

## DES FIGURINES AUX AVATARS

**Vanessa Lalo**

**Martin Média** | *Le Journal des psychologues*

**2012/6 - n° 299**  
**pages 24 à 27**

**ISSN 0752-501X**

Article disponible en ligne à l'adresse:

-----  
<http://www.cairn.info/revue-le-journal-des-psychologues-2012-6-page-24.htm>  
-----

Pour citer cet article :

-----  
Lalo Vanessa, « Des figurines aux avatars »,  
*Le Journal des psychologues*, 2012/6 n° 299, p. 24-27. DOI : 10.3917/jdp.299.0024  
-----

Distribution électronique Cairn.info pour Martin Média.

© Martin Média. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

# Des figurines aux avatars



*Vanessa Lalo*

Psychologue  
clinicienne,  
spécialiste des  
nouvelles  
technologies et des  
addictions

**Avec les figurines qu'il choisit pour mettre en scène l'univers dont il est habité, l'enfant joue, se joue, en manipulant. Sur l'écran, avec l'avatar qu'il a créé, le joueur « façonne l'image de son corps virtuel dans un univers et un scénario déjà établis ». Et les intérêts thérapeutiques sont innombrables. Étude.**

La place du jeu est une question actuelle, mais qui remonte malgré tout à des temps bien lointains, les hommes ayant toujours laissé des traces de leurs jeux et de leurs jouets. Des figurines manipulables ont été fabriquées depuis la préhistoire afin de représenter des animaux, des divinités, des instances symboliques et de se mettre en scène. Ces besoins de jouer, de manipuler et de se représenter, trouvent aujourd'hui une nouvelle voie dans celle de l'« avatar » du jeu vidéo.

Le passage de la figurine à l'avatar est ouvert par l'écran, proposant ainsi de nouveaux supports identificatoires. Parfois spectateur, parfois acteur du jeu et de soi, le joueur a désormais la possibilité de se manipuler tout en se regardant. S'incarner dans un corps externe, modeler son image

dans un « miroir virtuel », se raconter en laissant des traces de soi : quelles particularités distinguent l'avatar des figurines ?

## De la manipulation à l'incarnation

### *La vie secrète de l'objet transitionnel*

Le jeu de l'enfant consiste en la manipulation de nombreux objets sur lesquels il peut projeter son univers interne et en éprouver la réalité. En grandissant, il commence à rechercher des jouets pouvant être humanisés, à qui prêter des pensées et à qui s'identifier. Les figurines et autres poupées sont les bienvenues pour imaginer des histoires et mettre en scène des personnages dans lesquels se reconnaître, car elles se proposent comme support figuratif d'un être vivant inanimé. Le figuratif prend toute son importance dans l'identification que l'enfant pourra mettre en place envers ses jouets. Figurine, du latin

*figura*, « configuration donnée, forme », représente ainsi le support et le cadre dans lequel le jeu pourra évoluer. Par ce biais, les enfants se créent des univers et se racontent eux-mêmes. Les simples mots de l'enfance « *on dirait que* » marquent l'entrée dans le jeu, en faisant « *comme si* » (Winnicott D. W., 1971). Une distance imaginaire est posée. La rêverie<sup>1</sup> peut commencer.

La figurine, ce jouet figé à qui l'on fait prendre vie, vient donc proposer un support sur lequel projeter ses fantasmes et autour duquel élaborer un univers imaginaire. Cette manipulation réelle de la figurine permet d'extérioriser les conflits et d'éprouver la résistance et la persistance de la réalité. Le jouet, ou l'objet utilisable en tant que tel, sera alors le point de départ du jeu, l'« *objet transitionnel* » venant contrer l'angoisse de séparation et autres angoisses archaïques (Winnicott D. W., 1971). Ce premier objet « non-moi » est entre-deux, entre le « dedans » et le « dehors », entre l'imaginaire et le réel.

1. *Le rêve se déroule lors du sommeil, à la différence de la rêverie, liée à la veille.*

Il assure une continuité rassurante pour l'enfant qui voit dans cet objet un prolongement de lui-même, et non un objet extérieur. Lors d'une séance de jeu, figurines et poupées sont convoquées pour être ces objets aidant à lutter contre l'angoisse tout en donnant l'impression d'avoir le contrôle grâce aux possibilités de manipulation.

