

# DOSSIER

## Réalité virtuelle et adolescence

→ permettant de se construire son identité, de se démarquer, loin de tout ce qui lui rappelle trop le familial. Il va rechercher de nouveaux espaces aussi importants pour lui que ce qu'il a connu, voire idéalisé autrefois. L'appartenance à un groupe spécifique peut avoir ce rôle à l'adolescence en créant un idéal commun. Le groupe peut alors se constituer en nouvel idéal du moi, remplaçant alors celui venant des parents. C'est dire si le groupe de pairs est important à l'adolescence. L'adolescent est également pris entre des moments où il a besoin d'être parmi ses pairs et d'autres où il se rapproche de ses parents, témoignant ainsi des difficultés du travail de séparation à ce moment de la vie.

Internet facilite et encourage cette possibilité d'osciller entre des moments de communication intense et des moments de repli. Notamment à travers les messageries instantanées qui permettent de garder un lien avec l'autre ou de le rompre d'un simple clic. La messagerie est alors investie comme peut l'être le téléphone.

Et c'est ce que crée le virtuel par l'adhésion à des communautés sur les comptes Facebook ou plus certainement dans les jeux vidéo en ligne. Dans nombre de jeu de rôle (*World of Warcraft*, par exemple), il existe des guildes, c'est-à-dire des communautés d'individus qui se regroupent sur la directive d'un leader, père fondateur, et dans lesquelles existent un cadre, des règles (présence obligatoire, par exemple, de telle heure à telle heure...). Certaines guildes sont très importantes, car reconnues

et devenues prestigieuses. Intégrer une telle guilde devient un honneur et vient restaurer un narcissisme souvent fragile à l'adolescence. D'autant que ce genre de guildes ne fonctionne correctement que par un fonctionnement d'équipe : le rôle de l'un permettant à tout le groupe d'évoluer... Ainsi, son appartenance à la guilde, sa place dans le jeu, son évolution, prennent une importance considérable pour le joueur : il est reconnu, valorisé pour ses compétences et même attendu sur le jeu. Les autres joueurs comptent sur lui, l'issue des combats dépend de la participation entière de chacun dans le jeu (Tisseron, 2012b).

C'est peut-être une des raisons principales qui fait que l'adolescent engagé dans un tel jeu vidéo ne parvienne plus à s'en extraire. Quand l'on se sent exister au sein d'une communauté, porté et guidé par un père (créateur de la guilde), quand notre présence est déterminante pour tout un groupe et que l'on partage la satisfaction d'un combat ou d'une quête réussie grâce à nous, le retour à la réalité peut être plus douloureux. Et le jeu vidéo devenir un refuge ou une prison.

### CONCLUSION

Aujourd'hui, le monde du virtuel appartient aux adolescents. Ils sont nés avec, ont grandi avec, c'est pour eux « *un style, une manière d'habiter le monde* » (Marty, Missonnier, 2010) unique. Le virtuel a probablement révolutionné notre manière d'être : être soi-même, être avec les autres. C'est tout notre rapport au monde qui a changé. Pour un adolescent, le virtuel répond de manière unique à la question du « qui suis-je ? » et permet probablement de se débarrasser d'un corps réel qui suscite le plus souvent crainte et angoisse.

La réalité virtuelle parle aux adolescents : elle touche à leurs préoccupations, permet la rencontre avec l'autre, parle librement de tous les sujets tabous qui les intéressent... C'est pour eux un monde de liberté, d'expérimentations, qui pourrait être aussi un monde de créativité dans lequel mettre en scène des émotions pourtant si difficiles à entrevoir et à contrôler dans le monde réel.

Mais le virtuel, c'est surtout un monde d'images dont ils ont besoin. Support de leur monde interne, figuration d'une réalité psychique dans une réalité virtuelle qui prendrait le relais. En cela, le virtuel constitue un outil indéniable pour les soignants d'adolescents qui cherchent encore et toujours à créer des objets de médiation permettant à la fois la rencontre avec l'adolescent, mais aussi un espace de projection permettant d'accéder à son monde interne, médiateur de leurs difficultés. ▶

UNIVERSITÉ  
**PARIS8**  
VINCENNES-SAINT-DENIS



[www.fp.univ-paris8.fr](http://www.fp.univ-paris8.fr)

## Psychopathologie & affections neurologiques

De janvier à juillet 2016 (2 j./mois)

Diplôme inter-université. Universités Paris 8 / Paris 6

Formation pluridisciplinaire visant à améliorer la compréhension et la prise en charge des adultes atteints d'affections neurologiques (AVC, Alzheimer, Parkinson, sclérose en plaques...).

**Publics concernés** : médecins, psychologues et professionnels des secteurs sanitaire et médico-social **Lieu** : Paris, Hôpital La Pitié-Salpêtrière.

01 49 40 70 70