

# Jeux vidéo: Espace pour la (proto)construction dans et par le Rorschach

## Video games: A space for (proto) construction in and by the Rorschach

Sara Lago de São Boaventura\*<sup>1</sup>; Ema Filipa Coias Gomes\*<sup>2</sup>  
Nuno André Peres Palos Ladeira\*<sup>3</sup>; Tiago Filipe Pontes Catela de Miranda\*<sup>4</sup>  
Joana Amélia Maio Sardinha\*<sup>5</sup>; Isabel Maria Gonzalez Duarte da Cunha\*<sup>6</sup>

119

*Les jeux vidéo sont une réalité de la culture d'aujourd'hui. Cet article est basé sur un échantillon de neuf protocoles de Rorschach appliqués à de jeunes adultes qui sont des joueurs actifs. Les résultats du Rorschach montrent une difficulté à bien appréhender la réalité, une dynamique affective introvertie et un niveau élevé d'anxiété — des caractéristiques liées à un mouvement psychique où se posent des questions de force et d'autorité (I et IV), des arsenaux de guerre (VII), avec inscription dans des relations affectives (II et III) ou des logiques régressives (VIII, IX et X). Cette étude nous a permis de construire un (proto)virtuel, avec de nouveaux Avatars au Rorschach, une construction tridimensionnelle qui entrelace le réel et le virtuel, dans un domaine de la projection sur la perception, où le (proto)mentale est (re)signifié.*

**Mots-clés:** Jeux vidéo, Rorschach, (proto)construction, intersubjectivité, virtuel

\*1, 2, 4, 6 Ordem dos Psicólogos Portugueses (Lisboa, Portugal).

\*3, 5 ISPA – Instituto Universitário (Lisboa, Portugal).

---

## Introduction

Le monde virtuel est un espace potentiel pour la transformation et la croissance mentale. Dans le contexte de la société actuelle, les jeux vidéo font partie de la vie quotidienne des enfants et des adultes et constituent un outil important d'apprentissage et de découverte de nouveaux mondes. En ce sens, nous avons cherché à réfléchir aux spécificités présentes dans le psychisme de certains jeunes qui consacrent une partie considérable de leur temps libre à jouer à des jeux vidéo.

Le jeu est un espace potentiel de découverte et d'apprentissage (Winnicott, 1975), permettant la construction des identifications, un processus qui a lieu pendant l'adolescence et qui est fondamental pour le bon développement psychique. La question qui se pose est de savoir comment est-ce-que les jeunes dans la société actuelle réalisent leurs identités, comment est-ce-que cette recherche se fait à travers l'utilisation des jeux vidéo?

Aujourd'hui, le monde virtuel permet aux jeunes d'explorer un large ensemble d'identifications dans la dynamique intra et inter psychique. Cependant, la distance fonctionne comme un facilitateur de la relation permettant ce que nous pouvons désigner par une (proto)relation, dans une analogie avec les proto pensés décrits par Bion (1962), qui a développé un appareil psychique pour "les penser", qui va dans le même sens au principe de la réalité de Freud (1989), générant une capacité de penser.

Il y a plusieurs ouvrages sur cette thématique, notamment le travail de Vlachopoulou et Capart (2013) sur les joueurs excessifs en ligne à l'épreuve du Rorschach, que nous proposons une analyse selon deux axes: (dé)montage de l'image et images en mouvement. Basé sur la double exigence: perception/projection, monde externe/monde interne et avec une inscription sur les théories de la pensée de Bion (1962) et le travail de Duarte (2017), qui permettent

d'accéder et de mieux comprendre les processus psychiques en construction, dans cet article nous avons essayé de réfléchir aux processus psychiques qui sont présents dans les protocoles de Rorschach de neuf jeunes qui ont en commun être joueurs de jeux vidéo.

### **Du réel au virtuel: espace de (proto)construction**

Aujourd'hui, il est de plus en plus important d'utiliser le virtuel, étant très difficile de vivre sans l'utilisation de l'écran, lequel peut faire plusieurs fonctions, à savoir, la structuration d'un ensemble de fonctions psychiques. Qu'est-ce qui soulève la question de savoir pourquoi nous jouons?

Hanna Segal (1991) nous parle de l'importance de la question sensorielle impliquée dans la relation entre l'artiste et son travail. Dans l'acte de jouer le composant sensoriel semble également jouer une fonction importante, le contact avec le clavier, avec la commande, assumera un rôle de lien ombilical entre le sujet et la recherche d'un endroit pour être en mesure de construire. Le jeu à l'écran peut agir comme le lieu où les éléments bêta sont ancrés (Bion, 1962), le résultat de la relation précaire avec les objets primaires, où la relation avec l'objet interne ne semble pas avoir été possible. L'échec de la structure de ces relations rend impossible d'organiser un soi cohésif, de sorte que le jeu peut émerger comme un moyen de réparer ou d'organiser ce qui manque.

Les jeux vidéo sont rapidement devenus populaires chez les enfants, les adolescents et les jeunes adultes. Son accès facile, dans les médias les plus variés (téléphone mobile, ordinateur, console...) a conduit à la présence des jeux dans la plupart des contextes familiaux. Kern (2012) soutient que les jeux vidéo ne sont pas synonymes d'isolement social, parce qu'ils ne favorisent pas les comportements antisociaux, car ils ont un aspect de socialisation, qui dépendra en fait du contexte familial/social et du jeu lui-même.

