
La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo

Bertrand SEYS

(ESH, GET-ENST Bretagne / Marsouin)

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

Introduction

Internet et les jeux vidéo offrent des nouveaux espaces dans notre environnement. Ces espaces ont la particularité d'être virtuels, c'est-à-dire d'exister seulement « à l'état de simple possibilité ». Cette particularité nous permet de faire des projections de notre monde réel. Internet et les jeux vidéo auraient donc la possibilité d'être une réalité projetée. L'existence de mondes virtuels vient bouleverser chez le sujet son rapport à la réalité. Internet est un support virtuel, mais qui peut donner lieu à des évènements effectifs. Lorsque deux personnes se rencontrent sur Internet, la relation peut être idéalisée ou fantasmée, mais elle est réelle, elle est effective. La rencontre n'est pas corporelle, pourtant elle peut se faire par l'intermédiaire d'avatars qui sont des représentations corporelles.

La fréquentation de ces mondes virtuels par le sujet aurait un impact réel sur son comportement et favoriserait chez certains sujets l'émergence de comportements pathologiques, tels que l'addiction ou des comportements déviants, tels que la violence.

Les jeux vidéo et Internet mettent en exergue deux problématiques : celle de la dépendance et celle de la confusion entre ce qui est réel et ce qui est virtuel, dans certains cas l'une venant entretenir l'autre. Par l'usage des jeux vidéo et d'Internet ce qui est posé, c'est la question du contact entre le sujet et son environnement.

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

Car si nous pouvons regarder les espaces virtuels comme des espaces de projection, nous pouvons aussi les regarder comme des moments de l'espace-temps du sujet pendant lequel il n'est pas en contact avec d'autres éléments de son environnement. Qu'est-ce que le sujet projette ? Mais aussi qu'est-ce qu'il fait ? Et qu'est-ce qu'il évite ? Quelle place prend le corps dans ces processus ?

De nombreux auteurs s'intéressent à l'influence que ces nouvelles technologies peuvent avoir sur le sujet. Ils cherchent à démontrer ou réfuter l'existence d'un lien de cause à effet entre Internet et les jeux vidéo et l'émergence de psychopathologies. Ces chercheurs prennent l'objet comme point de départ de leur réflexion. L'objet de notre première partie sera de faire le point sur ces études¹ en ce qui concerne l'addiction et la violence, qui sont les deux phénomènes majeurs étudiés.

Dans une deuxième partie nous aborderons comment le corps est abordé en psychologie. Cela nous permettra de déterminer un modèle de représentation de ce qui se passe quand ici et maintenant l'utilisateur est physiquement en un lieu et virtuellement ailleurs.

Dans une troisième partie, à partir des résultats précédents, nous regarderons comment émergent des problématiques autour des jeux

¹ Cette partie sera principalement basée sur l'étude réalisée par Elise Bathany, Approche psychologique des usages des jeux vidéo et d'internet, rapport ENST-Bretagne, 2002.

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.

B. Seys

vidéo et d'Internet pour des personnes qui sont en souffrance psychologique. Il ne s'agit plus ici de placer les objets, jeux vidéo et Internet, comme point de départ de l'observation, mais le sujet. Comment le sujet aborde des problématiques autour des jeux vidéo et d'Internet dans ses processus psychologiques et la place que le corps y a. Pour ce faire, nous avons mené une étude² auprès de psychothérapeutes afin d'étudier les processus d'émergence de problèmes liés aux usages des jeux vidéo et d'Internet abordées par des personnes en psychothérapie quelque soient les symptômes pour lesquels ils sont venus consulter.

En mettant le sujet au centre de l'étude, nous souhaitons regarder les sens que peuvent avoir des problématiques d'usage des jeux vidéo et d'Internet dans la problématique globale du sujet. Cette approche doit nous permettre de sortir des normes quantitatives de définitions des comportements addictifs ou normaux et de sortir des débats en terme de bien et de mal des jeux vidéo et d'Internet.

² Enquête qui a été réalisée dans le cadre d'un projet incitatif du Groupe des Ecoles de Télécommunications « psychologie et communauté virtuelle » en 2002. Le rapport d'enquête a été rédigé en mars 2003.

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

Etudes sur les psychopathologies des usages des jeux vidéo et d'Internet

La littérature américaine sur Internet et les jeux vidéo est très abondante. De nombreux chercheurs en sciences humaines et sociales s'interrogent sur les impacts de ces deux outils technologiques tant au niveau de l'individu, qu'au niveau de la société. Leurs orientations disciplinaires influencent leur manière de considérer cet impact. Nous remarquons que, généralement, ce ne sont pas les mêmes auteurs qui travaillent sur Internet et sur les jeux vidéo et que la médiatisation de leurs écrits ne sera pas la même.

Un des thèmes les plus développés sur la psychopathologie des usages d'Internet est le trouble d'addiction à Internet. La plupart des études sont réalisées par des psychologues cliniciens comportementalistes. La médiatisation par le biais du web est très forte. La plupart des études statistiques sont réalisées en ligne. Les recherches sont en général disponibles sur le web. Il existe même une clinique virtuelle pour l'addiction à Internet. Grâce à cette médiatisation, l'addiction à Internet donne aujourd'hui l'impression, aux Etats-Unis, d'être devenue un problème de santé publique. On trouve également sur le web les écrits de quelques psychiatres et de psychologues d'orientation analytique. Par contre, si l'on s'intéresse à

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

d'autres comportements psychopathologiques en lien avec l'utilisation d'Internet, il s'avère que très peu d'articles sont disponibles sur le web. La psychopathologie de l'usage des jeux vidéo se centre moins sur le phénomène d'addiction, mais plus sur celui de la violence contenue dans ces jeux et de l'agressivité qu'ils peuvent déclencher chez leurs utilisateurs. La littérature semble moins productive que pour Internet. Elle porte essentiellement sur les jeunes enfants et les adolescents. Pratiquement aucune étude ne prend en compte une population adulte. Ce que l'on peut également remarquer, c'est que beaucoup de psychologues sociaux se sont intéressés à l'impact des jeux vidéo sur le comportement du jeune utilisateur.

Sur l'addiction à Internet et aux jeux vidéo

Sur la notion d'addiction

La notion de toxicomanie, désignée en anglais par l'expression « addiction to drug » fut progressivement remplacée dans le discours médico-psychiatrique par la notion d'addiction. Le terme, qui désigna tout d'abord les conduites de dépendances à des substances psychoactives (alcool, drogue...), fut étendu à partir des années 1990 aux conduites de dépendances à un comportement, telle que la boulimie, la cleptomane ou plus récemment l'addiction à Internet. Cependant la notion d'addiction ne fait pas l'unanimité auprès des

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

professionnels de la santé mentale, car sa définition reste encore aujourd'hui floue.

