

Mondes virtuels et personnalité

Benoît Virole

La notion de personnalité numérique, thème de ce colloque en sciences cognitives¹, désigne l'attribution de modèles de personnalité humaine à un avatar artificiel. Il est donc légitime de demander à un psychologue, identifié comme spécialiste de la personnalité, d'apporter sa contribution. Cependant, nous ne chercherons pas à délimiter des profils de personnalité en vue d'une modélisation, mais à l'inverse nous essaierons de réfléchir à la relation entre la réalité psychique et les environnements numériques. Nous espérons faire percevoir la complexité de la notion de personnalité ainsi que l'illusion de sa réduction à des schèmes modélisables.

Nous venons d'employer le terme de réalité psychique et non celui de personnalité. Le concept de personnalité dénote une structure de caractère immuable ou un tempérament fixé. Or, la personnalité ne peut se concevoir en dehors d'un conflit entre des instances psychiques. Ce conflit a été décrit par Freud dans le lexique des pulsions et avec l'arrière plan épistémique de la fin du XIX^{ème} siècle. Il serait aisé de montrer son simplisme sur la compréhension de fonctions telles la mémoire ou le langage dont on connaît aujourd'hui la complexité cognitive. Mais l'idée du conflit comme matrice de la construction psychique reste fondamentale. La notion de personnalité est acceptable dans la mesure où on la considère comme une forme d'équilibre métastable résultant d'une dynamique conflictuelle interne, associant des traits génétiques et influencée par des facteurs d'environnement. Cette personnalité peut-elle alors être influencée par les mondes virtuels ?

Pour la psychanalyse, la réponse est problématique. Le legs fondamental de la pensée freudienne est celui de la persistance dans l'homme de pulsions héritées - et pour Freud cet héritage est lamarckien - de ses ascendances primitives. Les passions et les folies des hommes modernes sont semblables à celles de ses prédécesseurs dans l'histoire de l'humanité. L'intemporalité de l'inconscient le soustrait, en grande partie, aux influences des circonstances sociétales et technologiques. D'un autre côté, cette soustraction n'est vraie que pour la composante pulsionnelle de la personnalité mais non pour les autres instances,

1. Ce chapitre reprend le texte d'une conférence donnée pour l'Association pour la Recherche Cognitive (ARCo) en juillet 2010 à l'institut de Sciences Politiques de Bordeaux.

le *moi* et le *surmoi*, qui sont sous l'influence des apports extérieurs. L'anthropologie culturaliste a montré que l'organisation culturelle pouvait favoriser tel ou tel trait de caractère et influencer sur la personnalité de base de cette culture. L'idée que la mutation anthropologique à laquelle nous assistons avec le déploiement des technologies numériques puisse influencer, modeler, générer, une nouvelle forme de personnalité, c'est-à-dire une nouvelle dynamique de conflit, n'est pas absurde.

Clinique du numérique

Si nous étions en présence d'une assemblée de psychologues, nous aurions pu nous épargner cette justification et nous aurions abordé directement la clinique. Car il existe une clinique du numérique. Celle-ci n'est pas intégrée dans les nosographies. Elle est encore confondue avec les problèmes de société. « *Accro aux jeux vidéo* » est une rime usée jusqu'à la corde par les médias. Elle désigne un usage intensif des jeux vidéo, principalement par des adolescents garçons, parfois par des jeunes adultes, et qui entraîne un désinvestissement partiel du monde réel. Les pratiques numériques ne se résument pas à ces conduites mais nous les prendrons comme champ privilégié d'observation. La situation courante est celle d'une demande d'aide par les parents pour un jeune adolescent qui passe son temps connecté à un jeu en ligne. Les tentatives d'interruptions par les parents déclenchent des crises violentes. Ces conduites intensives entraînent une mise en péril scolaire, voire une désocialisation. Le terme d'addiction est employé et le modèle de la toxicomanie devient le modèle de référence, comme en témoigne l'existence d'une consultation spécialisée à l'hôpital Marmottan, lieu historique de la prise en charge des toxicomanes à Paris. Les tentatives d'interprétation de ces conduites se partagent entre les explications neurophysiologiques – l'activité virtuelle est dopaminergique, et les explications anthropologiques – les espaces virtuels sont des espaces initiatiques. Nous ne préjugeons pas de la justesse de ces explications qui contiennent toutes une part de vérité. Mais, si l'on considère que la séance de psychothérapie constitue un point d'observation spécifique, nous pouvons apporter à ce débat nos conclusions.