Un autre aspect à souligner est l'individualité de l'acte de jouer, parce que même dans les jeux d'équipe, chaque sujet joue individuellement, et avec des objectifs personnels, en plus des objectifs collectifs. Une façon d'établir des proto-relations est créée, d'être accompagnée seule, et il n'y a pas de véritable relation, conduisant le sujet à rester dans une position de rétractation narcissique tout en coopérant avec les autres virtuellement. Vlachopoulou et Missonnier (2014) décrit la dimension narcissique prédomine avec la dépendance narcissique à l'égard des objets. L'objet d'addiction est alors

indispensable à la fois pour créer l'excitation mais aussi comme objet de pare-excitation.

Le virtuel peut agir comme un soutien pour la construction de l'image elle-même, dans la mesure où il fonctionne comme un espace créatif et co-constructif. Dans ce contexte, Houssier (2014), en ce qui concerne la dépendance des images à l'adolescence, décrit l'utilisation de l'image de jeu vidéo comme un support pour la projection du monde intérieur, compris comme une réalité extérieure, qui ajoute quelque chose de nouveau au sujet. Ainsi, le dialogue avec l'avatar virtuel peut être compris comme un double narcissique qui permet de triompher face à l'intensité des conflits internes.

Les jeux en ligne donnent au corps une place particulière. Selon Courty (2008), le jeune délègue l'image et la pulsionnalité de son corps sur un avatar qu'il dirige. Il oriente son questionnement sur les articulations entre le jeune, l'avatar qui le représente en termes de corps réel et corps virtuel.

La réalité virtuelle peut être considérée comme un ajout sans drogue. Ces ajouts sont classiquement appelés névroses impulsives et jouent un rôle protecteur contre la dépression (Fenichel, 1953). Mais, c'est une vision qui peut en soi être réductrice, puisque la psycho (patho)logie associée à la réalité virtuelle présente toute une intersubjectivité que Vlachopoulou et Missonnier (2015) définent par: 1) Écran, mon bon miroir au 2) Écran de vie, écran de mort. Alors que mon bon écran miroir est lié à l'existence d'un espace interactif, dans lequel la médiation interpersonnelle a lieu; à l'écran de vie, écran de mort, le travail de symbolisation de la réalité virtuelle ressemble à celui du bébé au visage de la mère, en utilisant l'analogie avec les œuvres de Winnicott, soulignant que l'intersubjectivité attribuée à la psycho(patho)logie une genèse anthropologique.

### ***Dans le virtuel: particularités des jeux vidéo***

On peut regrouper les jeux vidéo et les classer en fonction de leurs différents aspects et caractéristiques en termes de *gameplay*, thèmes et contenu, de sorte qu'un jeu peut appartenir à plusieurs catégories simultanément. Pour rendre leur différenciation plus accessible, et en l'absence d'une classification scientifique formelle, nous avons choisi de distinguer les jeux en fonction de leur typologie et de leur thématique.

Les jeux vidéo peuvent être regroupés en cinq grandes catégories en fonction de la façon dont les jeux fonctionnent normalement, à savoir: Action, Aventure, RPG (*Role Playing Game*), Jeux de Stratégie (*Strategy Games*)

et Jeux de Simulation (*Simulation Games*) qui sont choisis par les joueurs en fonction de leurs préférences, et dans certains cas peuvent conduire à la construction de leurs Avatars. Sa création peut servir de moyen de cacher d'éventuels échecs du sujet au de les réparer par leur création dans le jeu. Après tout l'investissement dans la création et le développement de l'avatar, ce n'est qu'un avatar, c'est-à-dire un personnage, et peut constituer comme un réceptacle de la toute-puissance du sujet exercé dans le monde virtuel, recherché de cette façon pour combler les défauts possibles, avec lesquels il est difficile de traiter dans le monde réel.

Il existe un ensemble de jeux qui sont inclus dans la catégorie *Action*, l'accent étant mis sur les compétences, le défi et la coordination du joueur. Dans cette catégorie, on peut trouver des sous-classifications telles que les *Fighting Games* (Jeux de Combat) où un joueur contrôle les mouvements d'un personnage, en combat au corps à corps; *Shooting Games* (Jeux de Tir) où le joueur contrôle les mouvements d'un personnage, dans un combat à longue distance, généralement par l'utilisation d'une arme à projectiles, dans le but ultime de frapper la cible; *Platform Games* (Jeux de Plateforme), où le joueur exécute une série d'acrobaties, impliquant généralement des sauts de grande amplitude afin de traverser une série d'obstacles; *Stealth Games* (Jeux d'Action Furtifs) où l'objectif principal est de passer inaperçu, en évitant les conflits avec les autres personnages; *Survival Games* (Jeux de Survie), le personnage que le joueur contrôle est dans un environnement hostile, avec des ressources limités, l'objectif étant sa survie; il y en a encore d'autres comme *Rhythm Games* (Jeux de Rythme) où l'action du personnage est régulée par le rythme d'une chanson.

D'autres jeux sont inclus dans la catégorie Aventure, où, contrairement aux Jeux d'Action, l'accent n'est pas mis sur les compétences du joueur, mais sur la capacité à résoudre des problèmes et des énigmes, car c'est grâce à l'interaction du personnage avec l'environnement qui progresse dans le jeu.

De nombreux jeux actuels finissent par combiner les deux catégories expliquées ci-dessus, formant le genre Action-Aventure, où bien qu'il y ait une composante liée à l'expertise du joueur, un récit coexiste qui guide l'action et remet en question la capacité à résoudre des problèmes dans un monde. Une sous-classification est celle des *Survival Horror Games* (Jeux d'Horreur-Survie) qui, en utilisant des thèmes effrayants et souvent paranormaux, tentent d'effrayer le joueur lui-même, en utilisant sa peur pour faire progresser le récit et l'action du jeu, en maintenant la logique de survie.

