

JEUX VIDÉO ET PRINCIPE DE RÉALITÉ

Benoît Virole

ERES | « *Enfances & Psy* »

2020/1 N° 85 | pages 55 à 59

ISSN 1286-5559

ISBN 9782713227059

Article disponible en ligne à l'adresse :

<https://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2020-1-page-55.htm>

Distribution électronique Cairn.info pour ERES.

© ERES. Tous droits réservés pour tous pays.

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

**Benoît Virole**

Jeux vidéo et principe de réalité

LES JEUX VIDÉO SONT-ILS DES JEUX ?

Les jeux vidéo sont nommés, conçus, vendus et consommés comme étant des *jeux*. Un argumentaire visant à les inclure dans la longue histoire des activités ludiques, et à les considérer comme en étant une simple évolution technique, possède une légitimité certaine. Pourtant, nous voudrions ici défendre une conception différente. Selon nous, les jeux vidéo ne sont pas que des jeux, ils sont aussi *autre chose*. Et c'est cette *autre chose* qu'il convient de définir. La typologie des jeux et la classification de leurs contenus (jeu de foot, jeu de guerre...) ne relatent pas leur propriété la plus remarquable : les jeux vidéo offrent, au sujet, un espace de réalisation d'une toute-puissance guidée par la recherche du plaisir de la maîtrise de l'action. Dans le même temps, ils lui imposent une rencontre avec des limites inhérentes à la réalité virtuelle. Il en résulte une confrontation entre un principe de plaisir et un principe de réalité qui ne se déroule pas dans la réalité effective mais s'actualise dans une réalité virtuelle.

LA RELATION D'AVATAR

Prenons l'exemple d'un jeu vidéo multi-joueurs à monde persistant. Tous les jeux vidéo ne sont pas construits sur ce modèle, mais celui-ci en constitue le déploiement actuellement le plus achevé sur le plan des possibilités techniques. Le joueur est représenté sous la forme d'un *avatar*, une figurine animée, généralement anthropomorphe, qui se déplace et réalise des actes dans un monde virtuel en ligne. Quand le joueur se déconnecte, le monde virtuel continue à exister pour les autres joueurs restés connectés. Il en résulte un espace-temps spécifique qui est fortement impliqué dans les

Benoit Virole, psychologue, Paris ;

www.benoitvirole.com benoit.virole@

wanadoo.fr



conduites addictives que l'on rencontre fréquemment avec ce type de jeu. Le joueur cherche en effet à être constamment présent dans ce monde virtuel, pour ne pas être en position de faiblesse par rapport aux autres joueurs en ligne. Sur le plan sémiotique, les avatars de ce type de jeu ont un statut complexe. Ontologiquement, ce sont des lignes de *code de symboles* écrit dans un langage de programmation. Ce sont des *algorithmes* recevant en entrée des valeurs de variables, correspondant aux instructions données par le sujet humain, et performant des *scripts* d'action préconçus. Ils génèrent une *image* animée, celle de l'avatar, ensemble de pixels, donnant l'illusion de se déplacer dans un monde en trois dimensions, souvent du fait de déplacements du cadre. Cette image, l'avatar, est aussi une *icône*, dans la mesure où elle condense des traits figuratifs de tel ou tel héros, ainsi que des caractéristiques choisies par le joueur, par analogie avec telle ou telle représentation présente dans son imaginaire. Mais, de par ces mouvements commandés, l'avatar est aussi un *indice* consubstantiel de l'intention du sujet. L'appropriation par le sujet de son avatar est donc centrée sur le projet, c'est-à-dire l'anticipation d'une réalisation. L'avatar évolue dans ce monde et interagit avec des objets, des personnages, des organismes, des situations. Le joueur doit s'orienter dans ce monde, c'est-à-dire qu'il doit prendre connaissance de ses propriétés. Au fur et à mesure de l'exploration, le joueur acquiert une connaissance sur le monde, mais aussi une connaissance réflexive sur ses propres habiletés et ses limites. Après la répétition de situations identiques, et l'identification des erreurs et des impasses, le sujet initie une nouvelle action différente, qui est à nouveau une hypothèse dont il va vérifier la pertinence. Des processus de raisonnement sont ainsi constamment mis en jeu et, point remarquable, ils le sont dans une situation de risque nécessitant la gestion d'un stress, tout en devant tenir compte de la *friction* – pour reprendre le terme par lequel les militaires désignent l'aléatoire. La mise en stress du joueur est un facteur impliqué dans les déclenchements d'usage intensif de ces jeux, voire de conduite d'addiction. Pour donner un exemple de mise en stress, le jeu *Fortnite* utilise un monde virtuel de haute qualité graphique, dans lequel l'avatar du joueur doit survivre, en tuant tout autre avatar rencontré – piloté par un autre joueur réel – dans un univers qui se réduit progressivement, générant ainsi une mise en tension inexorable. Quels que soient les jugements moraux que l'on peut porter sur ce jeu, fortement addictif, il n'en reste pas moins qu'il sollicite une cognition de haut niveau : analyse perceptive multimodale, planification, mémoire de travail, raisonnement. Cette cognition retrouve des éléments fondamentaux : vigilance (guet), prise de risque, gestion du stress, tempérament de chasseur et de guerrier, intuition d'action en environnement complexe dynamique, mouvant, aléatoire. On sait que, dans certaines espèces animales, principalement les mammifères, le jeu de chasse chez le petit est nécessaire aux apprentissages pour la vie adulte. L'intelligence humaine comporte aussi ces éléments, et on pourrait même dire qu'elle s'est construite primitivement sur ces éléments (la chasse, le guet, la guerre, l'exploration, la gestion de ressources, la conquête, mais aussi la fabrication d'outils, le tissage, etc.). Le succès incroyable d'un jeu comme *Minecraft* – originairement issu du logiciel libre – s'explique ainsi