Une alliance thérapeutique avec un adolescent joueur intensif ne peut se réaliser que si le thérapeute fait preuve d'empathie pour l'expérience vécue par son patient. Le thérapeute participe à cette expérience. Il s'immerge avec le patient dans le monde virtuel pour comprendre quelque chose et par cette compréhension être capable de l'aider. Nous ne sommes pas dans le dispositif de l'écoute des associations de pensées, mais dans celui de la co-attention empathique à une expérience agie dans le virtuel. Nous laisserons aux censeurs et aux gardiens des dogmes le plaisir de statuer s'il s'agit de psychanalyse. Nous pensons suivre la voie de la psychanalyse en étant au plus proche de l'ob-

servation des faits. Et les faits cliniques sont là. La participation empathique (introspection par procuration) du thérapeute permet une compréhension des déterminants psychiques de la conduite dite « addictive ». Dans de nombreux cas, sa perlaboration libératrice. Présentons les résultats tels qu'ils nous viennent à l'esprit sans préjugé sur leur importance respective.

L'expérience des mondes virtuels est une expérience esthétique. Le sujet représenté par son avatar est plongé dans un monde rempli d'objets de grande beauté car réalisée mathématiquement. Cette expérience esthétique présente une analogie avec l'idéal romantique de la solitude contemplative de l'homme face à la nature (scission du soi et du réel). L'immersion dans les mondes virtuels est une expérience authentique. Elle s'accompagne d'une tendance à l'abandon du corps réel. La clinique de l'addiction aux jeux vidéo témoigne de ce report d'investissement : l'éprouvé du virtuel plutôt que les épreuves du réel.

Cette expérience n'est pas pure contemplation d'un monde idéal. Elle est une action. Par cette action, qui peut être *a minima* le simple déplacement d'un mobile dans un jeu de plateaux, le sujet s'engage dans activité de pensée. Prise d'indices pour l'orientation spatiale, identification des situations, déduction, raisonnement, prise de décisions, les jeux vidéo engagent une cognition de haut niveau. Dans les mondes virtuels, la cognition est intégrée à l'action, elle retrouve sa finalité psychobiologique : la transformation du monde.

La restauration narcissique

De telles qualités cognitives suffiraient à donner aux expériences virtuelles une efficacité thérapeutique. Il n'en est rien. Ne confondons par le plaisir cathartique à la perlaboration qui permet au sujet de dépasser l'attraction du jeu et de réinvestir la réalité. Cette perlaboration est possible parce que le sujet va utiliser la présence empathique du thérapeute comme actualisation de ses désirs narcissiques. Nous avons mis longtemps à comprendre que l'immersion dans les mondes virtuels présentaient pour le patient une fonction narcissique structurante. Pendant plusieurs années, nous avons tenté d'interpréter analytiquement les actes réalisés, les choix d'avatars, les péripéties du jeu, les styles de jeu. Un matériel considérable, différent selon les patients était ainsi recueilli et utilisé classiquement comme éléments symboliques pouvant être interprétés. Puis, nous en sommes arrivé à la conclusion que l'interprétation symbolique du matériel de jeu n'était pas le point le plus important. Ce qui importe au patient est le regard posé par le thérapeute sur son action virtuelle et son admiration devant les prouesses réalisées. C'est typiquement un transfert narcissique et pour le décrire nous reprendrons la terminologie de Heinz Kohut, psychanalyste américain mort en 1980.

