeur les relations d'objet et les remaniements instanciels. L'objet désigné comme l'ennemi intime, le corps pubère (Birraux, 1990) désormais source de toutes les désorganisations potentielles, s'articule avec les sentiments de perte d'objet, sentiments en lien avec la haine de la vie psychique (Guillaumin, 2001). Au moment de l'élaboration potentielle de l'objet œdipien, l'objet d'amour ou de haine peut être représenté par l'image via une multitude de substituts, montrant la dépendance du sujet à ses objets internes. Relevons les points essentiels concernant l'usage psychique du jeu vidéo à l'adolescence :

Les jeux vidéos à scénario de conquête figurent la capacité à changer, grandir et à (se) transformer comme si l'adolescent utilisait le jeu comme un double, comme un gant qui se retournerait : **l'adolescent prend l'image pour son miroir** en investissant l'image et en la faisant vivre activement. Il l'anime de l'intérieur pendant que dans le même temps l'image nourrit la vie psychique de l'adolescent par la trouvaille de points de contact avec sa vie psychique, consciente comme inconsciente.

Pendant qu'il donne le change sur le plan narcissique quant à l'image qu'il donne à voir à son entourage, lui conférant un statut social d'être « normal », il trouve dans les mondes imagés à la fois les mythes infantiles revisités comme la possibilité d'**explorer à mi-distance ses fantasmes mégalomaniaques ou destructeurs, ainsi que les mythes familiaux ou groupaux intériorisés**. L'image n'est pas violente en soi, a contrario du fantasme qui s'y dépose, au risque d'un collage à la perception de l'image animée aux détriments de ses potentialités symbolisantes.

Le contenu des jeux représente souvent des scènes héroïques qui voient l'adolescent triompher de tous les obstacles : on peut y lire le souhait d'être l'enfant idéal œdipien, sous-tendu par la supériorité sur le rival. Les conflits internes trouvent dans le jeu vidéo une surface de projection externe, à la fois familière dans sa capacité de contenance, et suffisamment à distance quant aux contenus exposés (Houssier, Vlachopoulou, 2019), en attendant le déplacement de l'objet incestueux sur un objet extra-familial.

**Régresser en investissant de façon fusionnelle une enveloppe narrative** permet de privilégier ces moments hors du temps, ces parenthèses au cours desquelles le vrai self trouve matière à se ressourcer ; cet environnement momentané et souvent profond sert de conteneur et d'interlocution à la vie psychique.

Autrement dit, les jeux vidéos peuvent être utilisés comme un moyen de mettre à distance les figures parentales en participant à leur désinvestissement incestueux et, souvent, en tant que marqueur de la différence des générations.

Le refuge dans le repli narcissique par la fixation imaginaire sur son double idéalisé, son avatar maniaque et triomphant, apaise ponctuellement **la souffrance du deuil et de la perte de l'objet primaire**. Lorsqu'elle s'installe, cette position de refus de passer par l'autre pour se connaître, accentue l'illusion omnipotente désespérée et l'isolement solitude sans vie affective autre que familiale. L'usage intensif de jeux-vidéos représente alors une fuite phobique du contact, corroborant le fantasme que le temps n'existe pas et que tous les espoirs restent possibles.

L'investissement libidinalisé de l'image constitue un écran sur lequel se jouent désirs et conflits, le tout accompagné d'un contexte lié au sentiment de sécurité.

Le jeu sert de **média de liaison entre le moi narcissico-social et le moi profond** de l'adolescent. Ce n'est que lorsqu'il se perd dans ce miroir tendu en s'y mirant comme Narcisse devant son reflet que le risque d'une confusion existe.

Au moment où l'adolescent est sommé, par la société comme par son monde interne, de désinvestir ses premiers objets d'amour, les identifications perdent de leur force, créant une situation de conflits identificatoires. L'identification à son double fictif dans le jeu peut ainsi **nourrir les identifications**, servir d'identification d'emprunt le temps du processus de ré-affiliation propre à la fin d'adolescence, ou créer a contrario une identification en faux self, soit un leurre en rupture avec le projet identificatoire. Au temps dynamique, propice à l'élaboration progressive de l'angoisse de perte, s'oppose pour d'autres adolescents, l'usage de l'image inscrit dans un mouvement de retrait donnant une place prédominante à la sensorialité, au service de satisfactions partielles peu soumises au primat du génital.