Une autre des grandes catégories est le soi-disant RPG – *Role Playing Games* (Jeu d'Interprétation de Rôle) où le joueur incarne un personnage,

avec une histoire et une personnalité qui lui sont propres, s'intégrant et interagissant avec d'autres personnages dans un monde imaginaire, qui peut avoir des thèmes différents (fantaisie, science-fiction etc.).

Une autre catégorie pertinente est celle des *Strategy Games* (Jeux de Stratégie) qui nécessitent une planification minutieuse et une réflexion sur les actions du joueur afin de remporter la victoire. Il y a plusieurs sous-catégories comme les *Wargames* (Jeux de Guerre) où le joueur commande des armées et planifie son action sur une carte; ou le MOBA – *Multiplayer Online Battle Arena* (Arène de Combat Multijoueur en Ligne), où le joueur doit synchroniser son action avec une équipe composée d'autres joueurs, afin d'atteindre les objectifs.

Il y a également d'autres catégories telles que les *Simulation Games* (Jeux de Simulation) où l'objectif est une représentation réaliste de problèmes ou de scènes, soit de la vie réelle, soit de l'imaginaire; et *Sport Games* (Jeux Sportifs) où des sports variés sont simulés.

Les jeux peuvent également être classés en fonction du nombre de joueurs impliqués et de leur relation. En d'autres termes, il existe des jeux destinés à un seul joueur (*Single Player*), d'autres permettent l'utilisation de plusieurs joueurs (*Multiplayer*) en action compétitive ou coopérative, et il y a aussi la possibilité pour plusieurs participants de jouer à distance en ligne.

Dans la réalité virtuelle, il semble qu'il y a une construction des personnages dans le(s) jeu(x), qui peut fonctionner comme une construction de l'identité de la personne, car dans la réalité virtuelle, il y a des éléments qui semblent ne pas être disponibles autrement, qui renforcent la (proto) construction de la singularité et de l'intersubjectivité du sujet. Par conséquent, il est important de prendre en compte le fait que, dans certains jeux, il existe la possibilité de créer et de personnaliser les caractéristiques des personnages et de prendre des décisions, ce qui a un impact significatif sur le récit et la progression du jeu.

### ***Le Rorschach: un objet de médiation***

La médiation peut fonctionner comme un lien transformateur entre l'espace intrapsychique et l'espace intersubjectif (Kaës, 2012). Pour l'auteur, toute médiation s'inscrit dans la problématique des limites, internes et externes, donnant lieu à un cadre spatio-temporel, dans lequel il y a un avant et un après, une absence et une présence, qui donne jusqu'à l'apparition d'un récit.

Les tests projectifs permettent selon Chabert (2013): “une interprétation des perceptions en fonction des préoccupations essentielles du sujet, des modes d’aménagement de ses relations avec lui-même et avec ses objets internes et externes, des représentations et des affects qui les traduisent” (p. 29) ce qui est possible grâce au caractère flou du matériel qui nous permettra la création des narratives.

Le concept de médiation n’existe pas en soi, puisque l’objet n’est pas médiateur sans processus de médiation (Kaës, 2012). Le jeu est fondamental au cours du développement psychique, selon Winnicott (1975), il est essentiel pour la construction de la vie psychique. La situation projective peut être comprise comme un espace intermédiaire, entre dedans et dehors, entre perception et projection, entre réalité interne et réalité externe. La double sollicitation, imaginaire et perceptive, est celle qui nous conduit à une analogie entre l’interaction et les phénomènes transitionnels décrits par Winnicott (Chabert et al., 2020).

La capacité du sujet de jouer dans l’espace intermédiaire du Rorschach traduit leur capacité d’avoir une espace psychique propre, constitutif du sentiment de continuité d’être. La transitionnalité et ses phénomènes sont à la base de création d’espace psychique interne dans laquelle tous les processus de pensée trouvent leur origine (Chabert et al., 2020). De cette façon, on pourrait penser sur le processus de réponse au Rorschach, avec une correspondance à ce qui se passe dans la création-retrouvailles de l’objet transitionnel.

La situation de test est référente à la subjectivité, mais aussi à la sensibilité du clinicien, qui introduit sa dimension vivante, dynamique et relationnelle. Pour Chabert et al. (2020) “la référence aux travaux de Winnicott est précieuse pour saisir les enjeux de la situation projective qui offre la possibilité de jouer entre intérieur et extérieur, d’imaginer au-dedans en s’appuyant sur la perception du dehors: l’expérience projective est d’abord une expérience transitionnelle mettant à l’épreuve la capacité d’être seul en présence de l’autre” (p. 47). C’est très important de souligner que le sujet est soumis à des excitations qui viennent du dehors, de la réalité externe, et du dedans, de la réalité interne, en termes de représentations et d’affects.

Les différentes médiations présentent un certain degré de malléabilité. D’accord avec Vlachopoulou et Missonnier (2015), elles permettent d’accueillir les mouvements inconscients favorisant aussi la potentialité symbolique. Ce processus est basé sur ce que Roussillon (1991), a désigné par le moyen malléable qu’est l’objet transitionnel de la représentation et présent

cinq caractéristiques: indestructibilité, sensibilité, transformation, disponibilité et vie; qui fonctionnent de manière interdépendante, faisant partie de l'appareil psychique, dans sa capacité à transformer la réalité en symboles, permettant la création psychique de représentations mentaux.