Pour Kohut, le narcissisme n'est pas une simple étape du développement psychique de l'enfant avant qu'il ne construise les relations objectales. Le narcissisme est une ligne développementale qui perdure durant toute la vie. Cette lignée implique deux énoncés, métaphores des désirs narcissiques : *je suis parfait et tu m'admires*, est ce premier énoncé qui conjugue l'affirmation du soi grandiose et son exhibitionnisme. Le second énoncé est adressé à l'autre : *tu es parfait mais je fais parti de toi*. Ces deux énoncés sont à la base des désirs narcissiques engagés dans la pratique des jeux vidéo. Les pratiques intensives des jeux vidéo ne s'expliquent pas uniquement par le plaisir de l'aventure, par le défoulement cathartique de la violence adolescente, par la recherche de quêtes initiatiques ou la fuite du monde adulte. Le sujet recherche dans les mondes virtuels *une restauration narcissique*.

La compréhension de ce fait nous a fait l'effet d'une révélation. De nombreux faits cliniques qui nous semblaient épars et obscurs se rassemblaient en un agencement solide. L'effet thérapeutique après la participation empathique du thérapeute aux expériences virtuelles et la remédiation des activités de pensée des enfants en échec scolaire s'éclairaient par les besoins du soi grandiose du patient que l'on pourrait résumer ainsi : *regarde comme je suis fort*. Bien sûr, d'autres effets de transferts sont activés. Rivalité, séduction, opposition œdipienne sont apparentes, à des degrés divers, mais le transfert narcissique est constant.

C'est au fond dans l'ordre des choses. La clinique contemporaine est celle des aléas du narcissisme. Elle n'est plus, ou de façon occasionnelle, celle des névroses de transfert liées à la répression culturelle de la sexualité et au conflit entre ses exigences et une instance de censure, le surmoi, intériorisation des interdits culturels. La libre sexualité est devenue quasiment une norme, du moins tant que la religion ne s'en mêle pas. Les limites entre perversions et normalité sexuelles s'estompent quand elles ne sont pas valorisées et les grandes hystéries ont pratiquement disparu du paysage clinique. Mais il reste ces tableaux cliniques où se mêlent les troubles narcissiques et les incertitudes identitaires. *Sois le meilleur mais tu n'as pas le droit d'en jouir, ou si tu le fais sois en honteux* : telle est l'hypocrisie contemporaine. Cette contrainte paradoxale a des effets délétères. Elle exaspère la vulnérabilité narcissique des enfants. Vulnérabilité liée à la fragilité inhérente au passage entre les phases du développement, mais aussi aux projections du narcissisme parental sur les enfants et sur l'incapacité grandissante des parents à opposer des limites éducatives.

La question de l'identité

S'aimer soi-même n'est pas uniquement une nécessité pour l'unification de soi, mais c'est une condition nécessaire pour exercer sa pensée. La question du narcissisme dépasse celle de sa réévaluation nécessaire en psychanalyse. Elle touche au thème de l'identité et donc a une implication dans la construction du lien social. Le soi grandiose et l'exhibitionnisme narcissiques sont des traits évidents lorsqu'on étudie les réseaux sociaux numériques. On se présente à l'autre sous un jour flatteur et on attend de l'autre un regard porté sur soi, une lecture admirative, une approbation. Les réseaux sociaux réifient le narcissisme. Les réseaux sociaux – et la psychopathologie nouvelle qui y est associée, à savoir la dépendance – sont des objets remarquables pour l'observation de l'émergence des groupes. Ces réseaux relèvent d'une interprétation sociologique, anthropologique et politique car ils sont aussi des vecteurs de la pénétration du marché dans la sphère des relations humaines. Ils relèvent également d'un point de vue psychologique.

