

Thomas Leloup  
Lycée Denis Dideront, Marseille  
Mémoire de recherche en design  
DSAA design mention Graphisme  
Année 2017-2018

# RAO

---

Rêverie assistée par ordinateur

Rêver, fantasmer, virtualiser

---

Lecture



# Sommaire

## **0. Introduction**

### **1. Le « vouloir voir absent », relation au fanstasme**

- a. Rêvasser, rêver, imaginer
- b. Le « circuit par défaut »

### **2. Virtuel et virtualisation**

- a. Le virtuel à l'origine
- b. Clivage et refoulement par le numérique
- c. Processus de virtualisation

### **3. Écrans, entre virtuel et actuel, emprise et réciprocité**

- a. Le virtuel, une relation
- b. Réalité virtuelle
- c. Relation aux écrans, aux objets numériques

### **4. Rêver et rêvasser dans l'objet numérique**

- a. Les formes d'interaction
- b. La dyade numérique
- c. Revisiter des pathologies par l'ordinateur

**O.**

**Introduction**

---



Serge Tisseron s'intéresse à la façon dont l'information est traité dans le cerveau. Il parle ainsi dans son livre *Rêver, fantasmer, virtualiser*<sup>1</sup> des différents mécanismes mis en place par notre cortex cérébral pour développer, décortiquer, analyser la moindre donnée qui fait surface dans notre circuit interne. Il met d'ailleurs en évidence la capacité de l'esprit à pouvoir penser consciemment et inconsciemment. Il explique que l'information par un traitement basé à la fois sur notre expérience personnelle et sociale devient un moyen de devenir, d'anticipation. Cette pratique est en outre renforcée par les dispositifs numériques proposés à ce jour comme moyen de clivage entre la virtualisation de l'information intra-corporelle (fonctionnement cérébral) et sa virtualisation dans un appareil numérique. La possibilité de pouvoir échanger et dialoguer de l'information avec la machine offre une certaine dépendance à cet outil démocratisé. L'utilisateur va même plus loin que la simple volonté de le considérer comme appareil de travail. Il décide de l'utiliser pour compléter voire remplacer ses fonctions cérébrales comme la faculté de rêver : elle peut désormais être assistée par l'univers numérique. Ainsi sont les questionnements proposés par Serge Tisseron au travers de ce livre.

---

1. Tisseron, Serge (2012), *Rêver, fantasmer, virtualiser*, Dunod, Paris, p.16

# 1.

**Le « vouloir voir absent »,  
relation au fanstasme**

---

## A. Rêvasser, rêver, imaginer

Selon Maria Torok, il y a 3 caractères distinctifs permettant de faire la différence entre fantasme et autres phénomènes psychiques. Le premier est que le fantasme relève de l'imaginaire, c'est-à-dire qu'il est perçu comme faisant partie de la vie intérieure du sujet. Le second est son caractère « irruptif », c'est-à-dire que le sujet ne s'en reconnaît pas l'auteur et le vit comme une expérience étrangère et incompréhensible qui surgit en dehors de ses préoccupations en lui donnant une impression d'inattendu et de gratuit. Enfin le troisième, le surgissement du fantasme désintègre le sujet de ses préoccupations concrètes présentes. Celui qui a un fantasme est comme brutalement projeté dans un espace mental auquel il ne s'attendait pas, et transformé en spectateur passif d'une vision qu'il renonce à contrôler, à en être l'auteur.

Ces trois verbes ont chacun une vocation différente de définir l'image mentale d'un objet issu ou non d'une image matérielle. L'information est traitée selon le subconscient du sujet. Celle-ci dérive au gré des interprétations ou de son manque. Pour la rêvasserie, le vagabondage des pensées n'a aucun lien avec le sujet. Il n'est qu'une façon de s'évader d'une réalité présente au risque de s'y complaire. La rêvasserie prend du temps, de l'énergie, mais ne participe ni à la vie réelle, ni à la vie imaginaire. Tout y est facile et on y accomplit des choses extraordinaires, mais tout s'y passe en pensée sans aucune relation avec la vie réelle.

