

DE NOUVEAUX HÉROS SUR LA SCÈNE DU RÊVE ÉVEILLÉ : IMPRÉGNATION AUDIOVISUELLE ET IMAGINAIRE

Monique BRACHET-LEHUR

Introduction

Les discours alarmistes sur l'appauvrissement de l'imaginaire enfantin – qui serait dû à leur fascination pour les images et pour les écrans – ne semble pas vraiment correspondre à la réalité. Le vécu familial des enfants avec les images, l'utilisation ludique qu'ils en ont, et leur aptitude à les intégrer dans leur univers intérieur, maintiennent l'idée que les images restent un support fantasmatique de l'imaginaire enfantin ; leur apparition au cœur des rêves-éveillés nous amènent plutôt à souligner le formidable impact sur la créativité et le support fantasmatique qu'elles constituent pour les jeunes.

L'univers des prises en charge évolue de concert avec celui de nos jeunes patients. Il n'est donc pas étonnant d'y constater qu'à l'heure de l'Internet et du jeu en réalité virtuelle, les enfants nourrissent leur imaginaire de figures empruntées non seulement aux contes, mais aux multiples personnages de leurs feuilletons favoris, comme ceux de Mario ou de Zelda, des Pokémon ou de Harry Potter.

Nombreuses sont les critiques qui fustigent la multiplication de ces images déversées par les nouveaux écrans et le lot de cerveaux aliénés par cette médiatisation outrancière.

Mais l'enjeu des images ou du virtuel n'est pas tant de savoir si on est pour ou contre, mais de savoir quel parti l'on peut en tirer. Au cœur des relations thérapeutiques avec les enfants, les images constituent un moyen d'accès à leur fonctionnement cognitif, émotionnel et fantasmatique. C'est dans ce contexte d'images que l'enfant se développe ; il apprend très tôt à les connaître et les maîtriser parce que notre société se vit à présent au travers des médias et du culte visuel. L'image moderne n'est plus figée, elle est mouvante et l'imaginaire prend sa source dans deux univers qui peuvent se conjuguer : le réel et le virtuel.

Traditionnellement, les images étaient créditées de faire du sens, de faire symbole ; l'image était liée à ce qu'elle représentait et à ce qu'elle apportait comme signification. Aujourd'hui, les images sont produites par des technologies différentes. Elles sont devenues manipulables, transformables. L'image n'est plus un simple reflet de la réalité, elle devient une construction à

laquelle l'enfant participe, l'image est devenue en quelque sorte un objet, désacralisé, au même titre que l'ensemble des objets qui peuplent l'environnement des enfants. Ainsi, de nouvelles formes d'images émergent et permettent d'explorer des mondes inconnus aux possibilités infinies, ce sont les images virtuelles qui ne sont nullement opposables aux images traditionnelles, mais qui sont d'une nature différente dans leur approche. Serge Tisseron l'exprime ainsi, dans son ouvrage, *Psychanalyse de l'image*¹ :

Les nouvelles formes de création, de diffusion et de consommation des images sont porteuses de bouleversements considérables affectant la façon de penser notre identité, de penser les autres et de penser notre propre vie psychique. Et ces bouleversements ne peuvent rester sans influence sur notre façon d'envisager nos images mentales et sur le rapport que nous entretenons avec elles.

Les jeunes aiment les images, le cinéma, leur regard semble aiguisé par d'autres approches que ne l'ont été celles des générations précédentes plus liées à la lecture et à l'écrit. Précocement, ils deviennent capables d'analyser le découpage des images, leur caractère virtuel, les artifices qui les transforment et apprécient les trucages avec un sens esthétique ou artistique très pertinent. Ils sont aussi extrêmement sensibles à la lumière, au rythme et aux pulsions sensorielles émises par le visuel.

Ces nouveaux rapports, que les jeunes mettent en place face aux images, n'excluent pas une certaine fascination. Si elles sont multiples, manipulables, ces images peuvent aussi manipuler et endoctriner un public attiré par leur facilité d'accès et leur proximité émotionnelle.

Nous voudrions reprendre l'évolution de l'image et sa participation à l'imaginaire enfantin, nous évoquerons la façon dont les enfants traités lors de cures rêves-éveillés, intègrent dans leurs constructions imaginaires, tout le matériel fantasmatique – dont les images médiatisées – pour soutenir le travail de compréhension et de résolution de leurs difficultés psychiques, les images à caractère violent véhiculant des possibilités d'identification et d'introjection plus fortes, plus réactives. Nous concluons notre réflexion par l'analyse de ce nouveau rapport aux images qui, loin d'être alarmant et appauvrissant sur les capacités créatives et imaginatives des jeunes générations, doit exiger de notre part attention et ouverture d'esprit.