Certains auteurs justifient le concept d'addiction comportementale en arguant du fait que ce sont des réalités cliniques. Le problème reste de savoir quand ces comportements peuvent être qualifiés de pathologiques et surtout si les conduites addictives constituent une entité psychiatrique, à répertorier dans les classifications médico-psychiatriques.

Addiction à Internet

La plupart des auteurs s'accordent à dire qu'il existe un usage « abusif » d'Internet. Cet usage abusif est défini quantitativement, et qualitativement en rapport avec les conséquences qu'il peut avoir sur la vie « réelle » de l'internaute.

L'abus est tout d'abord déterminé en lien avec le temps que durent les connexions à Internet. Le temps est cette variable indéfinie et indéfinissable, derrière laquelle courent tous ces auteurs. Elle représente l'élément central, qui leur permettrait de remédier au flou entourant le concept d'addiction ; une variable scientifique et mathématique, qui indiquerait exactement quand le sujet se trouve dans la normalité et quand il se trouve dans l'a-normalité. Mais malgré leurs efforts, ce « temps » reste indénombrable. Les auteurs tentent

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.

B. Seys
alors de le définir de façon plus qualitative, ce qui enlève une certaine rigueur et conduit à des jugements plus subjectifs.

Les répercussions sur la vie quotidienne (problèmes familiaux, scolaires, professionnels, financiers ou juridiques) constituent le second facteur, qui en complément du facteur « temps » va permettre de diagnostiquer un usage pathologique d'Internet. Ce facteur caractérise plutôt un usage nocif d'Internet.

Suler souligne dans son article « Addiction à l'ordinateur et au cyberspace »³, le flou qui règne autour du concept d'addiction, car le problème est, dit-il, « de trouver la limite entre l'enthousiasme « normal » et la préoccupation « anormale ». Ceci se complique d'autant plus avec le concept « d'addiction positive ».

« L'addiction – définie de façon approximative – peut être saine, malsaine, ou un mélange des deux. » Les addictions positives (ou « saines ») désignent des activités, qui sont devenues des besoins pour le sujet et qu'il ne peut s'empêcher de réaliser, mais qui n'ont pas de conséquences négatives sur la vie du sujet ou son entourage. Bien au contraire, elles sont dites « positives », car elles apportent des bénéfices au sujet, qui viennent compenser le fait d'être devenu dépendant.

³ Suler J., « Computer and cyberspace addiction », « Addiction à l'ordinateur et au cyberspace », 1996, <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psycyber.html>

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

Ce concept tend également à objectiver le phénomène d'addiction. Un regard extérieur et arbitraire est posé sur des comportements individuels. Ce n'est pas le sujet acteur de la conduite qui juge si son comportement lui apporte des bénéfices, mais un regard normatif et social. On perçoit encore ici l'influence de la médecine et de la clinique médico-psychiatrique, dont le paradigme pourrait être : « un esprit sain dans un corps sain. »

De façon implicite, un certain usage d'Internet est toléré (les e-mails, le www...), qui concerne l'aspect informatif d'Internet. Internet en tant qu'outil de savoir est valorisé, mais tout ce qui concerne l'aspect récréatif (les jeux en ligne, les chats...) est déprécié.

Le sujet dépendant est également vu comme un individu « prédisposé » ou montrant une « vulnérabilité » aux addictions. Il est la victime, et de sa faiblesse (il cherche à fuir des problèmes), et de la « perversité » des nouvelles technologies, ce que D. Greenfield nomme le « potentiel addictif d'Internet ».

Le sujet dépendant est vu tour à tour comme coupable d'un usage qualifié « d'excessif », « d'abusif », de « maladapté » ; cet usage pouvant même être puni par la loi. Le sujet est également vu comme une victime du potentiel addictif d'Internet. Selon l'expression de

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.

B. Seys

Greenfield, ils sont « piégés sur le Net ». L'individu addicté à Internet a perdu sa liberté.

Une partie de la difficulté à définir le concept d'addiction provient du fait que l'addiction à Internet n'est plus seulement un phénomène concernant le monde médico-psychiatrique, mais concerne aujourd'hui le monde juridique et la société. Cela devient désormais un problème de santé publique.

L'usage que fait l'individu d'Internet est complètement objectivé et les chercheurs tendent à en faire un phénomène généralisé. Ce que dénonce d'ailleurs S.A King et J. Grohol en reprochant à leurs collègues de grossir le phénomène et de ne pas être assez rigoureux lors de leurs enquêtes. Par exemple peu d'enquêtes prennent en compte la catégorie des « nouveaux utilisateurs », où l'usage excessif d'Internet pourrait s'expliquer par l'envie de découverte du médium et la curiosité.

Plutôt que de porter un jugement de valeur, qui ne fera que stigmatiser encore plus le handicap des internautes, s'ils ont réellement du mal à entretenir des relations interpersonnelles réelles, pourquoi ne pas s'interroger comme le fait J. Suler sur l'intérêt et la satisfaction qu'ils y trouvent ?

Le concept d'addiction à Internet trouve des difficultés à s'imposer de façon consensuelle auprès de l'ensemble des professionnels de la

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

santé mentale. La notion d'« addiction » étant elle-même contestée, l'acceptation du Trouble d'addiction à Internet en est d'autant plus critiqué. L'amalgame fait par certains entre « addiction positive » et « addiction négative » contribue à maintenir une limite floue entre un usage normal et un usage pathologique.

Addiction aux jeux vidéo

La nature addictive du jeu vidéo fut soulignée en 1998 dans une étude réalisée par Mark Griffiths. Il estime alors qu'un adolescent sur cinq peut être diagnostiqué comme dépendant pathologiquement des jeux d'ordinateur. La liste diagnostic utilisée pour son enquête est très proche de celle proposée par K. Young pour le trouble d'addiction à Internet.

Selon M. Griffiths, les jeux vidéo offrent au joueur de fortes récompenses psychologiques, qui vont participer à l'émergence d'un comportement addictif. Les nouveaux jeux sur console du 21^{ème} siècle présenteraient encore plus de risques pour le jeune joueur que ceux des années 1980. Ils seraient de « nature addictive » : les jeux sont de plus en plus complexes et demandent donc plus de réflexion et de dextérité. A cela, viendraient s'ajouter l'amélioration du graphisme et la valorisation sociale des thèmes, que mettent en scène les nouveaux jeux.