### **L'usage du jeu vidéo dans le champ thérapeutique**

Aujourd'hui, la massivité de l'usage des jeux-vidéos et autres supports d'expression de soi n'est plus à démontrer ; elle suggère que les enfants et davantage encore les adolescents jouent un rôle d'explorateurs et de diffuseurs de la culture. Le média numérique s'insère naturellement dans l'espace de tout média, une place intermédiaire entre fantasme et réalité, entre plaisir et

déplaisir ; parmi les couples d'opposé que la psychanalyse a mis en évidence, le couple **effort/récompense** est souvent prégnant dans les jeux-vidéos. Il ne serait pas tant question de savoir jouer ou de connaître le fonctionnement du jeu mais de repérer les scénarios inconscients qu'il promeut. Être récompensé virtuellement s'approche de l'idée d'une satisfaction dans le fantasme au moment où l'adolescent maintient l'aire de jeu grande ouverte. L'associativité du clinicien, avec sa sensibilité et sa culture, reste au centre de la possibilité d'éclairer le patient quant à sa problématique, l'image ludique ne pouvant pas penser/parler à la place d'un patient<sup>4</sup>. C'est tout l'enjeu d'une rencontre intersubjective, mélanger deux discours pour entendre les points de butée du patient afin de mieux les rêver avec lui ; par exemple, passer par la non compréhension/immersion dans le monde d'un adolescent pour marquer symboliquement la différence de génération peut se révéler hautement thérapeutique. Un adolescent peut ainsi se sentir protégé d'un trop grand rapproché vécu comme une intrusion incestueuse de la part du psychothérapeute et mieux « expliquer », non sans un certain sentiment de triomphe, le jeu à son interlocuteur. Plutôt que de glisser le long d'un transfert militant au jeu, impliquant une posture éducative – et souvent moralisatrice – envers l'adolescent ou les parents, on peut se souvenir de ce qui fait le sel de la pratique analytique : une liberté associative ouvrant sur une créativité transférentielle, loin de toute préconisation reprenant trop souvent l'axe bon/mauvais objet, ou encore prêtant à une forme d'emprise dans le lien. La pratique du psychanalyste ne saurait s'y retrouver lorsqu'elle épouse, en tout transfert ignoré, la norme sociale.

Il est davantage question de maintenir sa capacité d'étonnement dans la co-construction d'un espace de créativité partageable. Cela implique avant tout l'associativité du patient comme de son psychothérapeute à partir du jeu. Sans désir ni mémoire, écrivait Bion pour évoquer une libre écoute associative du psychothérapeute ; il est question de se dégager d'un horizon transférentiel non surchargé par les représentations du psychanalyste et de rester ouvert à tout incident venant révéler ce qui tend à échapper au patient : les fantasmes inconscients, qui trouvent toujours de nouvelles formes de déguisement. Pas d'impatience prescriptrice donc, Winnicott<sup>5</sup> rappelant que ne pas chercher anxieusement à résoudre le symptôme fait partie intégrante de la position du psychanalyste. Ce positionnement est parfois bien difficile à faire entendre dans le monde hyper-pressé et pressant d'aujourd'hui.

L'autre écueil serait de nier certaines spécificités de ces jeux et d'ignorer non pas leur fonctionnement concret mais ce que ces jeux viennent toucher en profondeur chez ceux qui les utilisent ; ici, le transfert négatif envers cette activité peut être associé par exemple à une

---

<sup>4</sup> Houssier F. (dir.), La violence de l'image, Paris, In Press, 2009.

<sup>5</sup> Winnicott D. W. (1960), Le contre-transfert, in De la pédiatrie à la psychanalyse, Paris, Payot, 1969, p. 350-357.



identification aux parents restrictifs, rechantant au fond à accepter que leur enfant se détourne d'eux, les « trompe » avec quelque chose dont ils sont exclus. Ce qui, dans le propos manifeste, prend la forme d'une protestation suivant une certaine norme sociale qui tend à considérer que jouer, ce n'est pas bien sérieux. Dans la même perspective, si l'utilisation d'un média est en soi thérapeutique, jouer n'est pas une question d'âge ou de catégorie de jeux, mais de rapport au plaisir avec une fonction centrale pour un enfant : « se mettre à parler ». Le jeu vidéo est alors pensable comme un marchepied pour investir ou réinvestir le jeu langagier.