Les rêves sont des structures mentales à l'édification desquelles le sujet anticipe activement. Il met en scène des scénarii qui impliquent les différentes personnes qui constituent son entourage. Le désir y a une place motrice : il organise les représentations de manière à permettre une satisfaction. Le rêve crée toujours du nouveau à partir des désirs mobilisés dans la journée. L'imagination est centrée sur la transformation de la vie réelle. Elle est une orientation volontaire de l'esprit en vue de résoudre un problème ou d'anticiper un événement redouté ou désiré. C'est une sorte de pensée visuelle tournée vers le futur. Elle le projette dans une perspective de « bonheur » à venir.

## B. Le « circuit par défaut »

Il s'agit d'une fonction de base du cerveau qui est déclenchée lorsqu'un sujet laisse vagabonder ses pensées sans que rien ne focalise son attention. L'activation de ce circuit correspond à la fois à la rêvasserie et à la rêverie. Il est activé dans les états de rêve éveillé compulsif qui occultent la vie quotidienne et frisent l'addiction. Laisser libre cours à ses propres pensées favorise en effet l'imagination et la créativité à la condition de prêter attention au contenu des dérives dans lesquelles on s'est laissé entraîner, et des images qui en surgissent. Car c'est bien la posture du sujet qui, entre rêvasserie, rêverie et imagination, fait la différence. Les trois sont organisés par le langage. Il a des effets sur le fonctionnement psychique du bébé bien avant qu'il ne l'utilise. Appuyés sur le langage, rêves et rêvasseries se structurent donc comme un scénario psychique impliquant un sujet de l'action, un verbe et un ou plusieurs objets. Il est possible de classer chaque fonctionnement psychique en fonction de catégories bien distinctes. Du point de vue de la place de la réalité, la rêvasserie ne fait de place ni à la réalité sociale du sujet, ni à sa réalité psychique. Elle ne participe ni au monde des rêveries de désir, ni à celui de l'engagement dans le monde. Au contraire, les rêveries sont en relation avec les désirs du sujet, même si c'est sans projet sur le monde. L'imagination, elle, fait une place aux uns et aux autres. Du point de vue du rapport au temps, la rêvasserie et la rêverie ne prennent pas de temps, tout y est immédiat. L'imagination est organisatrice d'un projet sur le monde. Du point de vue des désirs d'omnipotence infantile, la rêvasserie règne sans partage ce qui n'est pas le cas pour la rêverie qui fait appel à l'imagination. Elle renonce ainsi à la toute-puissance et confronte les rêveries aux projets de la réalité. Du point de vue de l'excitation, la rêvasserie n'a aucune possibilité d'action dans la réalité, la rêverie s'accompagne d'émotions nuancées car l'imagination est mobilisatrice de comportements organisés en relation avec ce qui s'y représente. La rêvasserie, la rêverie et l'imagination sont des moyens permettant la construction d'un virtuel psychique.





# 2.

## Virtuel et virtualisation

---

## A. Le virtuel à l'origine

Celui-ci se définit selon une suite de réflexion à partir du réel, puis du potentiel pour arriver au virtuel. Le Réel est ce qui persiste, résiste qu'elles que soient les tentatives subjectives de l'annihiler. Le Potentiel s'oppose au réel comme le latent s'oppose au manifeste, en acceptant l'idée d'une temporalité parfois longue. Le virtuel, à la différence du potentiel, l'écart temporel qui sépare l'un et l'autre peut être nul. Les technologies numériques en sont un exemple concret. Au delà de celui-ci, on trouve l'actuel qui est la manifestation d'un virtuel dans le moment présent. Alors que le potentiel est un devenir sans traduction dans le présent, le virtuel a pour particularité de s'y manifester.

## B. Clivage et refoulement par le numérique

Ce sont deux mécanismes normaux de défense, mais qui n'interviennent ni dans les mêmes circonstances, ni de la même manière. Le refoulement porte sur le désir coupable et interdit. Le clivage porte sur des émotions et des sensations trop soudaines ou violentes pour que le sujet puisse les gérer. Tout ce qui est refoulé est inconscient mais tout ce qui est inconscient ne relève pas du refoulement et peut relever du clivage. Le clivage est d'abord fonctionnel, en attente d'un interlocuteur permettant la symbolisation complète du traumatisme.