L'espace et le temps de la médiation favorisent la créativité et les processus de transformation. Ainsi, la médiation permettra au sujet d'explorer son espace interne, sans se perdre dans l'espace externe, car c'est un espace singulier partagé, qui assure la possibilité d'investir dans un objet sans le détruire (Kaës, 2012). En ce sens, il est fondamental de structurer une méthodologie pour une meilleure utilisation du Rorschach comme instrument d'accès au monde interne du sujet.

## Méthodologie

Pour la réalisation de cette étude on a choisi une méthodologie qualitative parce que c'est celle qui nous permet de décrire les processus psychiques qui sont en cours (Breakwell, Hammand & Fite-Schow, 1995). Le Rorschach a été choisi parce qu'il est un instrument privilégié d'accès au monde interne du sujet, car il permet accéder et mieux comprendre des mouvements intra et inter psychiques.

Cette étude a été réalisée avec neuf participants, avec d'âges entre les 18 et les 28 ans, qui ont accepté de participer d'une forme libre seulement pour être joueurs de jeux vidéo. Les protocoles du Rorschach ont été recueillis dans un lieu neutre, éclairé par la lumière naturelle, cherchant à maintenir les conditions extérieures sans changements dans la collecte des différents protocoles. Les autorisations appropriées et le consentement éclairé ont été demandés pour la réalisation de cette étude.

Au début, l'analyse des protocoles à été réalisée dans la base des travaux d'École Classique Française, notamment les développements de Chabert (1998a/1998b) et Emmanuelli et Azoulay (2001) par lesquelles il était possible faire la cotation des protocoles, qui ont été réalisé pour les différents auteurs et revu pour un juge de cotation, pour la meilleure uniformisation de tous les protocoles. Et l'analyse a été réalisée avec un consensus de vérificateur et de réflexion orale. Cette façon de travailler est basée sur la triangulation d'information, permettant une validation qui est essentielle car elle ajoute rigueur et profondeur à la recherche (Flick, 2008) augmentant la fidélité des résultats. Après, les résultats des protocoles ont été recueillis dans les



psychogrammes, car il a été possible de mettre en évidence certains des éléments de l'analyse des différents protocoles qui constituent le groupe de travail de cette étude.

Il s'agit d'une étude qualitative de type exploratoire (Yin, 2001), dans lequel le Rorschach a été utilisé comme une méthode sur la base du Modèle des Transformations de Bion (1982) développé dans les travaux de Duarte (2017) et Cunha (2019; 2020) ceux qui permettent comprendre les transformations psychiques qui s'établissent dans la relation entre le(s) sujet(s) et le(s) objet(s), dans une dynamique intra et intersubjective. Par ici, le Rorschach dans sa qualité d'instrument a été renouvelé et (re)créé selon les nouvelles théories de la pensée (Bion, 1962), à travers lesquelles il devient possible de réaliser une description des transformations psychiques (Duarte, 2017) et pas seulement une compréhension psychopathologique des sujets (Chabert, 1998a; 1998b). L'inscription du Rorschach comme un objet de médiation (Chabert et al., 2020) a également permis son association avec la situation de jeu, très familier avec les jeunes joueurs de jeux vidéo.

Nous avons considéré des éléments de cotation et aussi le processus de réponse Rorschach comme il a été décrit pour Marques (1999), sans oublier la pertinence du symbolisme présent dans les différents contenus mentionnés, analysé selon les travaux de Chevalier et Gheerbrant (1984). À la fin, on a analysé les séquences des réponses comme s'il s'agissait d'une narrative (Hollway & Jefferson, 2000) permettant révéler les constructions identitaires présentes dans le Rorschach, mais aussi les mouvements psychiques qui sont présents dans la (proto)construction des jeunes joueurs de jeux vidéo.

127

### **La (proto)construction au Rorschach**

Dans la réalité virtuelle les Avatars sont des personnages qui se (re) créent dans une logique de successives transformations. Dans le Rorschach, le sujet est invité à donner un sens et un signifiant à chaque une des tâches, dépourvu de quelque signification, ce qui concerne à la création et au (re) création des successives réponses-symboles, révélatrices des transformations qui sont présentes dans son monde interne.

Dans la recherche de décrire pour mieux comprendre les processus psychiques qui sont en transformation dans les protocoles de Rorschach nous avons essayé de réaliser une dichotomie en quantitatifs, faisant une lecture directe des éléments du psychogramme. Et, une analyse des éléments

qualitatifs, essayant de réaliser une compréhension des mouvements psychiques présents dans les différentes planches. À la fin, il a été possible de formuler le nouveau Avatar qui émerge dans le (proto)virtuel.

### ***Cherchant quantifier: les éléments du psychogramme***

Dans le psychogramme sont réunis tous les éléments qui constituent les différents éléments des protocoles de Rorschach. Dans les neuf participants qui constituent l'échantillon de cette étude, la moyenne des réponses oscille: une partie a un nombre très élevé de réponses, tandis qu'une autre partie a un faible nombre de réponses, ce qui est proche des logiques plus habituelles à l'adolescence.

En ce qui concerne les modes d'appréhension, en général, la valeur des grands détails (G% valeurs normatives 20-30) est élevée par opposition à celle des petits détails (D% valeurs normatives 60-80) qui est faible. Cependant, deux des protocoles présentent des valeurs inverses, c'est-à-dire une diminution de la valeur des réponses globales (G%) et une augmentation des valeurs des réponses de grand détail (D%). Un des protocoles présente les valeurs des réponses de grand et petit détail dans la moyenne des valeurs considérées comme normatives pour la population adulte. Dans les déterminants, l'adéquation formelle le F% présente valeurs prédominamment à la moyenne des valeurs considérées normatives ou légèrement en dessous de la moyenne (50-70 %), ce qui dénote une capacité d'adaptation à la réalité. Mais, à un niveau plus profond, le F+% présente des valeurs faibles par rapport aux valeurs normatives (80-90%) dénotant une incapacité pour comprendre correctement la réalité.