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.

B. Seys

L'addiction aux jeux vidéo est vue par M. Griffiths comme une sous-catégorie de « l'Addiction technologique ». Le phénomène continue d'être traité sous un angle comportementaliste.

Jeanne Funk⁴, docteur en psychologie clinique, aborde le phénomène en s'intéressant à l'histoire de vie du sujet et à la place que vient occuper le jeu vidéo dans son histoire. Elle fait l'hypothèse que certains enfants pourraient être plus vulnérables que d'autres à l'impact des jeux sur console. Elle nomme ce groupe les « joueurs à haut risque ». L'explication qu'elle propose tente d'éclairer la problématique des enfants qui sont pris dans des conduites addictives.

Le jeu vidéo peut devenir un lieu de refuge pour certains enfants qui présentent des problèmes d'adaptation. L'auteur prend l'exemple de l'enfant en difficulté scolaire, qui fuit cette situation dans le jeu vidéo. Mais bien qu'il puisse en tirer des bénéfices temporaires (réussite dans le jeu et rehaussement de l'estime de soi), cela aggrave à long terme ses problèmes scolaires et diminue sa confiance en soi. Les jeux sur console, en particulier ceux à contenu violent, pourraient également représenter un risque d'addiction pour des enfants qui contrôlent difficilement leurs émotions. Ils ne vont pas ressentir les expériences de « stimulation négative », que procure le jeu vidéo

⁴ Jeanne B. Funk, Children and violent video games: Are there « high risk » Players? , <http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/funk1.html>

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

violent. Ils recherchent constamment la stimulation et trouvent pleine satisfaction à leur besoin à travers les jeux vidéo. En s'immergeant totalement dans cette activité, ils cherchent avant tout à éviter des affects négatifs, tels que l'anxiété et la dépression.

Sylvain Missonier propose d'entrevoir le jeu vidéo comme un moyen de pouvoir exprimer pour le jeune sujet son mal-être et sa souffrance. A ce propos, il écrit : « [...] pour nous, acteurs de la santé mentale, le jeu vidéo est désormais potentiellement au cœur de la relation psychothérapique. Un premier entretien avec un enfant constitue aujourd'hui, un exemple emblématique à partir d'un échange sur sa position sur ces jeux, le clinicien recueillera des informations capitales sur son interlocuteur. Si c'est un pratiquant, un dialogue sur la fréquence et la durée de cette activité, ses titres de prédilection, ses héros favoris, cet intérêt dans ses contacts sociaux, l'état des lieux de la négociation avec ses parents sur cette occupation... permettra d'accéder à la complexité de son fonctionnement cognitif, affectif et fantasmatique. »⁵

⁵ S. Missonier, « Les jeux vidéo en question », <http://www.carnetpsy.com/Archives/Dossiers/Items/LesJeuxVideos/>

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

Jeux vidéo et violence

La majorité des jeux vidéo ont aujourd'hui non seulement un contenu violent et agressif (certains jeux comportant même de façon explicite un but antisocial ou illégal). Ils ont également un graphisme de plus en plus réaliste. Des recherches récentes s'interrogent sur un lien possible entre le fait de jouer à un jeu vidéo violent et l'émission d'un comportement agressif à court terme ou à long terme. Même si les études divergent dans leur conclusion, toutes s'accordent à reconnaître que le jeu vidéo est une activité particulièrement stimulante, qui excite l'individu.

Il existe trois modèles théoriques qui expliquent l'impact d'un contenu médiatique à caractère violent et agressif : la théorie de la stimulation, la théorie de la catharsis et la théorie de l'apprentissage social. La première théorie postule que lorsque les enfants sont stimulés par un contenu agressif, ils risquent de manifester plus de comportements agressifs dans la vie quotidienne. La théorie de la catharsis considère que le fait de voir de la violence encourage le désir de se comporter agressivement. La théorie de l'apprentissage social, quant à elle, suggère que les jeux vidéo offrent un renforcement positif à l'émission d'un comportement antisocial, et qu'en retour l'individu va attendre la même récompense dans sa vie quotidienne pour un comportement antisocial.

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

Souhaitant vérifier l'impact de la violence présente dans certains jeux vidéo sur l'individu, C.A. Anderson et K.E. Dill, psychologues, réalisent en 1999, deux études ayant pour thème « les jeux vidéo et les comportements, les pensées et les sentiments agressifs en laboratoire et dans la vie ».

Les résultats montrent des effets sur le comportement agressif : le fait de jouer à des jeux vidéo violents est corrélé positivement à l'augmentation du comportement agressif.

Pour S. Tisseron⁶ la confusion entre le réel et l'imaginaire est un des deux dangers des jeux vidéo (le second étant le risque du repliement sur soi). Les victimes seraient d'ailleurs à ses yeux plutôt les adultes que les enfants : les parents s'inquiètent de voir leurs enfants massacrer des monstres virtuels, alors que justement ce ne sont que des créatures virtuelles... Reprenant l'exemple des tamagotshis, il souligne que ce sont des adultes, qui enterrent leur petit animal électronique, quand il meurt, et non des enfants. « La confusion entre le réel et l'imaginaire, quand elle existe, n'est jamais quelque chose que l'enfant se construit seul. C'est toujours une erreur à laquelle l'environnement l'engage, et parfois sans s'en rendre

⁶ S. Tisseron, « Jeux vidéo : la triple rupture ».
<http://www.carnetpsy.com/Archives/Dossiers/Items/LesJeuxVideo/>

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.

B. Seys
compte, comme [dans le cas des jeux vidéo]. » Ainsi, « ce n'est pas l'envahissement des objets qu'il faut craindre, c'est la difficulté où nous risquons de nous trouver d'opérer cette opération psychique de réversibilité au fur et à mesure que les machines qui nous environnent seront plus compliquées. Mais en même temps, la complexité croissante des machines est ce qui nous condamne à devoir entrer avec elles dans ce jeu de la réversibilité. Car sinon les machines risquent fort de nous apparaître soit comme des concurrents, soit comme des persécuteurs. » Il apparaît déjà de façon clinique que certains joueurs se trouvent à un moment dans l'incapacité de réaliser cette opération psychique de réversibilité. Les relations de dépendance avec l'ordinateur ou la console pourraient être interprétées dans ce sens. Les concepteurs de jeux participent à faire disparaître ce mouvement de réversibilité, afin de fidéliser encore plus le joueur. Plus le joueur s'identifie et donne vie au héros du jeu, plus il a de difficulté à s'en séparer. Le risque ne résiderait donc pas dans la machine ou dans le jeu, mais dans la relation que le sujet établit avec elle ; cette relation étant façonnée par l'histoire personnelle de ce sujet et de sa relation à l'environnement.

