

L'image dans l'instant du virtuel

Pourquoi l'image ?

Parce qu'Ignace de Loyola en fait un des lieux moteurs de son invitation à entrer dans une expérience spirituelle.

Dans *les Exercices*, le retraitant est invité à entrer dans la contemplation d'un texte des Ecritures en laissant venir en lui la composition du lieu où se tient la scène qui va nourrir sa prière. Le retraitant est ainsi convié à imaginer la largeur ou l'étroitesse du chemin, à se représenter ce chemin, selon ce qui vient, comme sinueux ou comme tracé au cordeau.

Cette invitation ne relève pas d'un simple artifice de début d'exercice qui consisterait à convoquer des images pour mieux focaliser l'imaginaire et en faire ensuite table rase. Il ne s'agit pas par cette composition de lieu d'endiguer toutes les images ou les pensées qui ne cessent de traverser notre esprit pour ensuite nous en débarrasser et faire le vide en nous durant le temps de la prière. Les images qui s'assemblent alors vont en appeler d'autres, au fil du déroulement de la contemplation. Le retraitant est invité à se représenter les personnages du texte biblique, à entendre les mots qu'ils prononcent, à voir les gestes qu'ils font. A travers ce jeu d'images, sa prière pourra ainsi se développer en une expérience spirituelle à la rencontre de ce Dieu dont Jésus, son Fils est l'Image.

A certains moments charnières des *Exercices spirituels*, Ignace va jusqu'à composer lui-même le texte de la méditation qu'il propose au retraitant. Il rédige alors une véritable mise en scène détaillée et imagée. Ainsi, dans la «Méditation des deux étendards», l'un «celui du Christ, notre souverain capitaine et Seigneur», l'autre «celui de Lucifer, mortel ennemi de notre nature humaine», Saint Ignace rentre-t-il lui-même dans une composition de lieu et d'actions qui reprend les trois tentations du Christ au désert à travers le vocabulaire et l'imagerie de son époque. Non seulement le retraitant doit se représenter deux camps, l'un vaste dans la région de Jérusalem pour le Christ et l'autre dans la région de Babylone pour Lucifer, mais il doit ensuite imaginer lui-même le discours que Lucifer adresse à ses troupes de démons pour prendre dans leurs filets les hommes en promettant richesses, honneurs, orgueil... et celui du Christ à ses disciples avant de les envoyer dans le monde répandre sa sainte doctrine appelant à la pauvreté, le mépris, et l'humilité. Ainsi Ignace met-il en place pour ceux qui désirent «connaissance des tromperies de l'ennemi pour s'en garder, connaissance de la vraie vie» une étonnante machinerie d'images fortes qui n'a pas été composée simplement pour attirer le retraitant ou l'aider à entrer dans l'exercice mais qui s'offre comme le déploiement du combat spirituel dans lequel va entrer la personne qui médite ce texte.

« A suivre le développement de l'exercice, on découvre que les images proposées, qui ne sont pas neutres, ramènent le retraitant à lui-même, à l'intelligence du combat qui est le sien, parce qu'il en est l'acteur, l'enjeu et d'abord le lieu. Il ne s'agit pas de créer un monde imaginaire mais de laisser jouer l'imagination jusqu'à ce que le retraitant trouve le lieu réel du combat auquel il est invité aujourd'hui. L'exercice des deux étendards, loin de proposer un spectacle à imaginer, conduit le retraitant à affronter le monde de ses représentations, pour apprendre à y lire les pièges, les inversions, les manipulations dont son désir est le jouet. » (1)

L'image n'est donc pas simplement une accroche pour attirer l'attention avant de passer à des choses ou des réflexions plus sérieuses. Elle n'est pas un sous langage destiné aux petits et aux commençants auxquels les mots et la raison feraient défaut. Elle est ce lieu que j'habite et qui m'habite, ce lieu qui me permet de découvrir et de déchiffrer les mouvements intérieurs dont le discernement va m'éclairer pour me disposer à mieux suivre le Christ.

Les images sont un lieu pédagogique pour voir quelles sont les images qui se combattent à l'intérieur de nous-mêmes et pour nous disposer à agir. Aujourd'hui, ce que nous avons à faire c'est apprendre à déchiffrer quelles sont ces images qui sont mobilisées en nous quand nous voyons d'autres images et à déchiffrer à travers là notre désir ce qui nous attache, ce qui nous lie à certaines choses.