La dynamique affective dominante au Type de Résonance Intime (TRI) est du type introversive, ce qui est concordant avec la Formule Complémentaire (FC) qui est impérativement du type introversive dans tous les protocoles, ce qui traduit une difficulté pour accéder aux émotions. Pour Anzieu et Chabert (2004) dans la résonance affective, un TRI introversive traduit une déviation profonde de la personnalité, parce qu'ils sont des personnes qu'imaginent beaucoup au lieu d'agir.

Dans les contenus, le pourcentage des réponses humaines (H%) est dans la moyenne (12-18%) au plus élevé, et d'autre façon, les contenus animaux (A%) sont pour la plupart faibles par rapport à la moyenne (35-50%).

Les facteurs de socialisation et le recours à la réalité sont compromis, compte tenu de la faible valeur des réponses banalités (Ban). En général, il y a une grande pauvreté en termes de contenu, ceux-ci sont surtout archaïques et diffus, accentuant les échecs possibles au niveau des limites psychiques.

Les Réponses Couleur (RC%) présentent des valeurs moyennes (30-40%) pour une population de référence. L'Indice d'Angoisse (IA%) présente des valeurs élevées par rapport aux valeurs normatives (<12 %), ce qui semble traduire une grande difficulté dans le niveau de représentation du corps et de la porosité des limites psychiques, parce que nous avons la présence dans quelques protocoles des réponses anatomiques.

### ***Mouvements intra et inter psychiques***

Aux planches compactes apparaissent, avec une grande intensité, (planche I et IV) les figures irréelles, surnaturelles ou légendaires directement associées aux jeux vidéo, avec la particularité d'évocation des figures essentiellement de nature mythologique dans la planche I, tandis que dans la planche IV, elles apparaissent directement liées aux questions de force et d'autorité dans une relation directe avec le contenu latent de la planche, mais qui contrastent avec l'évocation de réponses de mauvaise qualité formelle où une décoloration apparaît comme un déterminant dans sa construction.

À la planche I la banalité n'est pas directe et est présente seulement dans quelques-uns des protocoles. D'autre façon, dans la planche V nous avons une prédominance de la banalité ("oiseau", "papillon" et "chauve-souris"), émergeant seulement des figures mythologiques et de légende sur une plus petite échelle et sans connexion directe aux jeux vidéo, étant des images plus socialisées présentes dans l'univers de nous tous, comme le "Batman" et le "vampire".

À la planche VII il est présent l'évocation d'un arsenal de guerre avec une association directe avec les thèmes des jeux vidéo, avec la banalité très ponctuellement dans certains protocoles. Ce mouvement nous fait penser à une difficulté à concilier et à intégrer le contenu latent de cette planche, qui soulève l'évocation de thèmes agressifs dans un mouvement projectif massif, mais qui semble en même temps mobiliser une demande identitaire et un investissement presque narcissique présent dans le symbolisme de nombreux objets évoqués dans les réponses.

Il est également transversal à toutes les planches compactes l'évocation d'images-symboles de la nature primitive, avec des déterminants de mauvaise qualité formelle et des contenus partiels ou rigides. Cette dispersion présente dans les planches compactes du Rorschach peut également être considérée en analogie avec les différentes réalités disponibles à explorer dans le monde virtuel et qui peut traduire et réfléchir la diversité existant dans la réalité interne de chacun des jeunes.

Dans les planches bilatérales les banalités sont prédominantes. Dans la planche II, deux animaux sont évoqués dans des relations affectives, agressives ou ludiques et dans la planche III la banalité de la convention, ainsi que les dérivés de cette convention et réponse à cette approche, mais ne donnent pas la banalité, en vérifiant une certaine distanciation de la relation menant dans certaines situations à des réponses d'un caractère irréel, surnaturel ou légendaire. Cette caractéristique est particulièrement perceptible dans la planche VII par une évocation d'une grande synesthésie de posture.

La dispersion est très évidente avec des incidences sur différents thèmes: dans le bilatéral agressif de la planche II il y a des évocations d'images dures et puissantes ("avion" et "vaisseau spatial") dans un mouvement massif doté de force et de puissance liée à l'agressivité, tandis que sur la planche III ce même mouvement est effectué avec l'utilisation de contenu animal d'une nature régressive. Et à la fin, dans la planche VII, la dispersion est beaucoup plus prononcée dans une articulation avec d'objets agressifs et/ou narcissiques.

Cette dispersion peut être liée à l'oscillation entre l'échec narcissique qui fait référence à un questionnement de sa propre et/ou à un échec dans la construction de l'identité (Gobbi, 2008). Cette déficience dans la formation de l'identité peut être influencée par des relations précoces insatisfaisantes qui favorisent la distanciation relationnelle, qui peut être considérée comme un (proto)pensé conduisant à l'absence, cela peut être réparé dans la relation avec l'autre (Reghelin, 2016).

Les planches pastel accentuent le caractère de dispersion présent dans les différents protocoles. Cependant, il est possible de trouver certains éléments convergents, à savoir la référence aux animaux, qui peuvent appartenir à différents royaumes, dotés d'un pouvoir plus ou moins grand, étant correctement ou incorrectement perçus.

