



HAL
open science

Thanatos, machine et jeux vidéo Pour une approche lacanienne du vidéoludique

Alexandre Saint-Jevin

► **To cite this version:**

Alexandre Saint-Jevin. Thanatos, machine et jeux vidéo Pour une approche lacanienne du vidéoludique. Jeu vidéo et santé psychosociale, 19-20-21 novembre 2015, co-organisé par le laboratoire RIRRA21 de l'UM3 et LIRMM de l'UM, Nov 2015, Montpellier, France. 10.21409/HAL-01636628 . hal-01636628

HAL Id: hal-01636628

<https://hal.science/hal-01636628>

Submitted on 16 Nov 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Jeu vidéo et santé psychosociale
Journées recherche du Montpellier In Game 2015

Titre Thanatos, machine et jeux vidéo

Pour une approche lacanienne du vidéoludique

< Alexandre Saint-Jevin¹ >

*1. AI-AC, Université Paris 8
2 rue de la Liberté, 93526 Saint-Denis, France
contact@alexandresaint-jevin.fr*

< RÉSUMÉ >

Si pour les politiques de santé la question de l'addiction des jeux vidéo peut-être cruciale en revanche la psychanalyse se porte plus vers les possibilités que les jeux vidéo fassent symptôme. Il ne va pas de soi, pour le psychanalyste qui défend le droit au symptôme, au ratage, au game over, que les jeux vidéo puissent faire symptôme. À partir de l'analyse de la psychothérapie analytique d'Emma, nous interrogerons les jeux vidéos par le biais de la question de l'horizon. Il s'agira de retracer la question de la machine dans la psychanalyse, pour montrer qu'au sein de la psychanalyse il existe une théorisation de la machine. Ce qui nous permettra de développer une approche psychanalytique du vidéoludique à partir de la théorie lacanienne, dans laquelle la machine est toujours une machine de mort nécessaire au vivant pour s'inscrire dans la société des hommes. Cette analyse nous mènera à confronter les écrits sur l'horizon du philosophe Martin Heidegger, du logicien Gérard Chazal et des cliniciens de ce que nous appellerons les *games studies à la française* (Serge Tisseron, Michaël Stora, Yann Leroux, Thomas Gaon, etc.).

< ABSTRACT >

The problem of game addiction may be critical for health policies, but psychoanalysis is more interested by the video game possibilities to make symptom. For psychoanalyst who defends the right to the symptom, to the game over, it is not an acknowledgment that video games can make symptom. From the analysis of Emma's analytical psychotherapy, one will analyze video games

through the question of the horizon. It will be necessary to explain the concept of machine in psychoanalysis, to make a dent in the psychoanalytic approach of the videoludic based on laconian theory. For Lacan the machine is always a machine of death necessary for the living to fit into the society of men. This review confront the writings on the « horizon » of the philosopher Martin Heidegger, to the logician Gérard Chazal and to what I call the « games studies à la française » (Serge Tisseron, Michaël Stora, Yann Leroux, Thomas Gaon, etc.).

< **MOTS-CLES** > (6 pts avant, 3 après)

Social game, psychose ordinaire, états limite, machine, horizon, philosophie, *game studies*.

< **KEYWORDS** > (6 pts avant, 3 après)

Social game, ordinary psychosis, borderline, machine, horizon, philosophy , game studies.

1. Introduction

Tout d'abord, il me semble essentiel de positionner ma pratique. Je suis psychologue clinicien d'orientation psychanalytique. Ainsi je vais vous parler d'une analyse en face à face, autrement dit non pas d'un individu mais d'une personne et du savoir qui peut émerger d'une relation dans le dispositif psychanalytique. La personne dont je vais parler est une jeune analysante, Emma, que je reçois en consultation en face à face depuis plusieurs années. Venue à la suite d'une crise de panique, elle se qualifie de « joueuse » et affectionne plus particulièrement les jeux sociaux, les *social game*, et les MMO.