Comment l'image vient-elle à l'enfant ?

Dès les premières semaines de la vie, la sensorialité de l'enfant est suffisamment achevée pour qu'il puisse percevoir une image. Les images sont mémorisées et associées aux autres impressions du moment et elles provoquent des réactions pour entrer dans la vie relationnelle.

D'abord, elles signalent une présence ou un évènement. Puis, elles se chargent de signification. Ensuite, elles prennent du sens par leur association au langage, et à l'activité psychique du sujet. Ainsi, images et mots alimentent la pensée de l'enfant au fur et à mesure de sa maturation psychique. Leur lien avec l'affectivité est incontournable.

Mais les images ne sont pas seulement perçues du dehors. Au cours de notre enfance, passée la période de l'amnésie infantile, l'enfant acquiert progressivement la capacité de produire des images par la pensée : ce sont les images mentales. Elles proviennent d'associations d'idées, de constructions psychiques qui prennent forme. Les images mentales surviennent au cours de nos activités de pensée, de nos rêveries, de nos fantasmes, ou au cours des rêves nocturnes.

Ces images-là sont la projection de nos désirs qu'elles formulent ou qu'elles symbolisent et, par conséquent, elles sont le terreau de notre inconscient.

C'est ainsi que chacun de nous garde en mémoire nombre de souvenirs qui se ramassent en des images liées à des émois, vivants en même temps que déposés comme un trésor qui sera peut-être amené un jour à se découvrir.

Les images appartiennent aux différents domaines de notre activité psychique. Issue de la réalité extérieure, l'image est d'abord un objet appartenant à la culture. Émanant de la perception sensorielle, elle contribue à la mise en mémoire des différentes expériences de la vie de relation dominée par notre libido. Enfin, l'image figure la réalité psychique et participe à l'activité de pensée, consciente ou inconsciente : c'est ce qu'on appelle l'imaginaire.

Issues de nos propres projections, sous forme de pensées ou de fantasmes et de rêves, les images animent notre théâtre intérieur.

Le développement de l'imaginaire

C'est au cœur de la toute première relation d'une mère et de son bébé que se crée pour l'enfant sa capacité à imaginer. On doit à D. W. Winnicott² d'avoir décrit la construction de cet espace imaginaire qui est comme un lieu intermédiaire, un « espace potentiel » créé par l'enfant à mi-chemin entre l'intérieur et l'extérieur, entre son dedans et son dehors.

Dans les premiers temps, la mère s'adapte avec une grande sollicitude aux besoins de son enfant. La rencontre du besoin de l'enfant et de sa satisfaction par un élément extérieur donne alors à l'enfant « l'illusion qu'une réalité extérieure existe qui correspond à sa propre capacité de créer ». Les réponses appropriées d'une mère « suffisamment bonne » maintiennent l'enfant dans l'illusion que son désir se réalise de façon magique. L'enfant éprouve ainsi un sentiment de toute-puissance sur le monde qui vient à lui et dont il se pense le créateur.

Lorsque la mère comblante des tout premiers mois de la vie n'intervient plus de façon aussi immédiate, le bébé cherche alors à trouver en lui ce dont il a déjà fait l'expérience et qui a été induit en lui par sa mère. C'est ainsi que chez le tout petit, la capacité à imaginer se situe entre le besoin qu'il manifeste et sa non-satisfaction immédiate par la mère ou tout substitut maternel. Fondamentalement, c'est l'absence de la mère qui introduit l'accession à la réalité et permet l'abandon de cette croyance qu'a l'enfant en la réalisation magique de ses désirs.

Si les besoins de l'enfant sont trop vite satisfaits, des solutions imaginaires pour supporter le délai et apaiser l'impatience ne peuvent se mettre en place. Dès cet âge-là, l'apprentissage progressif d'une tolérance aux frustrations est indispensable. Cette tolérance permet progressivement de suppléer au manque par la création des images dans le monde intérieur. L'imaginaire de l'enfant va lui permettre de supporter l'attente dans une réalité parfois frustrante.

Dans le rapport des enfants au monde des images qui nous intéresse ici, le monde médiatique peut s'inscrire dans le registre d'un développement "équilibré" de l'enfant si les images fabriquées pour un large public ne viennent pas à tout moment combler le manque. Sinon le risque est grand que, gavés d'images et saturés de sons, le petit enfant ne trouve plus l'appel d'air nécessaire pour créer cet espace des images intérieures. Quand la télé, simple support imaginaire, devient la télé nounou, la télé-nourrice dont on a du mal à se séparer parce qu'elle fascine et comble l'absence de relations, alors le danger d'une passivité, liée au manque de profondeur et d'espace intérieur devient réel.