D'autre façon, les planches VIII et IX accentuent la fragilité au niveau de la porosité psychique, avec la présence des réponses anatomiques, avec des parties dures et molles dans un enchevêtrement qui semble traduire une augmentation de l'Indice d'Angoisse (IA%<12%). Ils sont aussi évoqués des

symboles narcissiques centrés sur le sujet (planche IX: “couronne” et “fleur”) ou des objets médiateurs de ce narcissisme, comme des objets de guerre et d’investissement narcissique, qui, bien que non placé sur lui-même, sont déplacés vers des artefacts avec un caractère puissant et destructeur (planche VIII: “soie” et “flèche”).

La nécessité de recréer une identité/visage/personnage dans les jeux vidéo avec la particularité d’être perçu en mouvement est présente sur les planches IX et X. Dans la planche IX, l’image/symbole qui est évoqué apparaît plus associé à cette particularité du mouvement qui est au-delà de la perception tandis que sur la planche X apparaît amarré dans la perception, fonctionnant le blanc de la planche comme un élément organisateur du symbole. Dans ce contexte, la recherche d’un “contenant” dans une autre dimension ce qui nous trouvons pour la recherche d’une spatialité et s’échapper à travers d’un mouvement à l’aide d’objets puissants.

Les planches pastel sont les plus référencées positivement dans la preuve de choix, en particulier la planche IX, qui est directement liée à l’imago pré-génital maternel. Dans les choix négatifs, la planche II est la plus référencée, car c’est ce qui évoque l’agressivité dans la dynamique relationnelle et la planche IV où les figures surnaturelles ou de légende irréelles sont évoqués, condensant dans une image-symbole le thème latent de la planche et l’agressivité présente dans son monde interne.

131

### ***(Proto)virtuelle: nouveaux Avatars au Rorschach***

L’Avatar est un personnage que le joueur incarne, et selon Coulombe (2010) fonctionne comme un alter ego, dans la mesure où c’est à travers lui que le sujet cherche ce qui lui manque, ce qu’il veut et ce qu’il rêve, cherchant ainsi la fantaisie, la magie, le démoniaque, ou tout simplement sortir de la routine.

La masque a la fonction de se cacher et de révéler en même temps. Associé au théâtre, dans la Grèce Antique, l’acteur qui la portait s’identifie au personnage représenté, fonctionnant la masque comme un symbole important d’identification (Chevalier & Gheerbrant, 1984). Pour Surler (2001) les avatars comme les masques servent à se cacher, tout en révélant les caractéristiques de leur(s) créateur(s), ce qui signifie le mot Avatar dans son essence, incarnation ou manifestation. Ainsi, c’est cette (proto)essence qui s’exprime dans le virtuel que nous avons essayé de capturer et de traduire ici.

Pour Romo (2012), les avatars sont des figures pixélisées qui nous permettent d'entrer et d'interagir dans l'espace virtuel. Les personnages qui les constituent concernent l'image d'eux-mêmes, l'histoire personnelle et familiale. Ainsi, il décrit l'importance en termes thérapeutiques de penser sur l'Avatar, car il permet au thérapeute de comprendre une partie de la vie du sujet, même qui à travers du jeu.

Le processus de réponse du Rorschach peut également être considéré comme un jeu de médiation, un espace intermédiaire, qui peut être créatif, donnant un sens et un signifiant à chacune des tâches, provoquant un ensemble de réponses à émerger, dans lesquelles l'Avatar du sujet nous est donné à connaître. Surler (2001) compare l'avatar aux tâches du Rorschach, où le sujet, d'une forme consciente ou inconsciente, condense un ensemble d'information dans sa création. Il vit à l'intérieur de l'avatar et voit la réalité d'une manière similaire à ce qui se passe dans la vie réelle, sans voir le corps de son propre avatar.

De cette façon, il est important pour nous de penser comment les sujets qui ont accepté participer à cette étude s'approprient des tâches, nous permettant de comprendre le processus psychique qui est à la base de la construction de leur Avatar. En ce sens, nous rencontrons un mouvement plus équilibré d'exploration de l'inconnu de tâche, où est possible réaliser une articulation entre le contenu latent et le contenu manifeste, dans une représentation dotée de sens et de signification personnifiant un Avatar doté d'attributs bien définis et délimités, qui peut traduire la capacité de représentation et de symbolisation du sujet. Et, un mouvement plus régressif, qui traduit la difficulté de signification, conduisant à l'évocation de différentes caractéristiques et/ou scénarios qui restent impossibles de réunir et d'intégrer, mettant en évidence un non-Avatar, traduisant ainsi le Rorschach l'incapacité que le sujet présente à se (proto)représenter.

Comme nous l'avons vu précédemment, la construction de chaque Avatar se fait en fonction de l'identité de chaque sujet qui le construit. Cependant, dans la base des mouvements psychiques présents dans les réponses du Rorschach, il est possible définir un modèle (proto)virtuel de ce qui nous appelons pour Avatar(s) dans le Rorschach, permettant d'énoncer quelque uns des éléments qui caractérisent les sujets qui utilisent les jeux vidéo.

Dans la réalité, on peut penser que le jeu marche pour le sujet comme le lieu où il recherche son existence, soit pour pouvoir mourir et renaître en permanence, soit pour pouvoir être différent de ce qu'il est dans sa vie. Dans

le Rorschach nous trouvons un mouvement de recherche active, à travers laquelle il y a un besoin d'une représentation virtuelle.