Si les jeux vidéo apportent du « fun », comme le dit le philosophe Mathieu Triclot, pourtant Emma parle rarement de cet aspect, ce qui l'intéresse dans les *social games* c'est une certaine relation médiatisée, constituée par le jeu. Lui demandant ce qui lui plaît dans ces relations elle m'explique la possibilité qu'offre l'*invu* du corps. Lectrice d'ouvrages de psychologie sur la Programmation neuro-linguistique, elle voit le corps comme une expression venant la trahir. Cette trahison du corps dans une relation vient faire échos à sa souffrance de ne pas trouver la juste distance dans une relation. Le philosophe allemand Schopenhauer dans ses *Parerga et paralipomena* emploie l'anaphore du porc-épic pour définir les relations humaines, reprise par le psychanalyste André Green, c'est un mode relationnel caractéristique des états-limites, pour lesquels la proximité de l'autre est vécue comme persécutante, destructrice, mais en même temps la distance est insupportable, vécue comme un vide. Pour Emma, les jeux en réseau dialectisent cette tragédie humaine, ils lui apportent une juste distance. Pour reprendre, le psychologue Yann Leroux, pour elle « le jeu vidéo peut-être pris comme un prétexte : prétexte à la rencontre, il est alors objet de la relation avec ses aspects paradoxaux. Il préexiste à une rencontre « déjà-là », « trouvé-crée » dont il est également un effet. » (Leroux, 2009) La question est alors de savoir qu'elles sont les particularités de cette relation qui lui permettent une juste distance? Pour cela, nous tenterons d'analyser, du point de vue psychanalytique, les particularités de ce type de relation en prenant en compte les enjeux philosophiques, au sens de la philosophie des techniques, de la machine informatique à travers la notion d'horizon numérique.

2. L'horizon numérique ?

Le psychanalyste français Serge Tisseron propose de dépasser la question de la négation du corps et de l'altérité par la médiation numérique pour parler de « l'horizon d'un corps réel » qu'offre le numérique (Tisseron & *al.*, 2006). Si cette notion nous paraît fort complexe, puisqu'elle suppose l'existence d'un réel du corps par opposition à une virtualité du corps médiatisée par le numérique, en revanche la dimension d'horizon ouvre à tout un champ de recherche de la philosophie de l'informatique. Pour cette raison, nous mettrons l'accent sur la question de l'altérité et parlerons plutôt d'un horizon de l'autre chez Tisseron (Tisseron, 2012). Cette notion d'horizon est essentielle car elle renvoie pour le philosophe et informaticien, spécialiste de la philosophie de l'informatique, Gérard Chazal à la différence entre la machine informatique et l'Homme. Comme il l'explique, à l'exception de la programmation reposant sur une logique non -standard, du type Lisp, les systèmes experts reposent sur le *modus ponens*, et non le *modus tollens*. Il ne peuvent donc pas déduire non-A. Alors on simule le *modus tollens* par des artifices informatiques, qui consistent la plupart du temps en un codage répondant aux règles de De Morgan. Ici se pose le problème, que les logiciens et les informaticiens connaissent bien, celui de la négation.

« En effet, déduire non(A) peut signifier ajouter non(A) à la base de faits ce qui revient à y introduire un signe qui ne renvoie pas à un événement du monde mais à l'absence de cet événement. Cela suppose que l'on vérifie que A n'est pas déjà présent dans cette base (maintien de la cohérence). Or que signifie désigner l'absence d'un événement, de quoi une telle absence peut-elle être faite ? » (Chazal, 1995)

Il en conclut alors que notre esprit à un pouvoir de nier qui ne peut-être que partiellement simulé et moyennant des précautions limitatives, c'est-à-dire qui viennent limiter les possibilités du système. Il en vient à dire que ce qui constitue le sujet c'est le pouvoir de négation, de négativité face au monde, la psychanalyse parler peut-être de résistance. Et l'analyse du programme névrosé construit par l'informaticien K.M. Colby dans les années 60, qui tentait d'interroger la possibilité d'un inconscient artificiel, montrent que pour programmer la névrose il s'agit

de simuler une force de résistance, une puissance de négativité, qui doit être représentée et non présente. Il utilise des artifices de quantification où il y a un seuil qui une fois dépassé vient empêcher l'exécution d'une autre commande.