Lorsque les images déferlent sur l'enfant sans lui laisser le moyen de prendre quelque distance avec elles, tout se passe comme s'il était immergé dans la perception immédiate des choses. Il ne parvient plus à construire ses propres images ou fantasmes.

L'abus des images préfabriquées par la pratique excessive de la télévision et de ses dérivés, son utilisation solitaire et exclusive constituent un risque de barrage dans l'accès à la création propre de l'enfant et un risque de limite au développement d'un imaginaire riche et personnel.

Une fois ces risques analysés, nous défendons l'idée que les images démultipliées des apports médiatiques peuvent soutenir l'activité imaginaire des enfants en restant le support de leurs désirs et de leurs fantasmes. La vigilance des thérapeutes doit cependant rester entière face à la fragilité psychique de certains enfants qui ne peuvent donner du sens à ce qu'ils regardent en l'absence d'une distanciation nécessaire introduite par la mise en mots et les échanges.

L'univers médiatique des jeunes

Les jeunes générations vivent donc dans un environnement de plus en plus riche en informations, médiatisées par de multiples canaux, dont le plus important demeure celui de l'audiovisuel. L'influence de ces nouvelles formes de médias sur la culture des jeunes et sur leur façon de se situer dans le monde, suscitent de nombreuses interrogations.

Les images peuvent certainement jouer un rôle dans les comportements déviants ou agressifs des enfants ou des jeunes, mais il convient d'être prudent dans l'analyse de ces phénomènes, car beaucoup d'autres facteurs sont à prendre en compte, comme le contenu des images, l'histoire personnelle du jeune, le rôle de la famille ou de l'environnement et enfin, l'influence du groupe des camarades. Nous avons pu observer que l'expérience audiovisuelle de l'enfant ou du jeune en thérapie, imprègne les représentations qu'il nous livre et se répercute dans le transfert psychothérapique ; cette expérience peut servir de support métaphorique lors de la production de rêves-éveillés, au cœur de cet espace transitionnel installé par le thérapeute. Au thérapeute de savoir analyser ce matériel fantasmatique, dans l'espace transférentiel d'une relation personnelle et thérapeutique et non dans celui de la relation transférentielle à l'écran.

Analyse de quelques enfants en cure rêve-éveillé

Les dessins animés, dont sont friands les enfants, peuvent être considérés comme un univers fantasmatique favorisant des mouvements identificatoires et projectifs. Beaucoup de ces dessins animés, qui proviennent en général de pays de culture différente, mettent en image des combats où des super-héros viennent repousser les attaques de monstres, – la mise en scène est assez suggestive –, les combats illustrent des luttes spectaculaires entre les personnages, à base de puissants rayons, de machines de guerre et d'arts martiaux. Les héros font des pirouettes ou des cascades acrobatiques pour déstabiliser leurs ennemis. La violence perçue est, en fait, une violence rituelle, codée et non réaliste. Elle renvoie le plus souvent à la perception d'un conflit manichéen entre le bien et le mal, entre le jeune et son adversaire, entre le père et ses ennemis – au-delà, cela reste un jeu imagé. Ces combats et modèles héroïques véhiculent un contenu fantasmatique tout en offrant un vécu projectif fort avec une reprise possible dans un contexte thérapeutique : on repère des fantasmes de toute-puissance, d'avidité orale, de dévoration, une identification à différents personnages – du méchant ennemi au héros bienfaiteur et vainqueur –, ces représentations favorisant l'accès à un jeu fantasmatique qui dévoile progressivement ses richesses.

C'est l'exemple d'**Antoine**, un jeune garçon de six ans très fragile dans son identité et ses repères. Son angoisse se libère rageusement dans des comportements d'agitation fébrile et des thèmes ludiques violents, repris avec persévérance au cours de ses séances.

Antoine est un fan de jeux vidéo. Sans doute possible, la violence des combats, la toute-puissance des héros, sont source d'identification pour ce petit garçon soumis à des situations d'échec scolaire et en butte au rejet par ses camarades, car Antoine, trop agité, perturbe le déroulement de leurs jeux. À chaque séance, Antoine met en place des scénarios imaginaires identiques aux jeux vidéo qui lui procurent des compensations au plan de l'imaginaire : « Ce jeu vidéo s'appelle *Dinosaure tueur* lance-t-il, dans l'évocation imaginaire de son rêve-éveillé. L'autre dinosaure est le méchant, il va tout balancer, il frappe de son rayon-laser Celui-là le plus fort, celui qui résiste le plus longtemps, c'est le chef. Quand il fait son super pouvoir, il est touché le dino... »

Ce jeu vidéo consiste à expurger le plus d'ennemis possibles surgissant sur l'écran sous forme de figurines monstrueuses ou fantomatiques, selon un rythme vertigineux pour les adultes. Le *Dinosaure tueur* tel un héros vaillant fait face à l'apparition inopinée de tous ces monstres pour se maintenir en vie et espérer se revêtir des oriflammes du vainqueur.