Le clivage correspond aujourd'hui à la culture des écrans exactement de la même façon que le refoulement correspondait à la culture romanesque et théâtrale de l'époque de Freud. Le système Windows mais aussi dans la multitude des communautés virtuelles que l'on trouve sur Internet, chaque espace fonctionne de manière indépendante et parallèle (les règles de l'un ne se généralisent jamais à l'autre). Les espaces séparés de nos ordinateurs sont à l'image de nos clivages psychiques. Le fait que les technologies du virtuel favorise le mécanisme du clivage ne signifie pas que ce qui est clivé dans le psychisme puisse être considéré comme virtuel, et encore moins que le virtuel psychique soit assimilable à une représentation clivée. Dans cette relation entre objet actuel à objet virtuel, l'objet interne est créé et recréé sans cesse dans le croisement permanent des informations qui proviennent des sens et des schémas mentaux qui leur préexistent. Une grande partie des informations qui servent à la construction de la représentation d'un objet présent provient des représentations internes préformées, et qu'une faible partie seulement provient des informations fournies par les organes des sens.

---

## C. Processus de virtualisation

Ce processus est le mouvement qui génère du virtuel. La virtualisation ne peut être comprise qu'à la lumière de l'actualisation, et vice versa. On peut d'ailleurs faire un parallèle avec l'action rétro-active de l'interactivité avec son usager. D'un côté le virtuel s'incarne dans l'actuel, il s'y matérialise. De l'autre, l'actuel ne se dématérialise pas dans le virtuel ou alors de façon très provisoire. Le passage de l'actuel au virtuel, défini comme mouvement de virtualisation, est en fait la condition de nouvelles formes d'actualisation. Trois caractères sont propres à la virtualisation. Il y a la déterritorialisation c'est à dire une activité circonscrite vers un fonctionnement délocalisé (l'information possède une particularité mais n'est pas restreinte à un environnement de diffusion), l'effet Mœbius ou lorsque l'individualisation devient collectivisation, et la Désynchronisation (séparation concrète entre l'information public et privée).



**3.**

**Ecrans, entre virtuel et actuel,  
emprise et réciprocité**

---

Les technologies contemporaines n'ont fait que créer un théâtre de ce brouillage sous la forme d'univers numériques que nous nous sommes empressés d'appeler virtuel afin de mieux exorciser la part de virtuel qui nous habite en propre. Chacune des formes de relation à un objet virtuel qui existe dans la vie psychique trouve un équivalent dans nos relations aux objets numériques.

## **A. Le virtuel, une relation**

La relation au virtuel possède cinq repères, niveaux de lecture. Le premier est que la relation de l'être humain au monde est toujours tendue entre la perception qu'il a des objets réels présents devant lui et les représentations anticipatrices qu'il en a. Ensuite les objets virtuels peuvent être visés en l'absence des objets réels, mais ceux-ci ne sont pas désinvestis pour autant. Pour le troisième repère, dans la relation à un objet réel, le pôle virtuel peut devenir si envahissant que la frustration l'emporte sur la satisfaction du désir. Puis le mouvement de va-et-vient entre virtualisation et actualisation qui nourrit la vie psychique peut s'arrêter sur chacun de ces deux pôles. Enfin, la création d'une relation d'objets virtuels est considérablement facilitée par l'existence d'une relation à distance.



## **B. Réalité virtuelle**

Les caractéristiques du virtuel dans la vie psychique se retrouvent exactement dans nos relations aux écrans. Les systèmes de réalité virtuelle créent des espaces dans lesquels le sujet est soumis non seulement à des sensations visuelles, mais aussi auditives, cinétiques, tactiles, thermiques... qui se modifient au gré de ses gestes et de ses déplacements dans l'espace. Lorsque la possibilité d'interagir s'applique aux personnes réelles rencontrées dans l'espace, on arrive à des formes très élaborées d'immersion et d'interactivité. L'interaction renforce l'immersion et vice-versa. Trois désirs sont complémentaires dans l'immersion : y entrer, le transformer, le constituer. Les images ont toujours constitué un appel à y entrer, à y interagir parce qu'elles sont construites sur le modèle de notre espace intérieur. Auparavant, les mêmes opérations étaient concrètes à la différence de celles-ci qui sont seulement psychiques.