En raison, de la difficulté de la simulation de la négation, l'informatique est au creux de l'articulation entre la limite et l'horizon. Comme le dit Chazal,

« l'infini introduit une déchirure entre l'Homme et son double informatique [...], ce qui est une borne chez la machine n'est chez nous qu'horizon. [...] L'horizon délimite ce que nous pouvons voir mais en même temps il est aussi lié à un lieu et à un moment ; l'infini y reste potentiel sous forme de dépassement toujours possible et en acte dans l'au-delà qu'il implique. » (Chazal, 1995)

C'est que simplement, tout usager de l'informatique, du fait même de devoir se représenter dans le dispositif informatique, fait l'hypothèse d'un lieu du code, fantasmer sous le processeur central, le disque dur ou même serveur dans le cas d'Emma. C'est le lieu de tous les possibles, ce que les cybernéticiens von Neumann et Morgenstern appelaient dans la *théorie des jeux* « l'Arbitre idéal ». C'est-à-dire qu'à un moment du jeu pour pouvoir mettre en place une stratégie, chaque joueur va devoir supposer un arbitre idéal qui serait le lieu de toutes les règles, de toutes les possibilités du jeu.

Cet *arbitre idéal*, lieu de la règle du jeu, a immanquablement renvoyé Lacan, en fin lecteur de la cybernétique qu'il était (Saint-Jevin, 2014), à Heidegger. À peu près à la même époque, où il introduisait la cybernétique dans la psychanalyse, il traduisait le texte du philosophe allemand Martin Heidegger portant pour titre « Logos », dans lequel il est dit :

« Quand on pense ce qui est dénommé (onoma) à partir du leigen, on voit que ce n'est rien qui soit porter une signification à l'expression, mais bien de laisser se présenter au-devant dans la clarté quelque chose qui s'y lève en tant que c'est nommé. » (Heidegger, 1956)

Comme l'explique le philosophe François Balmès, dans son analyse de la question de l'être chez Lacan (Balmès, 1999), pour Heidegger, dans « *Die Sprache* », nommer c'est un appel qui rend l'appelé plus proche. En effet, il

« y a, dans l'appel même, un site qui est non moins appelé. C'est le site pour la venue des choses, présence logée au cœur de l'absence. C'est à une telle venue que l'appel qui les nomme dit aux choses de venir ». (Balmès, 1999, pp.86-97)

Par les liens avec l'informatique que nous autorise la lecture heideggerienne de la cybernétique par Lacan, nous pouvons dire que par l'appel qu'est la relation numérisée advient un lieu de l'appel au creux d'une absence. C'est la lecture lacanienne de « l'arbitre idéal » de la cybernétique. Emma par ses relations, via les *social games*, fait advenir de l'absence. Comme le dit le psychologue Geoffrey Willo l'appareil nous met face à un vide assisté dans lequel le surgissement est attendu :

« tout le paradoxe virtuel, son grand tour de « passe-passe » est signé par ce « manque donné d'avance », soit la présentification d'une information absente devant remplir le creuset, dont la fonction ne peut-être autre que la formulation d'une demande de dépendance, puisqu'une demande de désirer. » (Willo, 2010, p.139)

En ce sens, le monde numérique n'est pas celui du tout possible, il est un creuset, celui d'un impossible. Il permet pour Emma une juste distance entre la présence et l'absence de l'objet, c'est un horizon, vers un au-delà par l'impossible. Dans sa difficulté à créer de l'espace entre elle et l'autre par le symbolique, l'informatique vient permettre un creuset, par la forme d'existence de l'autre qu'il détermine. Ce creuset est ce que nous nommons l'horizon numérique. Nous allons alors développer, à présent, les caractéristiques de cet horizon numérique chez Emma. Il y a le masque et le narcissisme, les paradoxes du silence numérique, le peu de réel de la réalité et la jouissance machinique.

3. Le masque et le narcissisme

Cet appel est pour Emma médiatisé par le numérique et en ce sens pose la question de la manière dont ces choses peuvent venir à elle *via* cette médiation. Un jour, parlant de *League of angels*, Emma a dit « il y en a un l'autre jour il faisait des blagues,[...] et il m'a dit après qu'en fait il est très timide ». De la timidité serait posé une personnalité, un être de la personne, une nature que la médiation numérique viendrait modifier. Se pose alors la question de son moi et de savoir où il se situe, à la manière de Xuan Tseu, qui ayant rêvé qu'il était un papillon, ne sait plus en se

réveillant s'il est un papillon rêvant qu'il est Xuan Tseu ou l'inverse. Ici, il y a supposition d'un état de nature, celui que nous serions sans la technologie. Pourquoi suppose-t-on que notre être serait celui en l'absence de technologie ?