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

La place du corps dans le monde virtuel

La question du corps en psychologie

Lorsque nous évoquons le corps humain, nous pensons au corps anatomique, c'est-à-dire à l'ensemble de nos fonctions vitales, mais aussi au corps identitaire, c'est-à-dire à l'image que nous avons de notre corps et que les autres ont de lui. Le danger serait de tomber dans un clivage entre le somatique et le psychique. L'étude de la notion de corps en psychologie fait référence notamment au concept de « corporéité », qui renvoie à trois aspects : le corps en soi (la structure physiologique et morphologique du corps), le corps pour autrui (la signification sociale et l'apparence) et le corps pour soi (objet de désirs et de pulsions).

Paul Schilder fût le premier auteur à envisager le corps comme une unité, reposant sur un trépied de structures physiologiques, libidinales et sociales. Il prend en considération aussi bien des données psychologiques que neurophysiologiques dans son étude sur l'image du corps.

Pour désigner son objet d'étude, il reprend le concept de « schéma corporel », déjà proposé par Head. Le terme « schéma » est défini comme « une structure, qui intègre un ensemble d'informations en

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.

B. Seys
assurant l'unité d'une forme permanente ». Il adopte un point de vue gestaltiste, qui fait du corps une donnée a priori de l'expérience. Le corps est une gestalt, c'est à dire « une bonne forme », qui nous est donnée d'emblée et qui constitue l'unité commune aux phénomènes organiques et aux phénomènes psychiques. Mais Schilder souligne que cette gestalt est incomplète. Le contact avec la réalité extérieure et l'expérience sont indispensables à l'achèvement de sa construction. Les informations qui viennent enrichir cette première connaissance que nous avons a priori de notre corps, proviennent de trois sources : d'un « fondement biologique », d'une « structure libidinale » et des interactions sociales. Tout cela se fait dans une dynamique de construction et de déconstruction.

Le système nerveux central et le système nerveux périphérique sont les chefs d'orchestre de l'édification de l'image spatiale de notre corps. L'intégration des données au niveau cortical et sous cortical, qu'envoient les afflux sensoriels (en particulier tactiles et visuels) véhiculés par les circuits nerveux, nous permet de localiser avec précision notre schéma corporel. L'auteur souligne aussi le rôle que joue la posture dans l'élaboration d'une image corporelle unifiée. Pour que nous puissions construire une image de notre corps, il faut que nous sachions où se trouvent nos différents membres et avoir la possibilité de repérer la position des différentes parties de notre corps les unes par rapport aux autres. « C'est le fait de l'expérience optique

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

et de l'activité, par laquelle nous effectuons une continuelle localisation, en touchant ou en faisant jouer nos muscles. » Tout ceci se fait de façon non consciente et est nécessaire pour mettre notre corps en mouvement. C'est ce que les psychologues cognitivistes appellent aujourd'hui la coordination visuo-motrice. Ces mouvements créent alors de nouvelles gestalts, qui s'édifient sur la base d'anciennes gestalts. Ainsi notre schéma corporel se construit à partir d'expériences actuelles et d'expériences passées.

Le schéma corporel, écrit Schilder, « nous pouvons aussi l'appeler « image du corps », terme bien fait pour montrer qu'il y a ici autre chose que sensation pure et simple, et autre chose qu'imagination : un « apparaît à soi-même du corps ; terme qui indique aussi bien que passant par les sens, ce n'est pas là pure perception ; et bien que contenant des images mentales et des représentations, ce n'est pas là pure représentation. » (« L'image du corps », 1935). L'émergence de la conscience corporelle ne relève donc pas seulement de processus d'intégration cognitifs, mais également d'une disposition affective qui tiendrait à l'investissement de la libido sur le corps, c'est-à-dire à un investissement narcissique.

La base biologique du corps nous fournit les matériaux et que la libido donne à ceux-ci une forme.

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.

B. Seys

Schilder insiste sur le fait que notre vie affective joue un rôle considérable dans notre modèle postural. « Sous l'influence des émotions, la valeur relative des différentes parties du corps entre elles et leur différenciation changera dans le sens des tendances libidinales. » Il prend l'exemple des tendances sado-masochistes, qui modifient le modèle postural du corps. La manifestation physique de ces tendances passent par la douleur et modifient l'attention concernant l'organe qui est au centre de l'attitude sado-masochiste. L'auteur conclut sur cet énoncé : « c'est la vie affective et libidinale, qui donne au modèle postural du corps sa forme inachevée. »

Enfin, il existe une image sociale du corps, déterminées par des normes (normes de beauté, normes de rôle). Nous abordons ici la question du corps pour autrui, c'est-à-dire le rôle que jouent l'apparence et les stéréotypes dans le regard que nous portons sur notre corps et sur le corps des autres.

La vie sociale est basée sur les interrelations entre les modèles posturaux. Il y a un échange continu entre notre image du corps et l'image du corps des autres. Ces rapports sont déterminés par les facteurs de distance spatiale et de distance affective. L'apparence physique d'autrui induirait dans l'entourage des attentes perceptives et des conduites réelles, qui en retour modèleraient les caractéristiques du sujet. Le corps est un instrument des conduites et un support de

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

l'identité. Pour illustrer l'influence de la société sur l'image que nous percevons de notre corps, Schilder écrit : « Les déplacements des zones érogènes se reflètent dans la relation sociale aux autres images du corps ; les changements érotiques dans l'image du corps sont toujours des phénomènes sociaux et s'accompagnent de phénomènes correspondants dans l'image du corps des autres. » Nous percevons notre corps comme un objet pourvu de propriétés physiques (taille, poids, volume, orientation...) et nous avons tendance à nous en faire une représentation évaluative, qui peut être favorable ou défavorable. Mais Schilder rappelle que malgré l'existence d'une image sociale du corps, la façon dont l'individu va l'intégrer avec sa propre image posturale est personnelle.

Cet échange continu entre notre image du corps et l'image du corps des autres se fait par le biais de mécanismes psychiques : la projection, l'introjection et l'identification. Ce sont des mécanismes non conscients, à travers lesquels se réalise la structuration de la personnalité.