## **C. Relation aux écrans, aux objets numériques**

Dès le début des ordinateurs, la possibilité d'interagir a été centrale (Pong, Space Invader, ...). L'idée a été que cet objet numérique pouvait en même temps être manipulé par un autre et donc constituer une interface relationnelle. Les objets de nos écrans sont donc au carrefour du virtuel et de l'actuel comme nos objets psychiques. Les objets numérisés deviennent des objets numériques quand ils sont engagés dans un processus d'actualisation. Les objets numériques possèdent virtualité et actualisation d'où cette relation entre virtuel et actuel.

Cette relation ouvre un champ illimité à la projection de nos objets internes. Mais cette projection n'ouvre pas forcément à des relations virtuelles pour autant. L'objet virtualisé mène à la réalité pratique et sociale.



# 4.

**Rêver et rêvasser dans  
l'objet numérique**

---

## A. Les formes d'interaction

Il y a d'abord les interactions dites sensorielles et motrices. Les sensations extrêmes sont au premier plan et les réponses motrices stéréotypées. Il s'agit d'émotions primaires comme l'angoisse, la peur, la colère, le dégoût, ... Ensuite les interactions peuvent devenir plus complexes, on les appelle interactions narratives. Les sensations y jouent un rôle moins important et la réponse motrice est moins impérieuse. Le joueur réfléchit avant d'agir. Cette interaction prend de plus en plus d'importance du fait qu'un nombre croissant de jeux encourage l'identification et l'empathie. Il est invité à avoir des sentiments pour quelqu'un, quelque chose, ... De nombreux jeux mélangent ces deux types d'interactions comme par exemple le jeu GTA (Grand Theft Auto) où il est possible d'avoir un comportement hors-la-loi (vol, meurtre, drogue, ...) et donc où une interaction orientée sensori-motrice peut prendre le pas sur les stratégies et les autres activités proposées. L'un des problèmes majeurs des jeux vidéos, c'est lorsque le joueur s'enferme dans des interactions exclusivement sensori-motrices car son monde s'appauvrit de plus en plus. Enfin il y a ce qu'appelle Serge Tisseron, la « dyade numérique ». Ce passage correspond pratiquement toujours au désir de réduire une souffrance. Le joueur ne joue plus pour trouver du plaisir, mais pour réduire un déplaisir. Les espaces vidéoludiques sont propices à cette utilisation. On peut jouer seul sans se préoccuper d'aucun autre interlocuteur. Dans de telles situations, tout se passe comme si le joueur tentait d'établir avec sa console ou son ordinateur une relation privilégiée. Sa visée est toujours réparatrice, mais ses conséquences sont parfois désastreuses. Cette idée est développée par la suite.

## B. La dyade numérique

Le mot de « dyade » évoque la relation à un partenaire privilégié censé incarner le monde, sur le modèle de celle qu'un nouveau né établit avec son environnement maternel primaire. La dyade numérique peut être provisoire. À la différence des substances addictogènes comme l'alcool ou encore la cigarette, le jeu vidéo ne nécessite pas de sevrage. C'est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles on ne parle pas d'addiction à son sujet. Mais il arrive que la dyade numérique s'installe durablement. C'est la différence entre « jouer pour oublier un traumatisme » et « finir par tout oublier en jouant ». Selon le joueur et le moment, la construction de la dyade numérique peut privilégier quatre domaines : la sécurisation de l'attachement, l'adéquation du régime d'excitations aux attentes du joueur, la création d'un espace d'accordage multi sensoriel, ou encore la construction d'un idéal de soi et de son interlocuteur privilégié.

Lorsque le joueur recherche un attachement sécurisé, l'activité du jeu vidéo devient compulsive et stéréotypée, avec pour seul but d'échapper à des angoisses insurmontables. Ces joueurs peuvent finir par désinvestir leur corps réel au profit d'une image, exactement comme cela se passe dans l'anorexie mentale. L'avatar devient seul chargé d'assurer le sentiment de cohérence et de continuité de soi. Devenir maître des excitations donne une situation particulière. L'adolescent qui est dans la situation de ne pouvoir contenir ses émotions en les remplaçant par des sensations, cherche alors à vivre des sensations de plus en plus extrêmes. Son engagement dans le jeu peut constituer une modalité de défense contre l'angoisse de ne rien éprouver. Il règle le niveau de difficultés de son jeu de façon à être à la limite de ce qu'il peut supporter, mais pourtant toujours en restant maître de la situation.