Cette question renvoie éminemment au *self*, au soi, à la quête d'Emma de savoir qui elle est. Le moi d'Emma fonctionne selon ce que Winnicott appelle un « faux-self ». Le *self* est la capacité d'attributions de différents fonctionnements psychiques et de leur synthèse dans une continuité, capacité synthétique et sentiment de continuité mis à mal dans les états-limites (Chabert & *al.*, 1999). Chez elle, les différentes identifications de son moi ne permettent pas une synthèse mais sont vécues à travers le vrai et le semblant.

Ici le jeu en réseau, pareil au rêve, interroge le soi. Le psychanalyste Yann Leroux, fidèle au travail de Michaël Stora, rapproche l'avatar du jeu de l'engramme des planches des tests projectifs en psychologie, à la manière du Rorschach. Il dit ainsi à propos de l'avatar : « le fait même de devoir contrôler un personnage à l'écran met le joueur au contact des mécanismes d'identification projective.¹ » (Leroux, 2009). En psychanalyse, la projection est un mécanisme de défense consistant à rejeter au-dehors ce qui a été introjecté mais reste inintégré au sujet. La projection sur la machine n'est pas une chose nouvelle dans la clinique, dès le début du XXe siècle le psychanalyste Victor Tausk avait repéré dans la schizophrénie un appareil à influencer, qui était une construction projective permettant aux personnes de décrire la manière dont elles ressentaient leur pathologie. Toute la philosophie de Gérard Chazal d'ailleurs parle de la machine comme étant un miroir par lequel l'Homme tente de se saisir. Si c'est une surface projective, la question qui se pose alors est : le joueur est-il soi ? Qui joue lorsqu'un jeu est joué ? L'individu est alors pris dans un dispositif ludique, situation éminemment analysée par Lacan dans le dilemme des prisonniers. L'individu a à-être dans le dispositif et donc à se limiter. Tout l'enjeu est de savoir à quel être peut-il avoir accès ? Emma s'initiant aux jeux de rôles dira qu'elle cherchait à jouer avec le dispositif de construction de son personnage pour avoir le pouvoir qui permet d'avoir tous les pouvoirs.

¹ Yann Leroux, « Le jeu vidéo comme support d'une relation thérapeutique », in Revue Adolescence, 2009/3 n°69, pp.699-709. (ici p.708)

Renvoyant à ce que Racamier dit de la position incestuelle des problématiques limites, où l'enjeu de la structure limite serait le semblant, le simulacre, d'être sans avoir été, de passer le stade sans le passer. Dimension proprement narcissique, de ce jeu avec les limites du dispositif qui impose une séparation compliquée pour Emma.

4. Les paradoxes du silence numérique

Thomas Gaon conclut que pour des sujets ayant des troubles du narcissisme

« le cadre du jeu virtuel, dans ses dimensions d'accueil et de protection permanente, évoque l'idée d'un contenant maternel pare-excitant disposant des qualités de holding et de présentation d'objet qui suture l'absence par la production perpétuelle d'un objet narcissique maîtrisable, l'avatar. » (Gaon, 2007, p.28)