Le jouet est prêt à l'emploi : tout est à imaginer dans les limites posées par la contrainte matérielle et réelle. Les limites du réel poussent justement le sujet à se construire un univers imaginaire, ne comportant pas de frustration et créant un espace des possibles. C'est ce cadre et cette contrainte de la configuration qui vont délimiter l'« espace potentiel » se situant entre le subjectivement conçu et l'objectivement perçu dans lequel les fonctionnements internes et la créativité pourront se déployer (Winnicott D. W., 1971).

Mais, lorsque le jeu se termine, les figurines redeviennent des objets figés. Relais de l'imaginaire, l'écran permet alors de réanimer, comme dans un rêve éveillé, les figurines d'autrefois. Dans un film d'animation comme *Toy Story* (1996), les figurines de l'enfant prennent vie lorsque celui-ci part de la chambre, montrant ainsi la vie secrète des jouets et leurs questionnements. Ne serait-ce pas une pensée magique de l'enfant que de croire en la vie de ses jouets ?



Les figurines sont les bienvenues pour imaginer des histoires et mettre en scène des personnages dans lesquels se reconnaître.

### Quand les jouets font leur cinéma

Pour aller plus loin, les films d'horreur *Dolls : les poupées* (1986), *Chucky* (série de 1988 à 2004), *Puppet Master* (1989) proposent des scénarios où les poupées sont vivantes et ont soif de destructivité. Par le biais de l'écran, les personnages de ces films deviennent des supports de projection aux fantasmes hostiles pouvant rejouer des mécanismes et désirs primaires donnant vie à l'inanimé. En instaurant une distance, l'écran favorise en effet un mouvement d'« identification projective » en permettant de projeter sur un objet des caractéristiques de soi pour s'y reconnaître (Bion W., 1962). Contrairement à Melanie Klein (1946) qui identifie ce mécanisme pathologique chez les psychotiques, l'« identification projective » est pour Wilfred Bion un mécanisme normal, structurant, autorisant la capacité de penser. La mise à distance des affects par l'externalisation aboutit à leur réappropriation après transformation par l'objet extérieur.

Lorsqu'un spectateur regarde un film, c'est bien parce que les fantasmes de la scène inconsciente se déroulent à l'extérieur, *via*

l'écran, que la projection et l'identification au contenu ainsi projeté peuvent avoir lieu. Se présentant comme lieu, l'écran devient support à l'externalisation, garant du cadre contenant la rêverie. De même que la figurine, l'écran, en posant une limite entre le réel et le virtuel, permet finalement à la rêverie de se déployer au sein d'un objet externe, contenant et transformant. L'écran favorise ainsi la « satisfaction hallucinatoire de désir », car le spectateur, passif, regarde une histoire se dérouler comme s'il s'agissait d'un rêve (Freud S., 1900).

Le spectateur peut-il être amené à confondre rêve et réalité ? C'est le pari d'un film comme *Inception* où les protagonistes évoluent dans différents étages de rêves. Dans le film, l'« architecte » peut construire entièrement son univers, jusqu'au moindre détail. Le rêve est totalement contrôlé et contrôlable, se faisant alors pour le spectateur surface aux fantasmes de maîtrise de la réalité et du rêve ne comprenant aucune frustration. Un triple mouvement

pourrait amener le spectateur à se trouver en quasi-immersion : le rêve introduit par le film, la rêverie suscitée par l'écran et la projection de soi dans une autre réalité. Les protagonistes agissant dans les rêves sont d'ailleurs appelés « projections », car ils ne sont pas réels ; ils sont des personnages imaginaires venant représenter les personnes réelles. Créations imaginaires, les « projections » dans le rêve permettent à la fois une mise à distance des fantasmes insoutenables et une attache à la réalité – le rêveur sait alors qu'il s'agit bien de son propre rêve. Dans le film, seul un objet emporté dans le rêve et comportant un défaut permet aux protagonistes de faire la distinction entre l'état de sommeil et de veille, entre le rêve et la réalité.