par sa capacité à offrir au sujet un monde en création où tous ces éléments sont présents (en mode créatif).

AUX LIMITES DES MONDES VIRTUELS

Les conséquences prévues ou imprévues de l'action du joueur dans le monde virtuel amènent une modification de l'intentionnalité, déclenchant alors une nouvelle action. Ils permettent ainsi une certaine expérience de la réalité, virtuelle, présente dans ces jeux. Bien sûr, cette réflexivité existe, a minima, dans d'autres jeux. Par exemple, dans un jeu de cartes (bridge, belote...), l'exposition d'une carte exprime l'intention du joueur (abattre un atout, lancer une couleur...), mais la carte, en elle-même, interagit avec les autres cartes uniquement par sa valeur différentielle dans un système conventionnel. Le jeu de cartes est un système de règles qui ne simule pas la réalité effective. Le calcul, la stratégie, le bluff, la mémoire, la déduction, sont certes des compétences cognitives sollicitées par les jeux de cartes, mais dans les jeux vidéo, ces éléments sont complétés par un sentiment d'*immersion* dans une réalité. La différence est de taille. Elle sépare une cognition à l'intérieur d'un *système* codé de celle qui doit opérer à l'intérieur d'un *monde* donné. Or, ce qui est remarquable, dans les jeux vidéo, c'est que cette expérience de réalité se réalise au sein même d'un monde où la toute-puissance est exacerbée. Courir, sauter, nager pendant des heures sans fatiguer, voler dans les airs, soulever des poids énormes, combattre seul des hordes d'ennemis, renverser des montagnes, briser des murailles, tout semble possible dans les jeux vidéo, et effectivement, le champ des possibles, dans les mondes virtuels, s'étend au-delà des capacités humaines réelles. Ils offrent un champ de déploiement extensif à la toute-puissance du principe de plaisir. Mais ils ont aussi des limites. À un moment ou un autre, la limite est présente. L'ennemi, parfois l'intelligence artificielle du jeu, parfois un autre joueur dans un jeu en réseau, a le dessus et impose sa puissance supérieure. Les mondes virtuels ont également leurs limites géographiques. Au bout du monde, de la « *map* », pour reprendre le jargon angliciste des joueurs, il n'y a plus rien, et les concepteurs graphiques ont souvent encodé une chute dans le néant, retrouvant ainsi la dimension du vertige comme fonction fondamentale de l'activité ludique (Caillois, 1967). Certains objets des mondes ne peuvent être saisis, certaines fonctions ne peuvent être acquises par un avatar encore novice. Bref, les mondes virtuels des jeux vidéo confrontent le joueur à *un* principe de réalité.

LE PROBLÈME DU PRINCIPE DE RÉALITÉ

Le principe de réalité, dans le virtuel, est donc lié à l'expérience de l'action de l'avatar et à sa rencontre avec une limite d'opérativité. C'est là un point intéressant qui peut être mis à contribution dans la discussion sur la naissance de la pensée à partir de *l'examen de réalité*. Selon la conception psychanalytique, l'examen de réalité, permettant de différencier la réalité psychique de la réalité extérieure, est bien tributaire de l'action. En agissant sur la réalité externe, on peut la modifier, mais jusqu'à un certain point, au-delà duquel