Les réponses de cénesthésie humaine (K), sont particulièrement liées à la représentation intégrée du sujet, ayant besoin, dans son analyse classique, de prendre en compte trois critères qui les caractérisent: la forme, la projection et les processus d'identification (Chabert, 2013). Le mouvement présent dans les protocoles de cette étude révèle une dominance de la projection sur la perception, conduisant à des images de représentations humaines mises en évidence comme dans un jeu vidéo 3D. C'est le critère de projection décrit pour Chabert (2013), dans lequel le sujet attribue une dynamique à la perception.

En général, dans tous les protocoles on retrouve un mouvement plus régressif, au sens où il n'y a pas l'existence d'une vraie relation, mais plutôt une aliénation de la relation, qui nous place devant des dynamiques internes où apparaît l'objet sans épaisseur, avec une certaine absence des limites. C'est dans ce contexte qui s'inscrit la double particularité de l'utilisation du blanc des planches Rorschach: comme lieu qui représente la faute ou comme lieu continent pour la faute, notamment en ce qui concerne la maternelle représentée dans les planches VII et IX.

En résumé, on peut caractériser le nouveau Avatar qui émerge dans le (proto)virtuel au Rorschach comme: un lieu intermédiaire, de jeu, où le réel et le virtuel sont tissés et entrelacés; un espace où la représentation se fait par le domaine de la projection sur la perception, dans une construction tridimensionnelle; et, dans une recherche de contention du (proto)mental pour la faut.

133

## Considérations finales

Le jeu est un attracteur de représentations culturelles invariantes, ce qui nous permet de jouer avec des images pré-symboliques dans un nombre presque infini de combinaisons possibles (Haza, 2019). A travers de cette étude, il a été possible de développer une nouvelle façon de penser sur l'usage qui est faite des jeux vidéo, par les neuf jeunes qui ont accepté de participer à cette étude qualitative de type exploratoire. De cette façon, il a été possible de faire un mouvement d'approximation dans leur monde interne, nous permettant en même temps de réaliser une conceptualisation théorique pour la promotion d'un travail clinique plus complet et moins (psycho)pathologique.

Les éléments des psychogrammes des différents protocoles présentent l'existence de valeurs faibles concernant à la lecture de la réalité (F+%↓) qu'ensemble avec une dynamique affective du type introversive et un indice d'angoisse élevé. Ces caractéristiques nous indiquent l'existence d'un fonctionnement mental qui se caractérise par l'existence d'une grande immaturité.

Le mouvement intrapsychique souligne l'importance des enjeux liés à l'autorité, sollicités par le contenu latent de chacune des planches et qui nous amènent à un thème très récurrent dans les scénarios de jeux vidéo. Il est vrai que le jeu en lui-même est une dynamique relationnelle, entre le joueur, le personnage qu'il crée dans le jeu, et l'action présente dans la réalisation de la tâche. Ce même mouvement est présent chez Rorschach, qui se traduit par une dynamique relationnelle affective qui peut être agressive ou ludique et qui, selon Duarte (2017), s'inscrit dans un processus de co-construction au début de l'adolescence.

La distance entre le réel et le virtuel est une dichotomie essentielle avec laquelle nous luttons actuellement, qui nous confronte à la nécessité de s'adapter et d'intégrer, d'accepter le nouveau et l'inconnu. Pour Haza (2019), le jeu s'offre comme un miroir dans lequel le joueur a du mal à se voir, mais dans lequel il peut être vu par l'Autre. Ce qui nous amène à considérer que l'Avatar créé par chaque joueur remplit une double fonction: d'une part, il traduit un processus actif et co-constructif du Soi; et, d'autre façon, il permet de faire connaître l'Autre dans le (proto)virtuel.

Dans le jeu l'Avatar apparaît comme la représentation d'une projection du Soi. Dans le Rorschach, les représentations humaines révèlent le domaine de la projection sur la perception. Ainsi, les Avatars du Rorschach traduisent une double incidence, à travers de leur (proto)représentation, construite et non construite.

En jouant, le sujet cherche à accéder à une autre réalité, un (proto)lieu dans lequel il devient possible de développer un ensemble de dynamiques qui d'autre façon seront interdites. Grâce à l'analyse des protocoles du Rorschach, il est devenu possible d'accéder au (proto)virtuel, qui émerge du nouveau et de l'inconnu, ici pensé et conceptualisé à travers des caractéristiques du fonctionnement psychique qui décrit les nouveaux Avatars au Rorschach.