Antoine mime la projection du rayon-laser et l'accompagne d'un cri évoquant le crépitement d'une mitrailleuse

Il exprime toute la violence de ses affects en utilisant un matériau qu'il connaît bien : le jeu vidéo, mais c'est par l'expression contenue par le cadre analytique que peut se jouer et se rejouer sans cesse, jusqu'à épuisement, l'énergie de l'explosion agressive. Aux cris ont succédé des mots et c'est dans le maniement progressivement maîtrisé de cette violence intérieure, vécue sans danger dans le rêve-éveillé que peuvent enfin se dire l'enfer du sentiment d'éclatement et l'angoisse de destruction si fréquemment retrouvés chez ces enfants aux limites de personnalité floues et fragiles. Le temps du jeu, Antoine peut croire à sa toute-puissance, aux possibles infinis toujours réalisables dans cet espace de virtualité, espace sans limites, où il lui devient possible de croire à une réussite immédiate dans le combat, mais aussi, dans un monde nouveau et différent et dans une vie future.

Les images saccadées, hachées, répétitives du jeu vidéo, porteuses de la violence intérieure de ce jeune garçon, font écran à l'expression nue de mouvements pulsionnels dangereux et destructeurs, et, en même temps, permettent d'aborder de façon métaphorique l'angoisse interne difficilement canalisée. Cette attitude projective va favoriser l'approche prudente, progressive des angoisses archaïques d'éclatement et de démantèlement qui assaillent Antoine. La lente émergence de cette peur d'être dévoré ou attaqué, exprimée par la projection d'agressions sur les dinosaures tueurs ou les fameux *Power Rangers*, va permettre à Antoine d'aborder aux rives de cette angoisse de mort qu'il a mémorisée dans les tout premiers jours de sa vie prématurée. Une menace si lourde pesait sur son existence que ses parents craignaient de l'investir de leur amour et se protégeaient contre cette souffrance en le confiant aux seuls soins des médecins.

Antoine a intériorisé une profonde angoisse d'abandon, un sentiment permanent d'insécurité, de perte d'amour, qu'il peut accepter de revivre dans le cadre contenant de la cure. Après avoir longtemps combattu les dinosaures, les monstres aux dents acérées, les sorcières aux dons maléfiques, et avoir ainsi exercé son sentiment de toute-puissance, son désir violent de domination par peur d'être dominé et écrasé, Antoine a enfin pu accepter de renoncer à cette toute-puissance imaginaire ; il a pu accepter de se soumettre au principe de réalité de façon plus mûre.

Il a retrouvé sa capacité à faire confiance, à se faire confiance, et cela dans une relation de connivence, une « relation suffisamment bonne ». Mais aussi dans une relation d'imaginaire partagée où l'analyste l'a accompagné dans sa quête de sécurisation affective.

Il est indispensable au thérapeute de connaître et de maîtriser les images actuelles de la fantasmagorie développée par les médias, ceci favorisant le "playing" décrit par Winnicott, dans un échange où la complicité et le partage permettent à l'enfant de dire ses peurs et ses angoisses.

De même, les images des feuilletons télévisés, sont source de projections fantasmatiques pour les angoisses des enfants.

C'est le cas de **Guillaume**, dont le décès accidentel du grand-père, a éveillé une angoisse de mort et fait émerger des craintes lors de l'endormissement, avec un fort besoin de réassurance et une demande de sécurisation qui le contraint à ne plus oser s'éloigner de sa mère.

Guillaume a dix ans, son contact est excellent et ses capacités émotionnelles sont riches ; pourtant il vient butter sur cette angoisse qui le paralyse et l'enferme dans une attitude régressive. Depuis la disparition de son grand-père, Guillaume se sent terrorisé à l'idée de perdre ses parents, de ne plus se réveiller, ou de mourir dans son sommeil. Après quelques séances, Guillaume veut me dessiner un héros de manga – dessin animé japonais suffisamment violent pour avoir été interdit sur les chaînes de télévision françaises –, mais qui lui plaît. Nous comprenons rapidement l'attrait de Guillaume pour ce personnage aux pouvoirs magiques de fusion et l'identification à ce fabuleux guerrier : « C'est un bonhomme dans *Dragon Ball Z* : Gotrunks, lui c'est une fusion, c'est deux garçons qui ont fusionné ensemble : deux super guerriers : Trunks et Sangoten, ce sont les deux plus forts guerriers de la planète Vegéta. Ils fusionnent pour que leurs forces arrivent à se mettre ensemble et puissent battre les mauvais, ceux qui veulent attaquer la planète où déjà leurs pères et leurs grands-pères ont fusionné pour vaincre. Leurs pères étaient les deux seuls survivants de la planète. »