l'action est impuissante à la transformer selon notre désir. Il nous faut alors transformer notre action sur l'extérieur (alloplastique) en action de transformation intérieure (autoplastique), nécessitant l'acceptation de la limite, et nous faisant ainsi mentaliser la différence entre désir et réalité. Freud a décrit ce processus à partir de sa théorie d'un appareil psychique où le *moi* se différencie progressivement par l'examen de réalité. Sa conception est tributaire de ses présupposés sur la qualité énergétique et continue de l'investissement psychique de la réalité. Elle ignore bien évidemment les apports contemporains des neurosciences et des sciences cognitives sur les *fonctions exécutives*, avec leurs agencements et leur implémentation neuronale (Reed, 1999). Mais elle reste valide sur le rôle de l'action comme nécessaire à la distinction acquise par le sujet entre son monde intérieur de pensées, de désirs, de fantaisies, et la réalité extérieure. En attribuant son intention d'action à un avatar, qui en est la projection idéale, un examen de la réalité (virtuelle) est réalisé, contribuant à la croissance de l'expérience et au développement de la pensée. Que le contenu thématique de cette expérience et de cette pensée soit souvent d'une grande pauvreté et qu'il porte la marque d'imaginaires formatés imbéciles, et parfois à l'idéologie nauséabonde, c'est une triste certitude. Toutefois, cela n'est pas vrai de tous les jeux vidéo, dont certains sont des splendeurs graphiques et des merveilles d'intelligence. Mais, de toutes les manières, il ne faut pas confondre le contenu et le média, même si McLulan (1964) nous a avertis, depuis longtemps, que tout média tente d'utiliser le contenu pour sa propre promotion. Sur un plan purement psychologique, les jeux vidéo explicitent clairement le processus où il n'y a de connaissance de la réalité que par la médiation de la représentation de soi (avatar). Sans doute, faudrait-il ici distinguer la prise de connaissance de la réalité médiatisée par l'action, de la rencontre traumatique avec une réalité non médiatisée par la pensée. Mais justement, l'élaboration d'un traumatisme de réalité ne peut être menée à bien que par un travail de la pensée, où la représentation anticipatrice d'une réalisation nouvelle de soi peut s'opérer. Nous interprétons ainsi nombre d'utilisations de jeux vidéo en psychothérapie, où la dimension cathartique est présente, associée à un travail mental sur l'anticipation de la réalisation de soi (Virole, 2013).

PRINCIPE DE RÉALITÉ ET TRANSFORMATION DU MONDE

En tout cas, nous serions singulièrement aveugles si, devant le déploiement massif des jeux vidéo, nous nous réconfortions de l'idée de leur simple continuité avec les jeux existant depuis la nuit des temps. Les jeux vidéo ne sont que la part la plus apparente d'une mutation générée par le développement du numérique dans toutes nos activités, y compris nos activités de pensée. La puissance de calcul des processeurs, la virtualisation de la réalité, le couplage entre la pensée et les systèmes numériques intelligents, sont devenus si efficaces et pleins de potentialités nouvelles qu'ils modifient les façons d'apprendre, de réfléchir, de créer, et *in fine* d'affronter la réalité. En ce sens, il nous faut considérer l'idée, sans doute pas la plus réjouissante, qu'une part importante de nos enfants et de nos adolescents apprennent plus, sur eux-mêmes, de leurs usages des jeux vidéo que de ce que nous essayons de leur transmettre par la

parole ou l'incitation à la lecture. Mais il est aussi possible qu'il s'agisse là d'un mouvement de culture où la transformation du monde, tâche générationnelle, doit passer par l'apprivoisement de la toute-puissance.

BIBLIOGRAPHIE

- CAILLOIS, R. (sous la direction de) 1967. *Jeux et sports*, Paris, Gallimard, coll. « Encyclopédie de la Pléiade ».
- MACLULAN, M. 1964. *Understanding Media : The Extensions of Man*, New-York, McGraw-Hill ; *Pour comprendre les médias*, Paris, Le Seuil, coll. « Points », 1968.
- FREUD, S. 1991. « Le moi et le ça », dans *Œuvres complètes*, vol. XVI, Paris, Puf, 1991.
- REED, S.K. 1999. *Cognition, théories et applications*, Paris, De Boeck université, 1999.
- VIROLE, B. 2013. « La technique des jeux vidéo en psychothérapie », dans S. Tisseron (sous la direction de), *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*, Paris, Dunod.

RÉSUMÉ

Les jeux vidéo invitent à des expériences qui dépassent le cadre du plaisir du jeu. Les enfants et adolescents investissent les jeux vidéo comme des espaces de vie virtuelle qui leur permettent d'avoir un retour réflexif sur leurs propres capacités d'action et de pensée. La délégation de leur intentionnalité à des avatars entraîne une très puissante adhésion à la réalité virtuelle, qui, si elle ne se confond pas avec la réalité effective, n'en est pas moins l'occasion d'une mise au travail d'un principe de réalité médiatisé par une représentation de soi.

Mots-clés :

Jeux vidéo, réalité virtuelle, immersion, intentionnalité, fonctions exécutives.

SUMMARY

Video games and reality principle

Video games offer experiences that go beyond the framework of the pleasure of playing. Children and adolescents cathect video games as spaces of virtual life that allow them to reflect on their own capacities for action and thought. The delegation of their intentionality to avatars leads to a very powerful adhesion to virtual reality which, while it cannot be confused with external reality, is none the less an opportunity to foster a reality principle mediated by a self-image.

Keywords :

Video games, virtual reality, immersion, intentionality, executive functions.