Cette permanence de l'objet, révèle une autre séparation qui dépasse la question du choix du personnage, elle renvoie à une impossible séparation psychique pour Emma. En effet, ne supportant pas le silence pendant les séances, elle me dira qu'il est difficile pour elle que je puisse penser. La présence des deux personnes ne permet pas d'être seul en présence de l'autre, comme le disait le psychanalyste Winnicott en parlant de la « mère suffisamment bonne ». Le silence est vécu comme une séparation menaçante. D'ailleurs, Geoffroy Willo montre alors qu'il existe un certain silence du matériel informatique, plus exactement nous dirions de l'appareil. Ce silence, qui se révèle principalement lorsqu'il y a dysfonctionnement, « après avoir fait corps avec l'internaute, trahit soudainement sa présence, devenue l'incomplétude du moi révélé à lui-même » (Willo, 2010, p.132). Au silence de l'appareil correspond un bruit vidéoludique, bruit qui permet de taire l'incomplétude, pouvant ressurgir à tout moment à travers la faille, le dysfonctionnement, le *bug*. D'où la difficulté d'Emma face à mon silence, silence qui vient pour elle révéler mon travail d'analyste : celui de penser, d'être seul en sa présence sans médiation vidéoludique. Les jeux par leur bruit vidéoludique permettent une inhibition de la pensée. Comme elle le dit : « Je joue sur Facebook ça permet de pas penser. » Le vidéoludique par l'attention, l'état de *flow*, qu'il demande permet un silence de la pensée, ici il s'agit d'une pensée sur soi, sur son ressenti. En effet, comme l'explique Michael Stora le jeu

vidéo est une expérience multimodale, renvoyant pour lui à des stades de relation multimodaux à la mère. Il lui permet de baigner dans un état d'attention à l'externe, dans un flou avec l'extérieur à la manière de ses rêves qu'elle décrit comme flous.

5. Le fantasme du vidéodrome : le peu de réel de la réalité

Dans le film *Vidéodrome* de David Cronenberg, le héros principal fini par être absorbé par la vidéo. C'est le phantasme du vidéodrome de croire que le joueur se dématérialise en devenant son avatar, que certains auteurs analysent comme un mythe (Casilli, 2010). En effet, nous pourrions-nous demander qui a déjà réellement vu un être humain être absorbé physiquement par l'écran? Il y a ici confusion entre transsubstantiation, au sens philosophique, et identification projective au sens psychologique. Pour cette raison, Yann Leroux préfère parler de « ludopaysage² » (Leroux, 2009), c'est-à-dire de l'entrelacement entre espaces : l'espace psychique, l'espace vidéo-ludique et l'espace du ici et maintenant. Chez Emma, il n'y a pas fuite de la réalité dans l'espace vidéoludique, bien au contraire, dans le vidéoludique elle recherche le réel. Elle recherche une consistance que la réalité ne lui offre pas. Dans le roman *L'Ennui* d'Alberto Moravia, le héros Dino dit :

« La sensation de l'ennui naît en moi, je l'ai déjà dit, de l'impression d'absurdité d'une réalité insuffisante, c'est-à-dire incapable de me persuader de sa propre existence effective.³ » (Moravia, 1986)

Le numérique chez Emma vient donner une consistance à son quotidien en lui donnant un rythme, comme elle dit « Je n'ai pas de raison de me lever, du coup je fais rien. Je n'ai pas de cadre... » En reprenant les traits mélancoliques de sa personnalité. Comme elle le dit « J'me lève et je me mets sur mon ordinateur portable » elle ajoute qu'elle y fait « tout ce qu'on peut faire sur Internet, c'est-à-dire rien. » Ses jeux viennent ponctuer son quotidien d'événements, faisant que tout n'est pas un flux constant et flou. Ils lui proposent des tâches concrètes à réaliser. Et comme le reste de l'existence, tous ces actes n'ont que peu de sens, n'ont

² Yann Leroux, « Le jeu vidéo comme support d'une relation thérapeutique », in *Revue Adolescence*, 2009/3 n°69, pp.699-709.

³ Moravia, A., *L'Ennui*, Paris, Flammarion, 1986, trad. (italien) Poncet C.

aucune utilité comme sa propre vie, mais au moins ouvre vers la possibilité d'un sens par un horizon. On retrouve bien ici ce que l'esthéticien Nicolas Thély appelle « l'esthétique de l'attente » (Thély, 2002) du web à propos de son analyse de la webcam, c'est-à-dire une position de l'utilisateur d'être dans l'expectative d'un événement qui viendrait faire sens, rupture, dans le flux continue mais qui n'a jamais lieu, qui ne laissera advenir que la platitude de la banalité. Comme Dino, mais dans les jeux en réseau elle cherche une rupture, quelque chose qui par rétroaction viennent donner à ce qui a été.