Cette intuition ignatienne ouvre les portes de mille lieux où nous pouvons susciter, déployer et accompagner une telle pédagogie de l'image. Cette intuition nous situe aujourd'hui au cœur de cette longue histoire qui prend à ce jour le visage de la réalité virtuelle (2). Après la peinture, la bande dessinée, la photographie, le cinéma, la télévision, l'informatique et Internet plongent notre société dans un monde

numérique où l'interactivité et la simulation nous immergent physiquement de ses stimulations et de ses déplacements.

Les réalités du virtuel

L'évolution d'une œuvre comme celle du psychiatre et psychanalyste Serge Tisseron (3) permet de mesurer à la fois la cohérence et en même temps les déplacements auxquels notre tradition liée à l'image nous invite en ces âges du numérique. Les jeux vidéo en sont la quintessence, par les univers dans lesquels ils réussissent à faire basculer leurs joueurs et par l'étonnante mise en expérience du passage de l'adolescence qu'ils construisent. Mais nous touchons tous du doigt, quand ce n'est pas le bras tout entier, voire le corps, qui y est déjà plongé... que notre quotidien est tissé par le travail de la virtualité et appelle des adaptations et des accompagnements pédagogiques.

Ainsi, certaines classes de maternelle ou de primaire, ont-elles mis en place des activités de jeu de rôle pour lutter contre la tendance de jeunes enfants à adopter précocement une identification privilégiée (4). En effet, dans les jeux traditionnels qu'il s'invente, l'enfant s'identifie alternativement à chacun des pôles des situations qu'il imagine : il commande et il est commandé, il embrasse et il est embrassé. Mais dans les séries télévisées qu'il regarde actuellement, le rythme est si rapide qu'il en demeure incompréhensible pour lui et qu'il a donc tendance à chercher d'abord à se construire des repères et à se figer sur une seule facette des personnages de la série. L'inviter à jouer les situations d'images qui l'ont bouleversé non seulement selon son penchant, mais aussi en l'invitant à prendre successivement chacun des rôles : agresseur, victime ou redresseur de torts lui permet d'éprouver d'autres positions possibles et de les expérimenter. Il peut ainsi retrouver une marge de manœuvre alors que le rythme de la série télévisée a tendance à l'enfermer unilatéralement dans les traits de caractères qu'il rencontre chez ses proches.

Le célèbre Professeur Cheng (5) a été pour d'autres classes de Primaire, un véritable allié dans la mise en place d'un tutorat et d'un suivi personnel des élèves. Les Pokémons offrent en effet à l'enfant qui allume sa console l'assistance d'un maître virtuel, se proposant de le guider dans ce monde dont la plupart des adultes se désintéressent. Ce Professeur Cheng fut donc pour beaucoup d'élèves le premier d'une longue série de maître et de tuteur virtuels que d'autres jeux vidéo proposent à leurs joueurs. L'enfant y trouve encouragement, conseil et même évaluation de son évolution. Il est ainsi invité à une véritable initiation : le Maître ne se contente pas de transmettre un savoir faire, il guide l'enfant dans les comportements qu'il doit adopter pour réussir, pour ne pas commettre d'erreurs relationnelles ou stratégiques. Certains enseignants du Primaire ont vite pressenti l'aide que ces autres « Maîtres » pouvaient apporter aux enfants en les invitant à trouver d'autres Professeurs Cheng parmi les adultes présents dans l'établissement. Ce fut aussi l'occasion de travailler dans les classes un sentiment de désarroi vécu par certains enfants qui pressentent manquer de guide, alors que paradoxalement ils sont appelés à être les guides des adultes qui les entourent notamment en terme de recettes pour maîtriser les nouvelles technologies voire même pour paraître jeunes...