Il n'est donc pas question de se situer pour ou contre l'usage du jeu imagé ou la médiation thérapeutique par le jeu vidéo, mais ailleurs ! Jouer serait accéder à la rêverie et l'utiliser par l'entremise mythologique d'un scénario ludique<sup>6</sup>. Le jeu est un attracteur de représentations culturelles invariantes, jouant avec les images pré-symbolisées dans une quasi-infinité de combinaisons possibles. A contrario, un joueur trop fixé sur un jeu et en difficulté pour parler/penser montre sa souffrance à travers l'absence de mobilité libidinale de son rapport au jeu. Le jeu offre donc un miroir dans lequel le joueur, à défaut de se voir, peut être vu par un autre. Composé à partir d'archétypes ou d'invariant culturels pour toucher le plus grand nombre, le jeu recycle l'histoire de l'humanité. Chemin faisant, les enfants et adolescents réinvestissent le potentiel mythologique de toute (leur) culture<sup>7</sup>, tout en mobilisant à travers le jeu d'images des représentations archaïques.

### **Entendre l'adolescent là où il est**

A l'adolescence, c'est la limite contenante constituée par l'environnement qui va être thérapeutique, et non seulement la relation avec la figure paternelle de référence. Cela indique l'importance de l'organisation de cet environnement et des outils qui permettent de la penser comme une enveloppe psychique trouée à la fois par les vicissitudes de la vie infantile réactualisées avec force au moment de l'adolescence et comme une source de protection ; celle-ci se substitue à la défaillance du pare-excitation propre au vécu adolescent et aux souffrances affectives carenciales. Le voyage a pour but de redécouvrir le plaisir de penser, de ressentir, d'expérimenter le rapport avec soi-même à travers le lien à l'autre. Le psychanalyste guette les associations du patient pour associer lui-même et leur donner ainsi une suite (Fabozzi, 2012). L'intuition interprétative intervient après avoir laissé courir le fil associatif, en fonction du

---

<sup>6</sup> Haza M., Houssier F., Images du jeu vidéo et psychothérapie de l'adolescent : violence ou catharsis ?, in *L'évolution psychiatrique*, 83, 3, 2018, p. 467-476.

<sup>7</sup> Houssier F. (2020). *Psychanalyse de la pop culture*, Erès, Toulouse.

ressenti transférentiel concernant la capacité de l'adolescent à recevoir ou non une interprétation de contenu. La discrétion interprétative dépend également de ce que l'analyste peut retenir en lui en pensant/rêvant le discours de l'adolescent ; la verbalisation de certaines interprétations permet que les pensées de l'analyste ne soient pas vécues comme des formations de secret ou de mensonge pris dans un réseau paranoïde d'interprétation de la part de l'adolescent.

Dans la psychothérapie d'adolescent, ce qui se joue là n'implique pas seulement la co-crédation d'une dynamique transférentielle positive ; cela inclue un déplacement de priorité, du travail sur les représentations vers un style dialogique mettant l'accent sur la mise en acte et l'affect comme voies de représentation, impliquant la participation émotionnelle du psychanalyste (Robert, 2008). L'accès à l'altérité et à une relation possible à un autre non persécutant centre la démarche psychothérapique sur la possibilité de trouver un espace d'accalmie relationnelle et pulsionnelle. Conjointement au processus de subjectivation, il est question d'instaurer un processus intersubjectif d'humanisation, ouvrant sur des valeurs tierces impliquant la conscience de son potentiel de destructivité.

En favorisant, sans rapport d'exclusion, l'auto-élaboration de l'adolescent plutôt que l'interprétation, la relation thérapeutique n'est pas effractée par les interprétations de l'analyste potentiellement vécues comme un désir d'emprise sollicitant le noyau incestueux pubertaire. Un vécu trop passivant pour l'adolescent le pousse à se sentir soumis et non actif, à éviter et détruire l'interprétation de l'analyste mais aussi de l'ensemble de la relation thérapeutique.

Dans cette perspective, l'interprétation n'est plus toujours dominante comme moyen, ni même comme but, et ce au profit de l'instauration de la relation d'objet. Celle-ci est marquée par une empathie favorisant l'idéalisation et les mouvements de reflets intersubjectifs (Kohut, 1984). Cette conception prend le risque de faire passer le dénouement des conflits psychiques au second plan, mais porte en elle la possibilité d'instaurer une relation d'objet avec l'adolescent.