En 1951, P. Goodman et F. Perls⁷, dans « Gestalt-Thérapie » propose un approfondissement de la modélisation de la relation organisme/environnement par une théorie du Self. Le Self est défini comme le principe organisateur du champ organisme/environnement

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.

B. Seys

et il est composé de trois fonctions.

La fonction ça, représente l'ensemble des fonctions perceptives et motrices du corps dans son environnement.

La fonction personnalité est l'instance qui définit, ici et maintenant, dans son environnement, la personne. C'est donc aussi l'instance qui fournit à la personne ses représentations d'elle-même, ses représentations des autres, ses autorisations et ses interdits.

La fonction égo représente, par rapport aux perceptions issues de la fonction ça et représentations de la fonction personnalité, la capacité de la personne à faire des choix et à contacter son environnement.

Dans ce cadre, la représentation du corps, c'est un ensemble « organisme », qui perçoit et se perçoit dans un environnement, fait émerger des formes et peut agir sur et avec son environnement. Il n'y a pas de séparation entre la fonction personnalité qui va permettre à la personne de se représenter son environnement, identifier ses besoins, faire des choix et la fonction ça par laquelle les informations sensorielles extérieures et proprioceptives seront traitées. Le corps est donc constitutif de la personne, il est la réalité organique, physiologique avec laquelle et par laquelle passe le contact avec l'environnement. Le contact avec l'environnement est une opération physiologique et psychologique. C'est le système de représentation de la fonction personnalité qui va permettre de traiter les informations du champ

⁷ Perls, Hefferline, Goodman, *Gestalt-Thérapie*, L'Express

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

organisme/environnement et c'est ce même système de représentation qui va permettre à la personne de se représenter, donc de se représenter corporellement dans son environnement.

Corps et Internet

Le rapport au corps dans l'espace virtuel a été peu étudié par les chercheurs américains. K. Young, docteur en psychologie à l'université de Pittsburg, évoque la question dans le cadre d'un article sur l'addiction au « cybersexe » (« What is cybersexual addiction ? ») c'est-à-dire aux pratiques sexuelles par le biais d'Internet. Elle estime que les personnes souffrant d'une distorsion de l'image de leur corps ou de dysfonctionnement sexuel non traité (impuissance, éjaculation précoce...) sont plus enclines à devenir sexuellement dépendantes d'Internet. Le caractère anonyme d'Internet permettrait à l'utilisateur d'explorer ses fantasmes et pour certains de cacher leur apparence physique ou des problèmes liés à leur sexualité.

L'avatar : un corps virtuel

Si l'avatar est là pour permettre à l'internaute d'exprimer son identité, il est aussi là pour procurer un corps à l'internaute dans le cyberspace. Un avatar joue ainsi deux rôles complémentaires distincts : il sert simultanément à incarner et à intégrer la « personne » dans le cyberspace, et à différencier la personnalité numérique de

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys
celle des « autres » et de son environnement immédiat. Ce corps
virtuel permet à l'internaute de se faire une place dans le cyberspace.

L'avatar peut tendre vers la représentation du corps physique réel de l'internaute. Mais ce corps imaginaire est aussi « [...] un véhicule qui traduit des notions d'existence et de conscience du « soi », comme forme de présence et de représentation de l'homme dans le médium digital. »⁸ L'avatar est donc tour à tour objet de projection, d'identification ou d'extension du corps physique de l'homme dans l'espace virtuel. Il rend effectif la participation de l'internaute en lui permettant d'être à la fois ici, devant son écran d'ordinateur, et là, dans un monde « en puissance », tissé par le réseau. Il lui procure le don d'ubiquité.

« [...] La révolution cybernétique nous a amené le cyborg comme deuxième phase de la formation du « soi » à travers l'augmentation technologique. Une troisième étape est apparue maintenant dans le cyberspace même : l'incorporation virtuelle complète, l'avatar. Le biochimique, l'électromécanique et le télévirtuel forment un

⁸ Abendroth M., Decock J., Mestaoui N., Cyborgs et avatars. <http://www.lab-au.com/files/doc/txt16.htm>

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

continuum dans la construction de l'identité. Alors que le cyberspace se développe, un des rôles essentiels de sa conception sera de rendre « sensible » le virtuel comme la conception d'espace réel avait pour rôle de rendre « sensible » le matériel. Mais les sens appartiennent au corps, il devient dès lors nécessaire d'inventer des corps virtuels imprégnés des sens virtuels. »⁹

Corps et jeux vidéo

Le rapport au corps dans l'espace virtuel du jeu vidéo est sensiblement différent. Sans avatar, l'internaute n'est pas représenté et n'est pas perçu par les autres personnes connectées. Ce problème ne se pose pas pour le joueur de jeux vidéo, puisqu'il est seul. Le corps virtuel du jeu vidéo n'est donc plus un support d'identité, mais plutôt d'identification. L'image du corps des personnages s'est considérablement améliorée, grâce aux progrès spectaculaires des graphismes. Le corps physique des personnages est de plus en plus élaboré et offre de plus grandes possibilités d'identification au joueur. Dans le monde virtuel des jeux vidéo, le corps physique a une plus grande place. Le corps y est mis en mouvement. L'expérience que le joueur de jeu vidéo fait de son corps virtuel est plus corporelle que celle de l'internaute.

⁹ Citation de Marcos Novak, « Avatarchitecture ».

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.

B. Seys

Les nouvelles technologies sont à l'origine d'une modification de la représentation du corps. L'expérience que nous faisons de notre corps dans l'espace virtuel de l'ordinateur ou du jeu vidéo est beaucoup plus cognitive que corporelle.

Les TIC sont des outils qui nous sont devenus quasiment indispensables. Ils sont devenus des « extensions » de notre corps. La souris de l'ordinateur est ainsi devenue une extension de notre main. L'espace virtuel entraîne un dédoublement virtuel de notre corps : la souris est l'extension de notre main et le curseur est la projection de cette même main dans l'espace virtuel. Ce n'est plus notre corps physique qui fait l'expérience de ce déplacement mais notre corps « mental ». Tout ce que nous ressentons, percevons, accomplissons par le biais du corps projeté dans l'espace virtuel est intellectualisé.

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

Etude sur l'émergence des objets jeux vidéo et Internet dans des processus psychothérapeutiques¹⁰.