Un dernier exemple de déplacement opéré par le virtuel afin de ne pas trop vite restreindre ses enjeux à Internet ou aux jeux vidéo : celui des images fœtales de l'échographie (6). Plusieurs accompagnements de grossesse m'ont initié à la fascination que pouvaient jouer les images du laboratoire échographique et le rôle moteur qu'elles pouvaient remplir dans la concrétisation et dans l'appropriation de la vie à venir. Là encore, au fil des rencontres, pouvait se jouer comme un temps initiatique, non seulement dans l'accueil de l'enfant, mais parfois aussi dans l'acceptation de sa propre enfance. Dans son chamboulement, l'image fœtale n'ouvre pas seulement tout un champ de possible dans lequel s'élaborent des projets d'avenir, se réorganisent des anticipations personnelles et familiales. En ouvrant une parole, la virtualisation de la grossesse mise en images par l'échographie peut favoriser la résurgence de vieux conflits intérieurs tout en offrant une élaboration nouvelle d'un itinéraire intérieur et social. Pour les fans de séries : l'épisode de la 3^{ème} saison de *Dexter* durant lequel le héros part à la pêche avec l'image de l'échographie que sa compagne Rita, enceinte, vient de lui donner, offre un bel écho à ce que ces images peuvent aussi jouer chez les hommes dans leur accès à la paternité.

La pâte à modeler numérique de notre intériorité

Les actuels espaces virtuels nous font vivre ces possibilités qui nous ont toujours attirées vers les images : être porté, transporté par elles tout en les transformant, les malaxant à notre gré. Le virtuel est pour nous comme une « pâte à modeler » (7) offrant sa malléabilité indestructible à nos processus de transformation psychique. Comme la pâte à modeler, les images indéfiniment transformables restent fidèlement disponibles, suffisamment résistantes pour ne pas être rien et cependant manipulables à merci pour servir de représentations consistantes et sans cesse réversibles. Entre fusion et séparation, nous y rejouons notre rapport au monde, notre rapport à nous-même. Nous n'avons de cesse d'y revivre nos désirs conflictuels entre l'immersion totale dans les images qui nous fait craindre de nous y dissoudre et leur mise à distance en les transformant qui nous fait redouter la rupture de la solitude. Nous cultivons l'illusion d'entrer dans les images, mais nous nous empressons aussi d'en sortir en les transformant par le geste, l'image ou le récit que nous en faisons. Jamais, en dehors du monde du rêve, nous n'avons eu une telle liberté de représentation dans la réalité.

Pour certains psychologues l'espace psychique de l'adolescence et celui du virtuel semblent même parfois se recouvrir (8). Il existe en effet une véritable correspondance entre les préoccupations des jeunes et les possibilités offertes par les mondes virtuels. Les quatre forces attractives du jeu vidéo que sont l'immersion, l'interaction, la quête de soi et les rencontres confrontent le joueur à quatre enjeux : l'analyse des informations qui surgissent, la manipulation des objets qui se présentent, la reconnaissance de sa valeur par les autres joueurs et, pour ceux qui jouent en réseau, la création d'alliances. Ces quatre enjeux font écho à quatre étapes essentielles de la vie du joueur : réunir et donner sens aux sensations nouvelles et étranges d'après la naissance ; explorer pour découvrir à quoi servent les objets qui l'entourent, leur utilisation et leur usage ; construire l'estime de soi, au fur et à mesure que les gratifications parentales se raréfient et que les reconnaissances sociales tardent à venir ; et, enfin, l'angoisse pubertaire de la rencontre, notamment avec l'autre sexe (*voir tableau ci-dessous*). En jouant l'adolescent revisite sa propre histoire pour apprivoiser et négocier cette étrange étape vers la vie d'adulte dans laquelle il se trouve plongé.

Questions du joueur	Forces attractives des espaces virtuels	Enjeux complémentaires	Quatre moments essentiels de la vie
Comment analyser les informations qui surgissent ?	l'immersion	bain d'excitation multi sensoriel	Réunir et donner du sens aux sensations nouvelles et étranges d'après la naissance
Comment manipuler les objets qui se présentent ?	l'interaction	objet transitionnel	A quoi servent les objets qui nous entourent, de quelle façon les utiliser et pour quel usage ?
Comment faire reconnaître sa valeur par les autres joueurs ?	la quête de soi	enjeux du narcissisme	Construire l'estime de soi
Comment créer, pour ceux qui jouent en réseau, des alliances ?	les rencontres	épreuve de la rencontre	L'angoisse pubertaire de la rencontre, notamment avec l'autre sexe

Les jeux vidéo ont ainsi l'extraordinaire force d'offrir aux adolescents des parcours initiatiques dont le réalisme de la simulation les préservent toutefois des dangers les plus redoutés (9). Ils y apprivoisent progressivement certaines des angoisses propres à la complexité de l'adolescence. Pour l'adolescent qui brûle de se rapprocher de l'autre sexe tout en craignant de le faire, qui cherche à s'éloigner de ses parents tout en redoutant de franchir le pas, qui désire investir son corps nouveau tout en aspirant devenir un pur esprit, affranchi des contraintes charnelles, les espaces virtuels des jeux vidéos peuvent ainsi devenir le lieu de son apprentissage du rituel social de passage et de reconnaissance (*tableau suivant*).