Le joueur peut aussi expérimenter un accordage affectif satisfaisant. Cette situation se caractérise par le fait que l'adulte interagit en empathie avec l'enfant en lui servant d'écho et de miroir. La qualité d'un accordage contribue au sentiment de trouver un objet « nourrissant » susceptible de maintenir la vie psychique en organisant la résonance d'états affectifs. L'adolescent peut tenter de le construire par un ordinateur. Il se tourne vers celui-ci et y voit comme un miroir de ses gestes, mais aussi de ses pensées et de ses émotions. Il y cherche un miroir d'approbation.

Enfin le joueur peut vouloir au travers de l'ordinateur incarner l'idéal. Il reçoit normalement des adultes des réponses qui lui permettent de se construire une estime de soi. Mais l'adolescent peut tenter à ce manque en s'appuyant sur l'interactivité des espaces virtuels. Il se fabrique un avatar qui possède des armes et des vêtements exceptionnels qui le font remarquer et admirer. Il cultive une forme de lui-même sans rapport avec la réalité. Et le fossé peut se creuser progressivement entre la représentation de ses propres capacités dans le réel et cette image idéalisée de lui dans le virtuel.

## C. Revisiter des pathologies par l'ordinateur

Si l'on repart de la relation que nous pouvons avoir au fantasme, la rêvasserie ou encore la rêverie ont des moyens d'exister dans l'outil numérique. La rêvasserie assistée par ordinateur trouve un support exceptionnel dans les espaces virtuels et les jeux vidéos. Le sujet s'y fabrique un espace de toute puissance fantasmatique sans aucun lien avec la réalité et dans lequel tout est possible. C'est exactement ce qui se passe quand un joueur fuit une réalité problématique (interne ou externe) pour se réfugier dans un espace virtuel centré sur la satisfaction de ses désirs d'emprise et de toute puissance. On peut considérer une véritable homothétie entre les espaces virtuels numériques et le rapport au joueur à des objets internes virtuels coupés de tout lien à des objets concrets réels. Les joueurs qui sont dans cette situation ne veulent rien savoir de la réalité des autres joueurs. Les deux premières formes de dyade numérique correspondent à cette situation (fuir un déplaisir). Il a pour principal souci de ramener ses propositions aux espaces numériques, de manière à leur dénier tout lien avec la réalité.

La rêverie assistée par ordinateur se caractérise par le fait d'être en lien avec la réalité, mais sans projet de transformation du monde. Les performances exceptionnelles permises par les espaces virtuels permettent de prendre la place d'un rival symbolique, de séduire une figure maternelle ou paternelle, d'agresser un personnage en situation fraternelle, de lui venir en aide, etc. Elle peut retrancher le joueur provisoirement de sa vie sociale mais elle ne le retranche de sa vie psychique. Et elle peut même continuer pour lui une façon de se familiariser avec celle-ci, d'en renforcer certains aspects d'y prendre pied pour dépasser certaines difficultés. Elle peut être aussi envahissante que la rêvasserie mais les désirs du joueur y sont mis en scène. Il n'est plus engagé dans une relation virtuelle et virtualisante au monde. C'est la possibilité de réaliser dans l'imaginaire des désirs qui trouvent leur origine dans des situations de réalité. Elle correspond à la troisième et quatrième formes de dyade numérique. Il s'agit de s'engager dans l'exploration de ses rêveries personnelles, même si elles sont en lien avec la réalité quotidienne.

Lorsque la rencontre avec la réalité se construit, le jeu devient un espace qui témoigne à la fois des enjeux de sa vie psychique intime, et de ses préoccupations sociales à travers les rencontres qu'il y fait. Comme dans le cas précédent, les enjeux symboliques sont très importants dans sa façon de jouer, mais ses liens dans la réalité le sont aussi. Le joueur peut très rapidement s'en détacher pour s'intéresser aux réseaux sociaux et professionnels qu'il crée autour de lui.