Problématique de l'enquête

Les études et enquêtes dont il est fait référence dans la première partie placent les jeux vidéo et Internet et leurs usages au centre des préoccupations. Les enquêtes de référence sont des enquêtes en ligne (Internet) ou auprès d'utilisateurs (jeu vidéo). Il est possible que cette problématique et les modalités des enquêtes amènent à poser les problématiques des usages essentiellement en terme de norme avec les problèmes que cela pose. Nous avons pu voir, en particulier autour de la notion d'addiction, qu'il y a pour les auteurs des présupposés sur les rôles positifs ou négatifs d'Internet et des jeux vidéo dans la socialisation, qu'il y a de bons usages et de mauvais usages.

Nous avons souhaité prendre une démarche différente et regarder les usages des jeux vidéo et d'Internet du point de vue du sujet, regarder comment émergent les usages et le sens que l'on peut leur donner. Ce que nous avons voulu - plus particulièrement - regarder,

¹⁰ Bertrand Seys, 2003, Approche psychologique des usages des jeux vidéo et d'Internet, rapport d'enquête pour projet incitatif du Groupe des Ecoles de Télécommunications, ENST-Bretagne.

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.

B. Seys

c'est comment dans l'environnement du sujet émergent des formes particulières qui se matérialisent par des usages d'Internet et des jeux vidéo. Notre cadre théorique est phénoménologique tel qu'il est modélisé par la gestalt-thérapie. Ce sont donc les processus qui seront étudiés, voir quand et comment les usages d'Internet et des jeux vidéo émergent dans le processus psychothérapique, la place qu'ils ont pour le sujet dans son environnement relationnel, comment ces usages évoluent au cours du processus psychothérapique.

Méthodologie de l'enquête

Nous avons mené une enquête auprès de psychothérapeutes, qui travaillent en gestalt-thérapie pour les interroger sur l'émergence, dans les entretiens de psychothérapie qu'ils ont, des usages des TIC. Il ne s'agit donc pas de cibler les usages des TIC forcément comme symptôme de dysfonctionnements comportementaux ; mais de regarder quelles formes ils prennent dans des processus psychothérapiques et relationnels. L'addiction aux usages des TIC n'est pas le thème central, et si addiction il y a, elle est replacée dans l'ensemble des processus psychothérapiques et relationnels du sujet. Nous obtenons une série de monographies.

Les psychothérapeutes qui ont été enquêtés ont répondu positivement à la question : « avez-vous ou avez-vous eu parmi vos patients au moins une personne qui, dans le cours de sa

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

psychothérapie, a abordé, de façon importante ou marginale, pour elle ou pour une personne de son entourage, des contenus liés aux usages d'Internet et/ou de jeux vidéo ».

Le guide d'entretien était composé de quatre parties :

1/ problématique sur le pourquoi de la demande de psychothérapie, description des perturbations du contact du sujet avec son environnement,

2/ quand et comment dans le processus psychothérapique apparaît l'usage d'Internet ou des jeux vidéo,

3/ la place que prennent ces usages dans le système relationnel du sujet,

4/ la place que prennent, en terme de contenu, ces usages dans le système psychothérapique.

Nous avons à ce jour quinze monographies. L'approche par monographie ne vise pas à donner des résultats statistiquement représentatifs. Il ne s'agit donc pas de donner des vérités sur les comportements psychopathologiques des usages d'Internet et des jeux vidéo. Il s'agit de regarder comment se posent ces problématiques

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys
d'usage pour des personnes qui sont et se reconnaissent en souffrance
psychologique.

L'addiction en question

L'aspect addictif des usages d'Internet et des jeux vidéo a pu être constaté sous deux formes différentes. L'une dans un contexte d'usage, l'autre dans un contexte d'angoisse.

Addiction et contexte d'usage

Il s'agit de personnes qui à partir du moment où elles se connectent ou commencent à jouer perdent la notion de temps ou sont dans l'impossibilité d'arrêter leur pratique. Robert est un jeune homme de 25 ans. Il consulte depuis deux ans « car il ne s'intègre dans aucun groupe » ce qui lui pose des problèmes d'insertion professionnelle. Personne introvertie, pratique de nombreuses techniques de relaxation, Robert ne sent rien. C'est une personne qui intellectualise et qui dans ses relations « coupe » dès qu'il est question du corps et du ressenti. Robert donne l'impression de s'auto suffire, il n'a pas besoin des autres. Autodidacte en informatique, le travail (logiciel de gestion, de bureautique, de graphisme, de photo) sur ordinateur lui plaît bien. Par cet intermédiaire il va commencer à jouer, plutôt à des jeux de stratégie. Sa pratique du jeu « va déraiper ». Par trois fois, il va rester 48 heures à jouer, ne s'interrompant que pour boire et manger. Ces

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.

B. Seys

expériences lui sont difficiles. Il est dans le sentiment de « ne pas pouvoir s'arrêter », « d'être pris par le jeu », « de ne plus être dans le temps ». Il va s'arrêter par épuisement. Robert aura un regard critique de cette activité de jeu vidéo et l'arrêtera complètement « pour ne plus retomber dans ce piège ».

Pour Robert, le « piège » addictif est lié au fait que le jeu stimule et satisfait sa tendance à « être dans sa tête » et à se couper corporellement du reste du monde. Ce sont les qualités du jeu qui feront émerger une addiction à court terme.

Addiction et contexte d'angoisse

« Il faut combler le vide ». Nadine consulte pour boulimie. Elle présente tous les symptômes classiques d'une personne boulimique. Souvent lorsqu'elle est seule, elle sent « venir une angoisse », « un grand vide intérieur », un besoin irrépressible de le combler. Elle a beau connaître le déroulement de la crise, elle ne peut s'en empêcher. Acheter des produits chocolatés, en manger jusqu'à épuisement, vomir et dormir. Lorsque Nadine parle de sa pratique des jeux vidéo, c'est une forme semblable qui est nommée. « Un sentiment de vide », « un besoin de combler le vide », une pratique de jeux de stratégie jusqu'à épuisement. « Après je dors, et je n'ai rien fait ».

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.

B. Seys

Dans cet exemple nous avons aussi une addiction dans un contexte d'usage, mais ce qui est premier c'est « le vide » qu'il faut combler. Les sensations nommées sont clairement physiologiques. Le vide est « palpable ». Ici la projection dans le jeu est aussi une absorption, un remplissage.

Les « troubles de l'intimité »

Nous mettrons dans cette catégorie les usages d'Internet et des jeux vidéo dont la fonction est d'éviter un contact relationnel corporel avec autrui en faisant une distinction pour ce qui est des contacts sexuels.