Dragon Ball Z est un dessin animé tiré d'un manga, les références culturelles sont marquées par cette ambiance orientale, tant par les costumes que par des références à des légendes comme *La légende du dragon* ou celle des *Sept boules de cristal* et par les arts martiaux.

L'identification des jeunes aux guerriers tout-puissants flatte l'image narcissique qu'ils ont d'eux-mêmes en les dotant de cette toute-puissance si recherché dans leur âge de doute.

Dans un tourbillon de cris et de coups, les deux héros affrontent les monstres les plus déterminés et fusionnent en un seul être pour devenir encore plus forts. Les garçons sont très sensibles à cet appel à l'imaginaire de la métamorphose physique, à travers la transformation des personnages. Ces scénarios soutiennent leur désir de posséder des pouvoirs surhumains, leur possibilité d'être un autre, ou encore celle d'être supérieur face à l'adversaire, en fait face à l'adversité.

L'intense désir de fusion de Guillaume devient si présent que l'enfant le mime avec un de ses copains d'école, comme pour s'octroyer de façon magique la puissance de son héros : « Dans la cour de récréation, avec un copain, on essaye de faire la fusion, mais on n'y arrive pas. On aimerait avoir beaucoup de pouvoir, on voudrait savoir dominer la mort ! »

On peut facilement imaginer Guillaume mimant avec passion cet élan qui le colle à son copain, dans un désir fusionnel effaçant l'individualité – devenue problématique pour lui.

On sait combien demeure tenace le désir de maintenir la relation fusionnelle initiale au sein de cette douce dépendance du début de la vie, dans l'abandon affectif à l'omnipotence maternelle, à travers le plaisir partagé du holding initial !

Guillaume s'est progressivement réassuré, cheminant au rythme de ses productions imaginaires qui l'ont conduit des chemins de traverse où la peur de grandir hors de la sécurité maternelle le tenait captif, vers des voies autonomes où le désir d'aller de l'avant s'est imposé.

Voici encore l'observation de la jeune **Clémence**, fillette de neuf ans, qui est envahie de terreurs nocturnes, de phobies et fait des cauchemars angoissants depuis plusieurs mois au moment où nous la rencontrons. Clémence est une jolie petite fille timide, inquiète, souvent dysphorique, proche des larmes retenues à grand peine à l'évocation de ses phobies envahissantes. Elle craint l'orage, a peur des voleurs qui peuvent pénétrer dans sa chambre dès la nuit tombée, et ne peut plus rester seule à la maison. Sa nuit est menacée de loups et de fantômes, ou d'accidents qui pourraient la séparer à tout jamais de ceux qu'elle aime et dont elle a tellement besoin dans ces moments de frayeur. Clémence est sensible et particulièrement réceptive à ce qu'elle peut entendre à la radio ou voir aux actualités télévisées. Son angoisse s'alimente des multiples images qu'elle a l'occasion de visionner en famille, lors du journal télévisé que ses parents ne souhaitent pas manquer. « Je pense surtout à la guerre, dit Clémence. J'ai toujours peur que cela vienne dans notre pays, ou bien j'ai peur qu'il arrive quelque chose à mes parents, un accident ou que quelqu'un de ma famille tombe malade... Dès que vient le soir, je me demande ce qui pourrait m'arriver. Aussi, j'ai peur dans la nuit que mes parents partent et que je me retrouve seule dans mon lit. »

La relation de confiance qui s'est rapidement instaurée avec Clémence va autoriser la petite fille à mettre en mots son désir de séparer les parents, sa jalousie de leur vie sexuelle et son désir secret d'être la seule partenaire du père aimé, désir œdipien inavoué et inavouable qui transforme ses nuits en une lutte inégale contre un sentiment de culpabilité difficile à maîtriser.

Le lieu protégé de la cure rêve-éveillé – où le thérapeute signifie à l'enfant que dans cet espace imaginaire, celui du rêve, il est possible d'exprimer même ses désirs interdits – a déculpabilisé l'enfant qui s'est autorisée à laisser échapper sa souffrance, ses peurs, sa tristesse ou son désir de vengeance. L'enfant « rêve-éveillé » et produit des images signifiantes, véritables messages symboliques, secrets à décoder pour mettre au jour ce qui est caché sous l'image.

