

C'est un travail urgent de l'appareil psychique qui a à lier et à préparer la décharge d'excitations. La plupart des adolescents cherchent des attitudes pour se protéger contre le débordement d'eux-mêmes, ils cherchent à créer des situations manipulables dans la réalité : le monde extérieur devient souvent le lieu de la mise en scène des pressions internes.

Le monde virtuel est un monde, nous l'avons dit, d'images. Autant d'images interactives qui donnent figure aux représentations internes les plus diverses. L'adolescent va pouvoir y projeter son monde interne, ses propres inquiétudes ou angoisses et trouver au sein des jeux ou d'Internet les moyens de rejouer ce qu'il vit intérieurement (Houssier, Marty, 2010).

Certains jeux vidéo mettent en scène des combats gratuits, lieux de décharge d'agressivité, mais il existe aussi des jeux vidéo dans lesquels on doit se confronter à bien plus fort que soi, venger ses parents disparus ou encore quitter son premier environnement dans lequel on a acquis une force et des pouvoirs exceptionnels pour accomplir une mission de la plus haute importance. Autant de jeux qui offrent la possibilité de rejouer le mouvement identificatoire œdipien. Le risque étant sans doute de s'enfermer dans des compulsions de répétition qui empêcheraient l'adolescent de s'extraire d'une incessante décharge d'agressivité sans possibilité de trouver à gérer le conflit d'une réalité psychique mise en scène sur le théâtre de la réalité virtuelle.

Exister dans un monde « d'identités choisies »

Entre les changements corporels qu'il subit et la confrontation à un monde sexualisé, la nécessité de se distancier de ses parents et de tout ce qui représente le monde de l'enfance, l'adolescent se trouve face à un remaniement de toute son identité.

Alors qu'il était jusqu'alors si empreint de certitudes sur le monde, il se met maintenant à douter, de tout. Cette perte de repères qu'entraîne ce bouleversement physique le déloge au point de ne plus savoir où il est, comment il est, qui il est. Alors, dans ces conditions, la perte est immense, le doute et la peur s'instaurent continuellement : peur de ne plus être aimé, peur de perdre ses amis, peur d'être jugé, peur de ne plus exister dans ce monde.

Il a alors un besoin intense d'être rassuré sur son image, sur son corps, sur son pouvoir de séduction. Besoin de reconnaissance qui s'accompagne d'un investissement narcissique de lui-même qui vient remplacer l'importance accordée aux parents pendant la période de latence. Cette recherche de reconnaissance et de revalorisation narcissique pourra encore se retrouver dans le monde

du virtuel. Outre le fait qu'il possède, la plupart du temps, de bonnes connaissances relatives à cet univers, ce qui fait de lui le détenteur du savoir informatique, il va surtout trouver à se confronter au regard des autres en ne montrant qu'une vérité partielle de ce qu'il est. Internet lui permet de contrôler son image. L'adolescent choisit ce qu'il montre de lui comme ce qu'il ne montre pas. C'est un « lieu d'identités choisies »

L'adolescent va pouvoir y projeter son monde interne, ses propres inquiétudes et trouver les moyens de rejouer ce qu'il vit intérieurement.

(Tisseron, 2012a). Et cela lui permet de se préserver de la crainte d'un jugement sur son corps sexué.

Qu'il s'agisse de blogs, de comptes sur les réseaux sociaux, de chats ou d'avatars, il trouvera le moyen de ne montrer que le meilleur de lui-même : une photo de lui vue sous le meilleur angle, un écrit sur un blog traduisant ses connaissances dans tel domaine, une critique intéressante de telle idole, tel manga, ou simplement échanger sur un chat sans être vu...

Les adolescents aiment se confronter au regard des autres, afin d'obtenir un retour sur eux attendu comme valorisant. Ils se notent, se jaugent, se jugent, et cela leur permet de se sentir exister. Ils ont besoin des autres pour qu'on leur dise qui ils sont. C'est en repérant les façons dont ils peuvent intéresser les autres que les adolescents apprennent à se connaître eux-mêmes.

Ils vont donc poster, par exemple sur leurs comptes Facebook ou leurs blogs, des vidéos, des photos, des textes, tout un ensemble de productions qu'ils soumettent au regard de l'autre et dont ils attendent un retour : « un like ».

Comme nous le dit Serge Tisseron (2012a), une autre façon de répondre à la question « qui suis-je ? » serait de répondre à la question « est-ce qu'on aime ? ». Si les autres m'aiment, c'est que je peux m'aimer aussi. Ils vont alors rechercher à augmenter leur popularité en se faisant le plus d'amis possible sur le Net : « le *friendling* ». Mais il ne s'agit pas pour eux d'amis au sens réel du terme, mais plutôt de « lien entre deux profils », de contacts qui peuvent être immédiatement activés en fonction de leurs besoins.

Exister parmi les autres.

L'appartenance à une communauté

En quête de nouveaux territoires plus personnels, l'adolescent est également à la recherche de nouvelles identifications, de nouveaux investissements lui