L'objet emporté dans la rêverie du jeu vidéo pourrait alors être le corps qui interagit avec la machine. De son côté, l'écran amène l'entrée dans le virtuel et l'imaginaire, et le corps prend la place d'interface entre le réel et le virtuel. L'écran

entre le joueur et l'univers du jeu vient symboliser la distance. Rêve éveillé, car le joueur sait qu'il n'est pas dans un rêve et qu'il se déroule hors de lui. La machine, et à plus forte raison le corps apportent en plus l'interactivité nécessaire pour se manipuler, se raconter et se regarder. Le corps s'incarne ainsi dans un « avatar » par le biais d'un écran amenant le joueur à être acteur de sa rêverie.

### L'avatar, du spectateur à l'acteur se regardant

Faire prendre corps à ses représentations imaginaires, n'est-ce pas le principe de l'avatar ? À l'origine, en Inde, c'est le corps qui tient le rôle d'interface entre le divin et le réel, l'avatar désignant l'incarnation d'une divinité dans un corps réel. Mais qu'en est-il de la représentation de soi dans un jeu vidéo ? Le mouvement inverse définit l'avatar du jeu, en n'allant plus de l'imaginaire au réel, mais du réel au virtuel. La figure et le corps du sujet sont projetés dans le jeu, comme image et à l'image du joueur.

#### Une incarnation personnalisable, une image modelable

Le point d'entrée du jeu se fait fréquemment par la création d'un avatar qui représentera le joueur. Sexe, couleur de cheveux, de peau, habits... : le joueur façonne l'image de son corps virtuel. L'avatar est modelable, personnalisable, transformable, raisons pour lesquelles il se fait le reflet du joueur. À la différence de la figurine nécessitant d'établir un discours préalable au jeu - « on dirait que » - qui sous-tient une histoire imaginaire, l'avatar s'inscrit dans un univers et un scénario déjà établis. Comme avec les films proposant des images créées par d'autres, le joueur doit donc s'incarner dans un avatar qui lui préexiste, à la différence près qu'il n'existe pas totalement sans l'intervention du joueur. L'avatar s'apparente alors à l'objet « trouvé/créé » de Donald W. Winnicott donnant l'illusion au joueur d'être sa création (1971). La manipulation d'une poupée virtuelle « trouvée/créée » réintroduit le « comme si » de l'illusion et du jeu, et libère l'image du corps du carcan du réel. Le

discours devient alors secondaire, l'écran jouant déjà le rôle de séparateur, le joueur peut devenir à la fois acteur et spectateur. Le jeu vidéo peut-il alors être une forme de film interactif ? Ce n'est pas lié au hasard si les jeux vidéo proposent de plus en plus de cinématique pour accentuer la sensation fictionnelle et immersive. Le jeu vidéo devient un film « dont vous êtes le héros ». Personnalisation, graphismes réalistes, univers persistants, trame de jeu ouverte : de plus en plus d'immersions engagent le joueur dans son corps virtuel.

Il est ainsi fréquent d'observer des joueurs pousser l'expérience à l'extrême en adoptant le langage et l'histoire de leurs avatars, voire en se déguisant en leurs « héros-vidéo ». Nommé le « *costplay* », ce phénomène consiste à jouer le rôle de ses héros dans une incarnation absolue. D'une certaine manière, il s'agit d'endosser le costume, d'être soi dans un autre, sorte de « *Moi-idéal* » incarné (Freud S., 1914). Qu'il s'agisse donc d'un mouvement du réel vers l'imaginaire ou l'inverse, le corps prend la place centrale dans la représentation jouée. Car c'est bien de corps dont il s'agit. L'avatar vient proposer une seconde peau au joueur en prenant corps « entre-deux », entre Moi et non-Moi. Didier Anzieu spécifie d'ailleurs le « *Moi-peau* » comme représentant les limites du corps entre l'interne et l'externe, fondant la relation contenant/contenu. « *Cela correspond au moment où le Moi psychique se différencie du Moi corporel sur le plan opératif et reste confondu avec lui sur le plan figuratif* » (Anzieu D., 1974). Cette indistinction entre les corps réel et virtuel contribue à accueillir le joueur dans une enveloppe contenant ayant des bords et des contours. Mais, plus encore, le joueur partage sa chair, s'unissant avec son avatar dans une « *peau commune* », recréant ainsi le fantôme d'une « *peau pour deux* » du bébé non encore différencié (Anzieu D., 1974). La différenciation du joueur avec son avatar ne peut-elle pas émerger du « miroir virtuel » venant refléter le « *Moi numérique* » ? Finalement, l'avatar ne pourrait-il pas aider à mieux se regarder ?