À l'aide des histoires ou des dessins échangés au cours des séances, la lente compréhension de l'enfant souffrant ouvre l'accès à tous ses sentiments si douloureusement emmêlés et qui bloquent son évolution.

L'utilisation thérapeutique de cet espace imaginaire, dont la spécificité est la production imagée à travers le rêve-éveillé, est particulièrement riche et ne craint pas la profusion des images, même celles qui seraient issues de productions médiatiques. L'enfant va piocher, dans son environnement culturel proche, les images support de ses fantasmes, qui ne sont pas choisies au hasard, qui résonnent au niveau émotionnel et identificatoire et qui se présentent plus nombreuses au choix de l'enfant en souffrance.

L'expérience imaginaire de l'enfant, partagée par le thérapeute, encourage ses capacités créatrices, toujours prêtes à se dynamiser. C'est grâce aux images, véhiculées par les circuits médiatiques ou émergeant de façon plus personnelle, que peuvent être mises au jour les émotions, les affects ou

les angoisses intérieures. Ce sont les images qui permettent de passer du monde sensoriel, profond, incommunicable au monde partagé, échangé, mis en mots.

Sarah, ou la phobie de devenir aveugle

Nous voudrions reprendre quelques moments de la cure de Sarah, adolescente de 15 ans, qui, phobie particulièrement invalidante, craint de devenir aveugle et de ne plus pouvoir contrôler ses actes dans les lieux publics.

La première crise d'angoisse éclate à la suite d'une violente migraine ophtalmique qui plonge Sarah dans le noir et l'impossibilité de se diriger sans aide. Par la suite, elle ne peut plus se déplacer seule dans la rue et craint même de rester seule chez elle. Le seul objet contra-phobique que Sarah ait pu mettre en place, lorsqu'elle se trouve obligée de rester seule, est sa *Play Station*, console de jeux qui permet d'accéder à différents jeux vidéo, choisis par l'utilisateur. La concentration nécessaire à la maîtrise du jeu de stratégie l'absorbe et lui permet de neutraliser les angoisses qui l'envahissent et la menacent dès qu'elle laisse libre cours à son imaginaire. Ici, les images connues, dominées, maîtrisées du jeu vidéo constituent une sorte d'écran protecteur, de barrage visuel, de pare-excitation, lui permettant d'inhiber et de refouler les idées intrusives. À portée de main, Sarah garde toujours son téléphone portable, lien indispensable, cordon ombilical avec les personnes sécurisantes de son entourage.

Sarah est une adolescente d'origine étrangère, dont la famille a fui son pays en guerre, alors qu'elle avait trois ans. Elle garde le souvenir très marqué de sa mère, terrorisée par les bombardements, se plaignant d'avoir mis au monde une enfant dans de telles conditions. De cette époque, Sarah garde une peur panique des feux d'artifice. Ce déracinement brutal et sans retour provoque une perte de repères pour toute la famille ; Sarah se souvient combien elle était désemparée de ne pouvoir se raccrocher à quoi que ce soit de connu et combien les angoisses maternelles la laissaient triste et inquiète dans un sentiment de totale impuissance. L'admission à l'école maternelle, dès l'arrivée en France, alors que rien n'est stabilisé pour elle et sa famille, engendre une très vive angoisse de séparation qui installe le sentiment de grande insécurité encore actuel. D'autres angoisses sont mémorisées, comme la peur du noir, la peur des changements, de l'inconnu, et les récurrentes difficultés d'endormissement.

Sarah va évoquer combien le contrôle des images et de ses actions sur le jeu vidéo lui permet de juguler cette crainte de ne plus maîtriser ses propres pensées et de mettre des limites à son imaginaire envahissant. Depuis plusieurs années, la jeune fille s'est construit des scénarios imaginaires, vit dans sa réalité fictive, dans un monde où règne le principe de plaisir avant celui de réalité pour pouvoir affronter un quotidien trop pesant.

Sarah s'exprime ainsi : « J'ai plus vécu dans ma tête que dans la réalité, mais j'ai peur d'être envahie par mon imagination. J'ai rempli ma vie d'images superficielles, je vivais dans le rêve, quand j'ai vu que la vie était autre chose que du rêve, j'ai commencé à avoir des phobies ».