Troubles du contact relationnel

Pierre (35 ans) vit en couple avec Sophie et son fils Rémy (14 ans). Pierre a une activité professionnelle libérale qui lui prend beaucoup de temps. Il estime faire des semaines d'environ 50 heures. Pierre et Rémy jouent séparément à des jeux vidéo. En thérapie de couple, Sophie nomme que Rémy et Pierre ont des comportements très différents. Ainsi Rémy sait quitter ses jeux et être en relation avec sa mère. Par contre Pierre le soir et le week end est dans l'incapacité de quitter ses jeux et d'être en relation avec sa famille. Pierre nommera en quoi, les jeux (et son travail) l'occupent et lui évitent de se confronter à la relation, aux émotions avec ses proches. L'hyperactivité professionnelle et la pratique du jeu sont des

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

comportements qui « occupent » Pierre et lui évitent la relation dans ce qu'elle peut avoir d'intime au niveau émotionnel.

Pierre trouve dans les jeux vidéo « une rationalité froide » et peu vivre des émotions dans un espace où l'autre n'existe pas, n'est pas incorporé.

Troubles du contact sexuel

Il apparaît dans notre enquête trois types de relation entre les usages d'Internet et des jeux vidéo et la sexualité.

L'évitement de la relation sexuelle

Muriel tombe amoureuse sur Internet. Elle fait la connaissance d'un homme sur un site de rencontre. Il est parfait. La rencontre physique se passe très mal. Elle ne supporte pas la demande sexuelle de cet homme. Elle ne donne pas suite. Elle renouvelle avec succès les rencontres sur Internet, tombe amoureuse mais se refuse à la rencontre physique. « Le corps pervertit la beauté des sentiments ».

Internet est un moyen pour Murielle d'être virtuellement en relation, d'éprouver un sentiment amoureux avec des objets non incarnés. Le sentiment amoureux est un processus mental qui peut offrir des émotions proprioceptives mais dont l'incarnation avec l'autre est impossible.

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.

B. Seys

Les « Don Juan » du net

Internet de par la facilité et la rapidité des contacts favorise les rencontres. Michel est dans une course à la rencontre féminine, à la séduction, au passage à l'acte sexuel. Les sites de rencontre vont lui permettre de multiplier et d'intensifier ses rencontres. Si nous acceptons la notion d'addiction sexuelle, Internet est un média qui aura tendance à favoriser le passage à l'acte de cette addiction.

Ce comportement a priori très différent du précédent va en fait dans le même sens. Eviter l'intimité émotionnelle et corporelle dans la relation amoureuse.

Le développement des pratiques perverses

Laurent est chrétien pratiquant et homosexuel. Il change souvent de partenaire. De sa pratique sexuelle il en retire beaucoup de honte et il la cache. Comme précédemment les sites de rencontre spécialisés vont lui permettre de multiplier ses rencontres et ses expériences. Par l'intermédiaire de chat, il va pouvoir exprimer et partager ses fantasmes sado-masochistes. L'anonymat, la distance, et le regroupement de personnes ayant les mêmes perversions les « normalisent » et déculpabilisent la personne de ses pensées. Laurent, « effrayé » par ses dialogues, ne passera pas à l'acte.

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

Internet permet à Laurent de projeter ses pulsions et de s'en distancier.

Le jeu comme espace de défoulement

Nous donnerons deux exemples de pratique de jeux vidéo par des personnes paranoïaques.

Le jeu comme « béquille »

Armand consulte sur les recommandations des services sociaux qui le suivent. Paranoïaque, Armand a mené une vie « chaotique » avec, en particulier, d'importants problèmes d'intégration professionnelle. Il a maintenant une forme de stabilité qui se traduit par une activité professionnelle fixe. Il est soutenu par deux éléments. Les structures sociales qui l'accompagnent et une pratique des jeux vidéo. Ses week end sont exclusivement réservés à cette activité qu'il pratique seul chez lui. Il joue à des jeux violents et de stratégie et « expulse » sa violence.

Le jeu comme espace transitionnel

Denis consulte depuis trois ans. Au quotidien il ne réagit pas à toutes les agressions de la vie quotidienne. « Il encaisse ». Puis il développe des délires de persécution et devient dans la réalité très agressif. Denis apprécie les jeux violents, mais plus particulièrement

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.

B. Seys

les jeux de stratégie surtout s'il est question d'espions. Comme précédemment, la pratique du jeu permet à Denis d'expulser dans l'espace du jeu ses pulsions agressives, de jouer ses délires et de « se venger » des espions. Après trois ans de psychothérapie, Denis joue moins et écrit des scénarii de jeux avec des espions. Ses écrits ont un contenu délirant en lien avec ses délires mais il prend du recul par rapport à eux par l'intermédiaire de l'écrit. Le scénario devient un objet transitionnel. Nous pouvons comprendre que dans un premier temps le jeu a été un objet transitionnel pour Denis, une première forme de symbolisation de ses délires. Par le jeu, un contenu a pu être nommé dans l'espace psychothérapeutique.

Internet comme média de socialisation

Martine souffre de solitude. Issue d'un milieu « enfermant », Martine va suivre une psychothérapie. Au fur et à mesure que Martine va rompre ses loyautés familiales elle va découvrir et apprivoiser l'outil informatique puis Internet. Par Internet elle va rencontrer des personnes avec lesquelles elle va partager des activités sportives et culturelles dans la rencontre physique.

Ici, l'aspect espace d'information et de communication du média Internet va permettre à Martine de se socialiser dans la réalité, d'incorporer ses changements psychiques.

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

Conclusion

L'objet de notre étude a été de regarder dans un premier temps comment ont été étudiés les usages d'Internet et des jeux vidéo en terme de psychopathologie. Les études, essentiellement anglo-saxonnes, en prenant Internet et les jeux vidéo comme objet central d'étude, visent en fait à les qualifier en terme de bien et de mal, soit en eux-mêmes, soit par les comportements d'usage qu'ils induisent.

Internet est étudié principalement sous l'angle de l'addiction. Ces études se heurtent au problème de la définition de l'addiction et à sa mesure. Centrés autour de l'objet, les chercheurs en arrivent rapidement à des jugements de valeur sur le produit ou sur les usages qui en sont faits.