#### L'avatar, un miroir virtuel

Reflète de son image, l'avatar incarne donc le joueur dans son jeu. Regarder son avatar évoluer dans un univers que le joueur construit plus ou moins équivaut à regarder une partie de soi. « *Que voit le bébé quand il tourne son regard vers le visage de la mère ? Généralement, ce qu'il voit, c'est lui-même.* »<sup>2</sup> En suivant l'idée du visage de

la mère comme miroir - idée avancée par Donald W. Winnicott (1971) -, le joueur qui regarde son avatar joue le rôle de miroir se regardant de l'extérieur tout en sachant qu'il se regarde en partie lui-même. Comme en attente d'une représentation, le joueur donne et se donne à voir une image de lui-même.

L'avatar et sa construction peuvent ainsi être pensés au regard de l'« *informe* », défini par Donald W. Winnicott (1971) comme « *ce à quoi ressemble le matériel avant d'être, comme un patron, façonné, coupé, assemblé* »<sup>3</sup>. La patiente dont il parle a peur de « *perdre son identité* », trop précocement « *modelée* », « *découpée d'après un patron dont les formes avaient été conçues par d'autres* »<sup>4</sup>. Le miroir de cette patiente n'a reflété qu'une image déjà pensée, ne laissant pas libre cours à une élaboration interne de son image. L'image ainsi construite, sans bords, suscite des vacillements identificatoires. Et si cette patiente s'était incarnée dans un avatar comme prothèse identitaire, aurait-elle pu se modeler selon son propre patron ? Avoir une identité quelque part ? La distance nécessaire pour se regarder et se construire aurait-elle pu faire naître une forme dans l'informe en jouant à être son propre miroir ?

L'interaction apportée par le jeu est primordiale dans le rôle de miroir de l'avatar, car le joueur agit sur son reflet. Chaque action du joueur ayant en effet des conséquences, les réponses du jeu renforcent l'identification du joueur et le maintien en relation corporelle avec son avatar. Sans le prolongement du corps réel *via* l'interaction, le jeu stagne ou n'évolue pas dans le sens souhaité. L'avatar est donc dépendant du corps du joueur pour exister. Le joueur prend donc une place de choix en étant spectateur de lui-même, mais dans l'obligation d'agir sur soi pour agir le « soi virtuel ». La manipulation de l'avatar permet ainsi, comme dans un film, de regarder une histoire se dérouler sous ses yeux, mais le fait d'interagir avec la machine fait passer le joueur du statut de spectateur à celui d'acteur se regardant. De plus, dans le cas d'un jeu vidéo en ligne, l'avatar est regardé et vu par les autres. S'ajoute alors un miroir supplémentaire, car des spectateurs sont infailliblement là pour accueillir la mise en scène de soi, le joueur n'étant pas le seul à se regarder. Dès lors, toute la communauté connectée au même jeu pourra regarder le corps virtuel de l'avatar, mais également ses compétences, sa place ou sa fonction dans le jeu. Lors du « *stade du miroir* », « *formateur de*

2. « *Le rôle de miroir de la mère et de la famille dans le développement de l'enfant* », in Winnicott D. W., 1971.

3. « *L'aire de l'informe* », in Winnicott D. W., 1971.

4. *Ibidem*.

la fonction du "Je" » pour Jacques Lacan<sup>5</sup>, l'enfant fait l'expérience d'un corps unifié, voyant son reflet en se regardant dans le miroir. C'est bien parce que l'« autre » - différent de lui - le regarde qu'il se reconnaît comme « Je ». Incarné dans son avatar et désigné par son pseudonyme, le joueur est ainsi amené à se reconnaître dans cette image grâce au regard des « autres » joueurs venant le refléter. Le « Moi virtuel » passe alors du jeu au « Je » en permettant au joueur d'expérimenter et d'agir la représentation de soi, à travers un regard partagé où l'avatar devient regardé et regardable par l'autre.

Évoluer dans un jeu avec un avatar ne prend donc pas la même portée symbolique selon que le sujet joue en ligne ou non. Dans un cas, le joueur sait qu'il sera observé par un « autre » ; hors ligne, le joueur est seul face à lui-même. La façon de se raconter se trace alors différemment.