Le virtuel	Pratique	Cadre	préoccupation
Un devenir prévisible, voire programmé	Ce qui existe en puissance, qui est à l'état d'une simple possibilité dans un être réel... ce qui sera peut-être un jour.	temporel	Angoisse du devenir entre liberté et fatalité
la possibilité d'un surgissement instantané	Ce qui peut advenir à tout moment, d'un coup de clic.	spatial	Ambivalence de la fusion et de la séparation
non charnel	Ce qui se donne « comme si », une présence immatérielle	spirituel	Changement d'anatomie, poussées émotionnelles : rêve d'un corps absent

Connaître le jeu auquel il s'adonne et le/les personnage(s) qu'il y incarne ouvre un espace d'accompagnement et de parole. L'adolescent y joue avec les images de lui-même. Comme au travers des réseaux sociaux, il y communique des éléments de son monde intérieur, testant ainsi ce dont il n'est pas encore certain, afin de faire valider par d'autres, comme jadis par la famille ou les proches. En se tenant en ces lieux d'image, l'adulte peut aider à donner du sens à tout ce que l'enfant éprouve. Il peut y déployer la gratification d'une autre reconnaissance et se mettre au service d'une intériorité plus riche encore.

Pascal Sevez s.j.
 Chef d'Etablissement, Marseille

- (1) "L'image lieu du combat. La méditation des deux étendards", de Claude Viard s.j. in *Christus* n° 124
- (2) Sylvain MISSONNIER et François MARTY, « Adolescence et monde virtuel », in *Etvdes*, 11/2010 (Tom 413), p. 473-484
- (3) de *Tintin chez le psychanalyste* (Aubier 1985) à « Blogs, jeunes et vidéos, la responsabilité des adultes », (*Projet* 1/2011 (n°320), p.55-63) en passant par *Le bonheur dans l'image* (Les Empêcheurs de penser en rond, 1996) et *L'intimité surexposée* (Ramsay 2001), etc.
- (4) *Virtuel, mon amour* de Serge TISSERON, Albin Michel, 2008, p.108-112
- (5) *Idem*, p.90-92
- (6) *L'enfant au risque du virtuel*, sous la direction de Serge TISSERON avec Sylvain MISSONNIER et Michael STORA, Collection « Inconscient et Culture », Dunod 2006) : « Psycho(path)logie psychanalytique du virtuel au quotidien » de Sylvain MISSONNIER p.52-85
- (7) *Idem*, p.81
- (8) *L'enfant au risque du virtuel*, sous la direction de Serge TISSERON avec Sylvain MISSONNIER et Michael STORA, Collection « Inconscient et Culture », Dunod 2006) : « Les quatre ressorts d'une passion » de Serge TISSERON, p. 7-38
- (9) Michael STORA, *Histoire d'un atelier jeu vidéo : « Ico », un conte de fée interactif pour des enfants en manque d'interactions*. Article de juin 2006 mis en ligne sur omnsh.org (le site de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines) ou Yann LEROUX « Le jeu vidéo comme support d'une relation thérapeutique » *Adolescence* 2009/3 (n°69), p 699-709. A noter que sous le titre « Psy et Geek ;-) » Yann LEROUX tient un blog très éclairant sur les mondes numériques (www.psyetgeek.com)

Quelques liens supplémentaires :

Père Pascal Sevez : pascal.sevez@jesuites.com

Père Nikolaas Sintobin : nikolaassintobin.blogspot.com (blog en néerlandais contenant des vidéos)
nikolaas.sintobin@jesuits.net

Vidéos : *Mr Wind* : <http://www.youtube.com/watch?v=NSrVKVGBAcE>

The Piano : <http://www.youtube.com/watch?v=-ZJDNSp1QJA>

Battle at Kruger National Park : <http://www.youtube.com/watch?v=LU8DDYz68kM>