Ce sont les mêmes contenus, finalement jugeants, que nous pouvons observer sur les jeux vidéo. Concernant les jeux vidéo, si l'aspect addictif est étudié, ce sont essentiellement les répercussions sur les comportements violents qui sont regardées. Cependant, ces études se faisant en laboratoire, en dehors de l'environnement politique, économique et social, il nous semble que les résultats ne peuvent être qu'indicatifs.

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

Dans un deuxième temps nous avons regardé comment nous pouvons approcher les problématiques du corps dans une approche psychologique. Il nous semble en effet que les problématiques psychologiques autour des usages d'Internet et des jeux vidéo doivent être regardés dans une approche holistique, physiologique et psychologique. Les usages d'Internet et des jeux vidéo permettent en un même ici et maintenant de ce projeter ailleurs avec des identités construites et non vérifiables dans l'instant ou de s'identifier à des avatars qui sont eux aussi construits par le sujet. Une approche phénoménologique nous permet de réaliser cette synthèse.

A partir de ces démarches, nous avons construit une démarche de compréhension des usages d'Internet et des jeux vidéo dans le champ organisme/environnement de l'utilisateur. Nous nous sommes centrés sur le sujet, et non pas sur l'objet, avons regardé comment émergent les problématiques d'usage d'Internet et des jeux vidéo dans l'environnement du sujet et non pas de regarder les adaptations du sujet aux objets en dehors de son contexte. Les premiers résultats que nous obtenons pour l'instant montrent que les « particularités » d'Internet et des jeux vidéo sont relativement peu importantes.

Première « particularité », il semble que les comportements addictifs dans les usages d'Internet et des jeux vidéo soient réels mais

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.

B. Seys

de court terme. Nous avons pu rencontrer des cas de personnes qui à un moment donné, dans leur pratique se sont senties « accro » et ne plus pouvoir sur le moment sortir de leur pratique. Mais, liées au produit, nous n'avons pas à ce jour constaté, de compulsions à revenir à l'usage d'Internet ou des jeux vidéo. Lorsque tel est le cas, il s'agit d'autres types de problématiques, comme la boulimie qui sont à l'origine du comportement qui peut apparaître comme addictif.

Seconde « particularité », nous avons pu repérer que des personnalités paranoïaques pouvaient trouver en Internet un espace de projection de leur violence et de leur délire de persécution. Cette activité peut permettre une socialisation du sujet, voir constituer un premier espace transitionnel dans un processus psychothérapeutique.

Enfin, nous avons pu constater que Internet et les jeux vidéo offrent de nouveaux espaces qui vont servir aux sujets à vivre, à mettre en acte leurs difficultés. Nous sommes ici dans l'émergence d'usage plus banal dans le sens où il n'y a pas de nouveauté, mais de nouvelles formes.

Les jeux vidéo et Internet peuvent fournir aux personnes, qui ont des troubles de l'intimité, des activités, des contacts sans liens physiques avec autrui, évitant ainsi une intimité incarnée.

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.

B. Seys

Internet en tant que nouveau média va pouvoir favoriser les « boulimies » du contact, les regroupements « thématiques » de personnes ayant des problématiques et/ou des comportements psychologiques communs.

Internet est aussi le média qui pourra favoriser la socialisation du sujet.

Globalement, Internet et les jeux vidéo favorisent plutôt le développement de liens faibles et distants, plutôt que des liens forts et de proximité.

Nous nous proposons donc de regarder les jeux vidéo et Internet comme des formes nouvelles émergentes dans notre environnement. Ces formes ne sont pas indépendantes de notre environnement politique, économique, culturel, social... Regarder Internet et les jeux vidéo, indépendamment de l'environnement du sujet usager risque de nous focaliser sur des aspects comportementaux et non pas sur le sens que l'usage a pour le sujet.

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

Bibliographie

Batteux C., Roche L., (dir.), *Cybergagnant*, Paris : Laurent du Mesnil Editeur, collection Maxima, 2000.

Elise Bathany , (2002), Approche psychologique des usages des jeux vidéo et d'internet, rapport de stage, novembre 2002, ENST-Bretagne.

Bruant P., Addictions et Internet, 1999,
<http://www.bruant.org/Textes/addictioninternet.html>

Erbs A., A propos de la violence dans le cinéma et dans les jeux vidéo.
<http://membres.lycos.fr/erbs/violence.html>

Jeanne B. Funk, Children and violent video games: Are there
« high risk » Players? ,
<http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/funk1.html>

Grohol J., « Internet addiction guide », « Le guide de l'addiction à Internet », 1999, <http://psychcentral.com/netaddiction/>

Halary C., Les jeux de masque dans le cyberspace, *conférence au séminaire annuel du Groupe de recherche en Arts Médiatiques*, 18 février.

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.

B. Seys

http://www.unites.uqam.ca/cyberculture/reflexions/ch/ch_2000_02_18.html

Marty F., « Addiction adolescente au virtuel », Les dossiers de Carnet Psy : Internet multimédia et santé mentale.
<http://www.carnetpsy.com/Archives/Dossiers/Items/InternetSanteMentale/p4.htm>

S. Missonier, « Les jeux vidéos en question »,
<http://www.carnetpsy.com/Archives/Dossiers/Items/LesJeuxVideos/>

Rheingold H., (), « Jeux de rôles et jeux de masques », in Les communautés virtuelles,
<http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html> (version originale)
http://www.lumbroso.fr/lionel/03_Plume/VC/VC_Ch05.htm
(traduction française)

B. Seys, Approche psychologique des usages des jeux vidéo et d'Internet, rapport d'enquête pour projet incitatif du Groupe des Ecoles de Télécommunications, mars 2003, ENST-Bretagne.

Suler J., « Computer and cyberspace addiction », « Addiction à l'ordinateur et au cyberspace », 1996,
<http://www.rider.edu/users/suler/psyber/psyber.html>

S. Tisseron, « Jeux vidéo : la triple rupture »,
<http://www.carnetpsy.com/Archives/Dossiers/Items/LesJeuxVideo/>

La question du corps dans les usages d'Internet et des jeux vidéo.
B. Seys

Valea D., « Cyberaddiction et réalité virtuelle », Les dossiers de Carnet Psy : Internet multimédia et santé mentale.
<http://www.carnetpsy.com/Archives/Dossiers/Items/InternetSanteMentale/p3.htm>

Valleur M., Matysiak J. C., *Les addictions, dépendances, toxicomanies: repenser la souffrance psychique*, Paris : Armand Colin, 2002.

Wolton D, *Internet et après ?*, Flammarion, 1999.