### « Se raconter » une histoire traçable

Le miroir transformant de l'avatar autorise le joueur à tantôt se faire vivre des histoires héroïques, tantôt subir des monstruosité... Jouer avec soi, déconstruire et reconstruire son identité par une histoire virtuelle en devenir, etc., les possibilités sont nombreuses.

Qu'il s'agisse d'un jeu en ligne ou non, l'avatar et l'évolution du jeu sont enregistrés par la machine. Le joueur garde une trace de sa rêverie ainsi immortalisée, contrairement à l'éphémère du jeu avec les figurines qui s'évapore aussitôt la rêverie terminée. Du reste, les jeux appelés « MMORPG » (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*), jeux en ligne massivement multi-joueurs, se proposent comme des « mondes persistants ». Une fois le joueur déconnecté, le monde virtuel continue d'évoluer, comme dans la réalité. Bien que cette expression ne soit utilisée que dans le contexte des « MMORPG », l'idée de la persistance se rencontre dans tous les jeux vidéo. À la prochaine connexion, le joueur « se retrouve » comme il « s'était laissé ».

Vêtu de sa seconde peau, il va ainsi construire son histoire numérique, s'essayer, se tester, s'expérimenter. Le « on fait comme si » de la figurine devient un « j'ai fait » lorsqu'il est sujet de son avatar. Acteur et spectateur de lui-même, le joueur existe dans un lieu contenant, ne menaçant pas de disparaître. Le jeu assure alors une fonction de continuité, car l'avatar est encore et toujours là lorsque le joueur revient.

Par ses interactions avec le monde et avec les autres avatars qui le peuplent, cette histoire est inscrite plus seulement comme une trace numérique sur une machine de sauvegarde, mais comme un vécu internalisé, accueillant une construction identitaire en train de se jouer quelque part...

## Conclusion

Qu'il s'agisse de donner des contours à sa peau, de se donner une forme dans l'informe, de jouer son rôle ou de le faire jouer à son « Autre », de mettre à distance ses affects ou encore d'évoluer dans un univers de rêverie où tout est possible, l'avatar du jeu vidéo offre une multitude de jeux avec soi, avec son image, avec son histoire...

Fréquemment utilisé avec les enfants depuis les années cinquante, le jeu apporte un objet de médiation entre-deux, un cadre, un contenant et un support à la relation thérapeutique. Par l'écran permettant la rêverie et l'avatar représentant la figurine manipulable à sa guise, le jeu vidéo propose un *medium* thérapeutique de choix pour les enfants, adolescents, comme pour les adultes. Associant les spécificités de la figurine et du film, il offre un espace entre-deux où la créativité et les fonctionnements internes peuvent se déployer. De l'objet transitionnel, entre dedans et dehors, que représentait la figurine chez l'ancien enfant, l'avatar en porte la trace. Emportant l'imaginaire dans son univers de rêverie, le jeu vidéo emmène avec lui

thérapeute et sujet. Le fonctionnement archaïque apparaît dans l'agir et le discours entourant la relation de jeu. Qu'il s'agisse alors d'évoluer ensemble, comme dans un « squiggle » (Winnicott D. W., 1971) où chacun pose un nouvel élément après l'autre pour construire à deux, ou encore de convoquer l'avatar et le jeu vidéo sur la scène du discours, le principe pourrait se résumer en : « Dis-moi comment tu joues, je te dirai qui tu es. »

Le jeu vidéo, et particulièrement l'avatar, dévoile un potentiel thérapeutique étonnant avec les problématiques limites, narcissiques et dépressives. Le jeu vidéo, un « objet-cadre », un « cadre aux limites », un « objet-cadre-aux-limites » ?

Avec les enfants et les adolescents, le cadre se doit d'être « aux limites » pour être enfreint, attaqué, tout en étant contenant et résistant. Dans le cas des patients limites, le cadre nécessite également de se réinventer, laissant s'estomper les limites pour se construire en « peau commune » enveloppant patient et thérapeute. Le jeu vidéo ne pourrait-il pas être alors employé comme *medium* thérapeutique avec ces patients, poussant ainsi à glisser de la « peau commune » entre le sujet et l'avatar, vers une « peau commune » garante du cadre et du transfert ? ■

5. 1949, « Le stade du miroir comme formateur de la fonction du "Je" telle qu'elle nous est révélée dans l'expérience psychanalytique », in 1966, *Écrits, Paris, Le Seuil, 1999.*