Au cours d'un rêve-éveillé, moment central de la cure, Sarah décrit ses angoisses à l'évocation du couloir noir qu'elle ne peut plus franchir pour se rendre dans sa chambre : « Dans ce couloir, c'est du néant. Je suis perdue et je n'ai rien pour pouvoir me repérer. C'est noir, je ne m'y retrouve pas. Je vois des esprits flotter. C'est du noir, le néant. Je suis au milieu, je suis l'air, je flotte, je suis au-dessus entraîné de voir ce qui se passe. Comme si j'avais perdu mon moi profond, comme si je voulais échapper à mes peurs, comme si j'étais perdue dans ma vie, que j'avais besoin de quelqu'un avec moi pour m'aider à franchir ce tunnel noir. Je suis coincée dans ce tunnel, y a rien,

je suis perdue... Quand je m'imagine dans ce tunnel, c'est une alarme, au secours ! au secours ! comme quelque chose qui sonnerait dans ma tête, de l'angoisse, crier, pleurer ».

Lorsque nous posons la question à Sarah de savoir si elle peut trouver une issue à ce tunnel si sombre, elle s'exclame aussitôt : « La sortie, c'est sortir de l'ennui. J'ai l'impression que je suis coincée dans une vie qui n'est pas à moi. Avant, quand, dans ma vie, ça n'allait pas, j'avais ma vie dans ma tête, mon petit jardin, où je pouvais ne compter que sur moi-même, je n'avais besoin de personne, avant j'avais mon petit monde, je me faisais mes rêves, je m'évadais. Le tunnel, c'est ce que je suis entrain de vivre, le noir, pas trouver une sortie, pas trouver ma voie ».

L'élaboration symbolique de cette métaphore du couloir permet à Sarah de découvrir progressivement le sens de ses phobies : « Y'a rien dans la vie qui m'attire, je ne me vois pas d'avenir, dans mon état, le noir veut dire la détresse, ne plus avoir de repères, ne pas trouver d'issue, être perdue dans la vie. Qui suis-je ? À quoi je sers ? Quelle est ma voie sur cette terre ? C'est comme si j'étais une aveugle au milieu des gens et que je ne sache plus m'orienter. Je vois noir en moi, j'ai perdu ma direction ».

Le noir est devenu la couleur du ressenti et des émotions de Sarah, selon sa propre expression : « Le noir, c'est le reflet de la mort et être aveugle, c'est vivre dans le noir et dépendre des autres. » Dans ce moment de remaniement pulsionnel qu'est l'adolescence, la réactivation de la problématique narcissique et la non-résolution d'angoisses archaïques ont fragilisé la personnalité et éveillé les inquiétudes face à l'avenir, la difficulté à trouver sa place. Difficulté encore accentuée par des problèmes d'intégration pour une jeune fille d'une autre culture et qui ressent avec acuité les propos xénophobes : « Des fois, ça me fait peur de me retrouver, parce que je vais devoir affronter la réalité, devenir comme avant ».

Les phobies de Sarah ont éclaté lorsque la jeune fille s'est vue refuser un emploi de vendeuse sous le prétexte qu'« elle ne faisait pas l'affaire », mais qu'elle a vécu comme une mesure discriminatoire.

Peur de grandir, peur d'affronter l'avenir, peur de mourir, peur de perdre ses parents, angoisse de la séparation, les angoisses des adolescents sont nombreuses. Laissons le dernier mot à Sarah : « Grandir, c'est accepter d'être seule, c'est ne dépendre que de moi, c'est accepter de lâcher mes parents, et accepter qu'un jour, ils ne soient plus là et pourtant ne pas me sentir enfermée dans ma solitude ».

La fonction protectrice des images du jeu vidéo est venue, pour Sarah, inhiber les excès de son propre imaginaire et lui garantir un espace sécurisant. Elle a bien perçu leur qualité d'objet transférentiel. L'aspect contenant d'images contrôlées et prévisibles – auxquelles elle s'accroche comme à une expérience sensorielle connue, presque immuable dans sa survenue –, a joué son rôle protecteur face à l'imaginaire dangereux.

D'avantage bercés d'images et de contenus télévisuels, les jeunes d'aujourd'hui utilisent-ils de façon préférentielle, le support médiatique pour refouler leurs angoisses et apprendre à les maîtriser ? D'une façon certaine, les jeux vidéo sont aussi une possibilité pour eux de se sentir maîtriser un monde qui peut avoir perdu sa stabilité et ses points de repères.

Conclusion

Les jeunes vivent désormais dans un contexte où les images tiennent une place considérable dans leurs moyens d'informations, leurs pratiques de loisirs et leur façon d'appréhender le monde.

La crainte, si fréquemment exprimée par les adultes, que l'excès d'images puisse tuer l'imaginaire enfantin et créer un imaginaire de substitution, porte le discrédit sur les générations futures, et ne tient pas compte du formidable potentiel que représente l'utilisation des images et leur maniement différent, à travers ce que l'on peut appeler "une nouvelle culture de l'écran".