## **Conclusion**

F. Marty illustre son positionnement thérapeutique par la métaphore suivante : l'adolescent en souffrance est un sujet traumatisé, un « blessé de guerre », d'où la nécessité pour le psychanalyste de se tenir « au plus près de la blessure » (Marty, 2010, p. 215).

Sans se contenter d'un diagnostic supposé explicatif, notamment dans le travail thérapeutique en institution, attirons plutôt l'attention sur les enjeux transférentiels sous-jacents : répondre au désordre par une mise en ordre passant par un diagnostic tendrait à montrer que le seul modèle possible est celui d'adultes socio-normés idéalissant leur modèle « d'être au

monde » aux détriments de la construction de soi adolescente. L'adolescent nous pousse par conséquent à être particulièrement attentif au « réglage » de nos affects et de notre bienveillance pulsionnelle (Houssier, 2021 a), comme à celui de nos idéaux.

Il y a longtemps, un patient adulte hanté par les ombres de son passé me disait : « Dans les crises d'angoisse, au moins, je suis sûr d'être vivant parce que sinon, est-ce qu'on est sûr d'être en vie ? » A travers les jeux-vidéos, la culture et la clinique adolescente actuelles posent une question similaire : qu'est-ce qu'être vivant aujourd'hui ? Dans un monde où la dématérialisation et le présentiel à distance sont devenus des normes sociales, où jouer avec l'autre n'implique pas obligatoirement sa présence physique, où le repli sur soi n'inclut pas une meilleure acuité de son monde interne, l'altérité, soit faire vivre l'autre en soi, tend à devenir le défi de l'être humain. Ce défi s'articule avec l'idée d'un corps transformable, augmentable, refusable ; nous entrons progressivement dans l'ère du cyborg, ce croisement entre l'humain et la machine. L'envers de l'altérité et du travail de différenciation personnalisant de l'adolescence relève donc de la confusion soi/non soi.

Si une trace mnésique d'enfance a été « retravaillée » dans l'après-coup de l'adolescence, c'est l'ensemble des représentations concernant la mémoire qui gagnerait à être revisité pour mieux saisir l'importance de se construire un passé à l'adolescence (Aulagnier, 1989). Certains souvenirs d'enfance porteraient ainsi la trace du travail de transformation psychique propre au processus adolescent.

On ne saurait affirmer que le processus adolescent se mène seul tant l'importance du parent pubertaire et de la capacité à remodeler son investissement envers son enfant restent centraux dans l'accompagnement parental de toute adolescence (Houssier, 2021 a).

Les parents ont à affronter une nouvelle épreuve de séparation à l'adolescence, entre bordage des limites et accompagnement discret. Sommés par leur enfant de se laisser exclure pour la première fois du champ de ses investissements, leur capacité à se déprimer sans se persécuter ni abandonner la partie est un enjeu crucial pour le futur de l'adolescent, rappelant l'importance du parent pubertaire (Gutton, ). La plainte parentale vis-à-vis de leur fils touche l'usage des jeux-vidéos ; cette plainte cache les souhaits d'emprise parentale face à la capacité de l'adolescent à se retirer dans son monde personnel, créant une enveloppe d'intimité souvent dénoncée par ces parents. Emprise, maintien d'une séduction issue de l'infantile de chacun des protagonistes, cruauté masquée sous des impératifs pseudo-éducatifs, telles sont les arêtes vives d'un parent pubertaire mal négocié, ouvrant sur un lien perversif dans la relation entre parents et adolescent (Houssier, 2021).

L'accrochage actuel à une adolescence interminable, fil de nos pratiques cliniques, est surreprésenté à travers le goût pour les jeux vidéo et les références populaires servant de guide représentationnel commun. Cette richesse culturelle disparate, notamment numérique, laisse supposer que les héros de séries ou les super-héros sont entrés dans notre vie, à la façon de nouveaux amis ou de membres substitutifs de notre famille interne ; au point qu'on en vient progressivement à se demander s'il ne s'agit pas là d'un mode de vie à venir, fondé par exemple sur une sexualité virtuelle, inhibée ou peu envisageable, si ce n'est par avatar ou robot interposés. Ce mode de vie ludique distille l'idée d'une temporalité infantile entremêlant continuellement l'enfant et l'adolescent qui s'attardent sur leurs objets culturels parfois fétichisés. L'adolescence in(dé)terminée pourrait bien devenir ainsi le nouveau paradigme du lien social, déconstruisant toute idée d'adultité fixée à l'avance (Houssier, 2020 a).