L'apport central de la pensée freudienne à la psychologie collective est dans le concept de partage entre plusieurs individus d'un même idéal du moi. Il est une instance psychique en grande partie inconsciente, porteuse d'un contenu à la fois individuel et collectif. Individuel dans la mesure où l'idéal du moi reflète les aspirations idiosyncrasiques d'un sujet unique, collectif dans la mesure où ces idéaux peuvent être identiques à ceux d'autres sujets. La sociologie a beau jeu, et elle a en partie raison, de mettre en avant le réductionnisme d'un Freud s'aventurant sur le terrain de la psychologie sociale. La complexité de la structuration sociale, (groupes, ethnies, classes, nations) rend insuffisante la thèse du groupe comme sommation des liens idéaux mis en partage. Mais pourtant n'est-ce pas ce à quoi nous assistons avec les réseaux sociaux numériques? Nous retrouvons dans ces réseaux les démarcations groupales et idéologiques classiques, mais ils offrent aussi l'occasion d'observer la genèse de nouvelles entités sociales. Les réseaux numériques permettent d'observer l'épuration d'une construction sociale basée sur la présentation de soi. Ces réseaux ne sont pas construits sur le partage d'un idéal du moi collectif, comme dans l'interprétation freudienne du fondement groupal, mais sur la mise à la disposition collective de la présentation narcissique de soi. *J'aime que tu aimes l'image de moi que j'ai construite et déposée à ta vue. Par l'admiration que tu lui portes, j'assume mon existence le temps d'une connexion* : tel est le fondement narcissique des réseaux sociaux.

Le retour du supra-organisme

Quittons la clinique pour la spéculation. Nous confions de plus en plus à des systèmes cognitifs externes des opérations et des fonctions de notre pensée

qui étaient auparavant individuels et intimes. Nous devons laisser aux sociologues et aux anthropologues l'évaluation de la réalité de cette délégation. Mais nous devons réfléchir à l'émergence de ces nouvelles entités collectives. Ce ne sont plus des valeurs ou des idéaux communs qui les structurent mais la mise en commun de connaissances et la production de nouveaux liens relationnels. La délégation au cyberspace de la mémoire, des connaissances, des interprètes automatiques, des aides à la décision, mais aussi l'irruption de machines désirantes, des détections automatiques d'amis, de goûts, d'habitudes, les filtres de recherche et les censeurs numériques ne sont-ils pas les indices d'une entité *psychique* supra individuelle dont nous ne pouvons déjà plus nous séparer ? Si au XIX^{ème} siècle, Herbert Spencer avait écarté la notion de super-organisme² pour définir la société car celle-ci ne dispose pas de *sensorium*, peut-on encore maintenir cet écart ? En tout cas, si cette intégration vers un cyber-organisme numérique généralisé est engagée, elle s'accompagne aussi de forces contraires visant à sa destruction (fragilités des systèmes, piratage, obsolescence, guerre numérique). Le conflit reste la mère de toutes choses. L'enseignement est clair. Si vous voulez créer des avatars numériques imitant la personnalité humaine, il faudra leur insuffler des passions irrationnelles.

Références

Freud S., *Pour introduire le narcissisme*, OCF, volume XII, (1913-1914), Puf.

Freud S., *Psychologie des masses et analyse du moi*, OCF, volume XVI, (1921-1923), Puf.

Kohut H., *Le Soi, la psychanalyse des transferts narcissiques*, 1971, Puf, 1974.

Kohut H., *Analyse et guérison*, 1984, Puf, 1991.

Tort P., *Dictionnaire du darwinisme et de l'évolution*, Puf, 1996.

Virole B., Radillo A., *Cyberpsychologie*, Dunod, 2010.

Wildlöcher D., « La relation narcissique », *Traité de psychopathologie*, Puf, 1994.

2. Pour Spencer, il ne pouvait exister de spécialisation organique de la société vers un *sensorium social*, contrairement à l'organisme individuel où la conscience est centralisée. Sur la notion de supra organisme, voir l'article *Spencer* dans le *dictionnaire du darwinisme et de l'évolution*, sous la direction de Patrick Tort, Puf, 1996.