Nous manquons encore de recul, pour imaginer comment les jeunes s'approprient les images qui leur parviennent par de multiples canaux culturels.

Certains de ces jeux vidéo ne seraient-ils pas une forme moderne de récits, d'histoires, voire de contes ? Nous devons nous poser la question de savoir comment le jeune intègre ces histoires à sa propre histoire, comme il le fait à propos de tout ce qu'il rencontre et qui vient nourrir son imaginaire. L'attention portée à ces histoires par les adultes qui entourent l'enfant, histoires où il joue à vivre par héros interposé, est un élément indispensable du processus d'appropriation et de sélection des images que l'enfant doit opérer, pour rester maître de ses propres créations imaginaires.

Que ce soient les dessins animés ou les séries télévisées, ou bien le dernier film de science fiction, l'utilisation, lors de la cure rêve-éveillé, d'images se référant à un mode d'expression familier aux enfants et aux adolescents, est une excellente mobilisation de leur imaginaire et permettra de passer ensuite sur le registre du rêve-éveillé. Ceci sera facilité par le fait que le thérapeute, s'inspirant du *playing winnicottien*, introduit un espace plus ouvert vers l'imaginaire toujours prêt à se mettre en mouvement.

Quant à la violence véhiculée par les images, notre préoccupation n'est pas d'établir une relation entre les images diffusées par les médias et les comportements violents des jeunes, mais vise plutôt l'impact de la violence de ces images sur le développement émotionnel des enfants et la vision du monde qu'elle contribue à construire.

Les recherches actuelles, et notamment celles de Serge Tisseron ont mis en valeur que, pour de nombreux adolescents, l'attraction pour ces images est liée au désir qu'ils ont de se donner des représentations visuelles d'états du corps et d'impulsions d'actes, afin de les visualiser et de mieux les contrôler, pour tenter ensuite d'en maîtriser les effets sociaux. Parce qu'ils sont en souffrance d'images psychiques pour se représenter ce qu'ils vivent et éprouvent dans leur corps, certains adolescents recherchent des images qui y correspondent dans les films ou les séries télévisées et peuvent s'en montrer dépendants.

Dans un environnement familial peu attentif, un jeune peut trouver dans les images violentes des jeux vidéo, une façon de fuir dans un imaginaire compensatoire ou dans un agir qui évite la pensée ; la distanciation nécessaire entre les héros virtuels et lui-même n'est plus possible et provoque une possibilité d'aliénation.

Dans les cures rêves-éveillés, où le thérapeute est un « éveilleur d'images », et face à des jeunes patients pour lesquels les images sont maintenant manipulables et transformables, la qualité thérapeutique se situe avant tout dans le maintien d'un cadre contenant, aux limites clairement définies. L'appropriation originale d'images, qui semblent issues d'un imaginaire sana doute plus collectif, garde le même pouvoir de projections d'affects et d'émotions personnels, au sein de la relation transférentielle.

Ces nouveaux héros sur la scène du rêve-éveillé relèvent autant de la créativité imaginaire que ceux du temps passé où les images mentales étaient inspirées par les contes ou la lecture. Chacun

est sollicité dans son affectivité, sa subjectivité et son intelligence, par le foisonnement des images nouvelles et originales, mais chacun peut rester libre de créer et d'associer ses propres images et de développer un imaginaire sain, si l'assise de sa personnalité est stable et bien structurée.

Le risque le plus important face à la multiplication des images, – à présent combinées au son et au texte –, demeure que la stéréotypie imposée de l'extérieur. Une dimension capitale serait alors retirée à la personne, car se fabriquer une image mentale, c'est se fabriquer une perception du monde, une pensée visuelle personnelle. Il est essentiel de préserver, pour les enfants comme pour tout individu, cette capacité à produire de façon autonome ses images mentales propres.

Si, pendant les premières années de sa vie, l'enfant s'entraîne à percevoir son propre corps par différents exercices qui l'aident à se détacher du corps de sa mère, c'est peu à peu qu'il se perçoit comme un homme dans le monde. Or, être au monde, ce n'est pas seulement le subir, le recevoir : c'est être capable d'imaginer ce monde.

Il demeure fondamental que les enfants restent les producteurs de leurs images mentales.

¹ TISSERON S., *Psychanalyse de l'image, des premiers traits au virtuel*, Éditions Dunod, Paris, 1995.

² WINNICOTT D. W., *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, coll. Connaissance de l'Inconscient, Éditions Gallimard, Paris 1971.

