

Cache-Cache

Michael Stora

Psychologue-Psychanalyste

Fondateur de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines.

Fondateur et directeur de l'École des Héros.

Dans le dictionnaire de la langue française, à la définition du sens figuré du jeu de cache - cache, il est écrit : « Rivaliser d'esquives, d'adresse et de ruse pour éviter une confrontation ».

Je reçois depuis 2005 des adolescents indiqués pour une addiction aux jeux vidéo en ligne, dont la caractéristique principale est le décrochage scolaire, puis social, puis au sein de leurs propres foyers.

La porte fermée, ils ouvrent une fenêtre « Windows », afin de regarder leurs avatars évoluer dans des mondes fantastiques. Si l'on reprend la métaphore du cache-cache, on peut se demander pour la plupart des adolescents en quête d'une image de soi souvent défailante, à quel point ils se cacheraient ou se confondraient derrière leurs avatars. Comme une ombre projetée sur son miroir d'un Moi-idéal dont on a le contrôle : « *La main devenant la métaphore du Moi, dont le but est de serrer le monde entre son poing fermé* ».

Ainsi, une majorité de ces jeunes ont été des enfants bénis voire sur-idéalisés pour leurs talents cognitifs. Leur précocité intellectuelle, remarquée dès leur jeune âge, en a fait des trophées dans le regard souvent maternel, projetant un destin ne pouvant être que fabuleux. Pas de place à l'échec, avant tout scolaire.

Puis, à l'heure du collège, ce destin fabuleux se trouve assombri par la profonde désillusion de ne pas retrouver cette admiration du giron familial dans le regard des autres collégiens. Pire, ils peuvent vivre des situations de harcèlement. L'échec rôde et devient un fardeau qui entraîne vers un état dépressif. La tyrannie de l'idéal dans laquelle ils se sont forgés devient une tyrannie du quotidien et la seule solution est un confinement volontaire.

Jeu de cache-cache entre cet idéal et le Moi affaibli, le jeu vidéo servira leur cause : gagner dans un univers digital où l'on peut reprendre le contrôle. Mais comme toutes les addictions, elles ne font que nous dérober en évitant surtout de penser. La porte de la chambre est fermée et surtout qu'on ne leur rappelle pas qu'il y a de la vie en dehors. En remarque, mes patients addicts aux jeux vidéo ont vécu un moment de bonheur extatique lors du confinement. Plus de culpabilité sociale, le monde entier était à leur image.

Enfermés dans leur chambre, ils évitent les rencontres maternelles. D'un côté elles les regardent avec une compassion teintée d'une angoisse compassionnelle ou bien lorsqu'elles tentent de s'interposer entre eux et le jeu vidéo, source de recouvrement narcissique, ils peuvent aller jusqu'à réagir avec rage par des actes de violence physique. Les deux ont peur et il se joue un cache-cache ou une pièce de vaudeville où la culpabilité serait l'amant cachée dans le placard.

Pour se sortir de cette situation sans fin, je pense que la solution est de redorer le blason perdu de ce jeune retransché. Lui proposer un espace où il pourra avec une fierté créatrice montrer, pas simplement à sa mère, mais au monde, de quoi il est capable. Heinz Kohüt dans « *Le Self* » (2004, PUF, collection *le fil rouge*) nous précise que les patients souffrant de troubles narcissiques ont souvent des ambitions grandioses. A ce titre, j'envisage la « revanche des hikikomoris ! ».