6. La jouissance machinique

Lacan va rompre avec la notion de plaisir de Fechner utilisée par Freud, déplaçant ainsi le modèle de la machine de l'ontologie du plaisir à la phénoménologie de la jouissance. Comme le montre le philosophe Pierre-Christophe Chatelineau le principe de réalité de Freud dans *L'Esquisse d'une psychologie scientifique* est une transposition de la tempérance aristotélicienne. Il reprend donc formellement la tempérance d'Aristote. Il lui donne un fondement scientifique. Le vocabulaire freudien remplace alors celui d'Aristote par des portes, des réseaux. Il en donne une interprétation physicienne, selon le modèle des circuits de Kirchhoff, contemporain de Freud. Lacan sera sensible à ce changement de modèle. Pour Lacan la notion fechnerienne utilisée par Freud est une atténuation de peine au sens aristotélicien. C'est une réplétion à un manque permettant un état d'équilibre, un état d'homéostasie. Pour cette raison, Lacan conceptualise l'*ἡδονή* chez Aristote comme jouissance en se détachant du modèle de la machine à vapeur de Freud qu'est le plaisir. Lacan va alors reprendre le modèle de la machine cybernétique pour montrer que la jouissance n'est pas une tension vers un état zéro. Elle est un excès. Un excès en l'homme pouvant annihiler sa position d'homme, comme la machine informatique elle est un bug, avec un message d'erreur qui ne cesse de se répéter tant que l'on ne reboot pas.

Dans son deuxième Séminaire, *Le moi dans la théorie de Freud et dans la technique psychanalytique*, il va reprendre les avancées cybernétiques de son époque et essayer d'analyser la conception de la machine dans les travaux cybernétiques, ce qu'il appelle « la machine cybernétique ». Il

montre alors que la pulsion de mort de Freud n'est pas à poser du côté des instincts mais elle renvoie au fonctionnement de la langue de constituer un « *caput mortuum* du signifiant ». Il montre dans un article portant sur ce séminaire, intitulé « Séminaire sur « La Lettre volée » », que l'opposition de deux signes va engendrer des séries de règles d'agencement entre eux, et ces règles vont démontrer que des agencements ne sont pas possibles en fonction des agencements précédents. Les agencements qui ne peuvent s'actualiser en raison des agencements effectifs forment le *caput mortuum* du signifiant. La pulsion de mort c'est le fait même du langage qu'en raison d'un impossible à dire, ça ne cesse de tourner, de tenter de dire, comme un ordinateur répète inlassablement la même procédure malgré le bug. Nous retrouvons ici la dimension projective des jeux vidéo, posant la question d'où est le sujet. Reprenant la conception du *caput mortuum* de Lacan dans *La logique du sens* qui devient alors « l'instance paradoxale », le philosophe Gilles Deleuze dit que la fêlure n'est ni intérieure, ni extérieure, "elle est à la frontière, insensible, incorporelle, idéale." La fêlure renvoie pour lui à la conception de la mort de Blanchot qui différenciait une mort personnelle, c'est celle communément admise, et une mort impersonnelle, que Deleuze qualifie d'évènement. Ce n'est pas ma mort mais celle dans laquelle on ne finit jamais de mourir. Il meurt comme il pleut. C'est un sujet explétif, comme le dit la linguistique, qui a une fonction de soutenance du prédicat : "en elle je ne meurs pas, je suis déchu du pouvoir de mourir, en elle on meurt, on ne cesse pas et on n'en finit pas de mourir" (Deleuze, 1969).

Le jeu vidéo pour Emma vient permettre de ne pas penser, plus exactement de stopper cette machine qui tourne en rond. Comme elle le dit : « Je joue sur Facebook ça permet de pas penser. » Ce n'est pas « je ne pense pas » mais « ça permet », « ça permet de ne pas penser ». Comme Lacan reprenait la machine cybernétique pour dire que « ça parle ». Cette pensée est immédiatement associée à une pulsion de mort, plus exactement un fonctionnement qui est associé inconsciemment à l'état de nourrisson au cours duquel elle avait des régurgitations, est née pour elle sa capacité à ne pas manger, à se laisser comme elle le dit « mourir de faim ». La pulsion de mort inhérente au vidéoludique lui permet de rejouer la capacité sa puissance de négativité, de dire non, de régurgiter, de projeter, qui est à la source de sa position subjective.

7. Conclusion

Emma nous apprend que par la pratique des jeux vidéo se constitue un lieu de l'appel, un creuset qui se caractérise comme un masque venant constituer un réel d'un monde « virtuel », il permet un bruit constant inhibant la pensée et venant suppléer au peu de consistance à ce qui se constitue comme l'IRL par rapport opposition au monde numérique dit « virtuel », par la jouissance mortifère qu'ils offrent ces jeux permettent de s'advenir comme puissance de négativité. Toutes ces caractéristiques sont celles de l'horizon numérique, faisant que dans le jeu nous sommes déchus du pouvoir de mourir, on ne cesse pas et on n'en finit pas de mourir, de *gameover* en *continuous* ou en fin du jeu.

En questionnant au début de notre intervention la possibilité du jeu vidéo de faire symptôme, nous souhaitons renvoyer à ce pouvoir de négativité. Derrière les bonnes intentions des politiques de santé se cache le refus de notre procédé d'affirmation de soi : la négation et sa dimension nécessairement mortifère. Et la psychanalyse ne peut se placer qu'ailleurs car une analyse offre la possibilité au sujet, au lieu de chercher à annihiler son symptôme, de saisir la nécessité du dysfonctionnement.

Bibliographie

Balmès, F. (1999). 3/ Du signifiant primordial. *Ce que Lacan dit de l'être*, éd. P.U.F., 86-97.

Casilli, A. (2010). *Les liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité ?*, éd. du Seuil.

Chabert, C., Brusset, B., Brelet-Foulard, F. (1999). *Névroses et fonctionnement limites*, éd. Dunod, 168.

Chazal, G. (1995). *Le miroir automate Introduction à une philosophie de l'informatique*, éd. Champ vallon, 91.

Chazal, G. (2016). *À quoi rêvent les machines ?*, éd. Universitaires de Dijon, 58 sq.

Corcos, M. (2013). *La terreur d'exister Fonctionnements limites à l'adolescence*, éd. Dunod.

Deleuze, G. (1969). *Logique du sens*, Les éditions de minuit.

Gaon, T. (2007). Psychopathologie des jeux en ligne. *Le Carnet PSY*, 121(8), Boulogne-Billancourt : Cazaubon. 26-28.

Heidegger, M. (1956). Logos. *La psychanalyse*, 1, trad. (allemand) J. Lacan, 76.

Lacan, J. (2005). *Le Séminaire, Livre XXIII, Le sinthome*, Édition du Seuil.

Leroux, Y. (2009). Le jeu vidéo comme support d'une relation thérapeutique. *Revue Adolescence*, 69(3), Le Bouscat : L'Esprit du temps. 699-709.

Moravia, A. (1986). *L'Ennui*, Flammarion, trad. (italien) Poncet C.

Racamier, P. C. (1995). *L'inceste et l'incestuel*, Les Éditions du Collège.

Saint-Jevin, A. (2014). *Théorie de la machine lacanienne : de la production du virtuel à la chaîne*, Thèse de doctorat de psychanalyse, Soutenue le 22 novembre 2014, Université Paris 8.

Stora, M. (2007). Guérir avec les jeux vidéo. *Le Carnet PSY*, 121(8), Boulogne-Billancourt : Cazaubon. 38-39.

Thély, N. (2002). *Vu à la webcam (essai sur la web-intimité)*, Presses du réel.

Tisseron, S. (2012). Clinique du virtuel : rêvasser, rêver et imaginer. *Revue Adolescence*, 79(1), Le Bouscat : L'Esprit du temps. 145-157.

Tisseron, S., Missonnier, S., Stora, M. (2006). *L'enfant au risque du virtuel*, éd. Dunod.

Virole, B. (2012). Exil, combat et mascarade. *Revue Adolescence*, 79(1), Le Bouscat : L'Esprit du temps. 101-106.

Willo, G. (2010). Le virtuel, pouvoir d'une négativité ?. *Cahiers de psychologie clinique*, 35(2), Paris : De Boeck Supérieur. 123-146.

Willo, G., Missonier, S. (2012). « Le surgissement » cybernétique, un opérateur du transfert dans la psychose ?. *Revue Adolescence*, 79(1), Le Bouscat : L'Esprit du temps. 179-189.