## Références

- Anzieu, D., & Chabert, C. (2004). *Les méthodes projectives*. PUF.
- Bion, W. R. (1962). Theory of thinking. *International Journal of Psychoanalysis*, 43, 306-310.
- Bion, W. R. (1982). *As transformações: As mudanças do aprender para o crescer*. Imago.
- Breakwell, G., Hammand, S., & Fite-Schow, C. (1995). *Research methods in psychology*. Sage Publications.
- Chabert, C. (1998a). *O Rorschach na clínica do adulto: Interpretação psicanalítica*. Climepsi.
- Chabert, C. (1998b). *A psicopatologia à prova no Rorschach*. Climepsi.
- Chabert, C. (2013). *Psychanalyse et méthodes projectives*. Dunod.
- Chabert, C., Louët, E., Azoulay, C., & Verdon, B. (2020). *Manuel du Rorschach et du TAT: Interprétation psychanalytique*. Dunod.
- Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (1984). *Dicionário dos símbolos: Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. Teorema.
- Coulombe, M. (2010). *Le monde sans fin des jeux vidéo*. PUF.
- Courty, B. (2008). Du virtuel. *Adolescence*, 26(1), 249-254. <https://doi.org/10.3917/ado.063.0249>.
- Cunha, I. (2019). Organizadores psíquicos preditores da sustentabilidade mental no Rorschach de adolescentes. *Psicologia da Criança e do Adolescente*, 9(1), 155-169. <http://revistas.lis.ulusiada.pt/index.php/rpca/article/view/2677>.
- Cunha, I. (2020). A importância das transformações psíquicas dos adolescentes no processo psicoterapêutico. *Psicologia da Criança e do Adolescente*, 10(2), 201-217. <http://revistas.lis.ulusiada.pt/index.php/rpca/article/view/2781>.
- Duarte, I. (2017). *O tornar-se adolescente através do Rorschach*. Chiado.
- Emmanuelli, M., & Azoulay, C. (2001). *Les épreuves projectives à l'adolescence: Approche psychanalytique*. Dunod.
- Fenichel, O. (1953). *Théorie psychanalytique des névroses*. PUF.
- Flick, U. (2008). An introduction to qualitative research: Theory, method and application. In N. K. Denzin, & Y. S. Lincoln (Eds.), *O planejamento da pesquisa qualitativa. Teorias e abordagens* (pp. 219-257). Artmed.
- Freud, S. (1989). Três ensaios sobre a teoria da sexualidade. In *Textos essenciais da psicanálise – II: A teoria da sexualidade*. Mem Martins/Publicações Europa-América.

- Gobbi, A. S. (2008). O narcisismo na clínica contemporânea. *Contemporânea – Psicanálise e Transdisciplinaridade*, 6, 24-35.
- Haza, M. (2019). *Médiations numériques: Jeux vidéo et jeux de transfert*. Érès.
- Hollway, W., & Jefferson, T. (2000). *Doing Qualitative Research Different: Free Association, Narrative and the Interview Method*. Sage.
- Houssier, F. (2014). Dépendance aux images et élaboration de la violence. *Ágora: Estudos em Teoria Psicanalítica*, 17, 75-84. <http://dx.doi.org/10.1590/S1516-14982014000300007>.
- Kaës, R. (2012). Médiation, analyse transitionnelle et formations intermédiaires. In B. Chouvier (Eds.), *Les processus psychiques de la médiation* (pp. 11-28). Dunod.
- Kern, L. (2012). Effets des jeux vidéo sur les individus. In L. Romo, S. Bioulac, L. Kern, & G. Michel (Ed.), *La dépendance aux jeux vidéo et à Internet* (pp. 31-67). Dunod.
- Marques, M. E. (1999). *A psicologia clínica e o Rorschach*. Climepsi.
- Reghelin, M. M. (2016). Borderline: Considerações acerca da imagem corporal, o comportamento adicto e angústia de separação. In M. Zart (Ed.), *A estética alimentar no desenvolvimento humano* (pp. 129-138). Triângulo.
- 136 Romo, L. (2012). Évaluation et prise en charge chez l'adulte. In L. Romo, S. Bioulac, L. Kern, & G. Michel (Eds.), *La dépendance aux jeux vidéo et à Internet* (pp. 87- 151). Dunod.
- Roussillon, R. (1991). *Paradoxe et situations limites de la psychanalyse*. Presses Universitaires de France.
- Segal, H. (1991). *Sonho, fantasia e arte*. Imago.
- Surler, J. (2001). The psychology of avatars and graphical space in multimedia chat communities or: How I learned to stop worrying and love my palace props. In M. Beißwenger (Eds.), *Chat-Kommunikation* (pp. 1-37), Michael Beißwenger Editors.
- Vlachopoulou, X., & Capart, N. (2013). Qu'y a-t-il derrière l'écran? Les joueurs excessifs en ligne à l'épreuve du Rorschach, *Psychologie clinique et projective*, 19(1), 223-252. <http://dx.doi.org/10.3917/pcp.019.0223>.
- Vlachopoulou, X., & Missonnier, S. (2014). Passion virtuelle, *La psychiatrie de l'enfant*, 57(1), 181-206. <https://doi.org/10.3917/psy.571.0181>.
- Vlachopoulou, X., & Missonnier, S. (2015). *Que sais-je?* PUF.
- Winnicott, D. (1975). *O brincar e a realidade*. Imago.
- Yin, R. (2001). *Estudo de caso: Planejamento e métodos*. Bookman.

**Resumos**

(Videojogos: espaço de (proto)construção no e pelo Rorschach)

*Os videojogos são uma realidade da cultura atual. O presente artigo é realizado com base numa amostra de nove protocolos de Rorschach, de jovens adultos jogadores ativos de videojogos. Os resultados encontrados no Rorschach evidenciam uma dificuldade em compreender corretamente a realidade, uma dinâmica afetiva de tipo introversivo e um elevado nível de angústia. Características que se encontram ligadas a um movimento psíquico onde surgem as questões de força e de autoridade (I e IV), arsenais de guerra (VII), com inscrição em relações afetivas (II e III) ou em lógicas regressivas (VIII, IX e X). Através deste estudo foi possível a construção de um (proto)virtual, com novos Avatares no Rorschach, uma construção tridimensional que entretetece o real e o virtual, num domínio da projeção sobre a percepção, onde se contém e (re)significa o (proto)mental.*

**Palavras-chave:** Videojogos, Rorschach, (proto)construção, intersubjetividade, virtual

(Video games: A space for (proto)construction in and by the Rorschach)

*Video games are a reality of today's culture. This article is based on a sample of nine Rorschach protocols applied to young adults who are active gamers. The Rorschach results show a difficulty in correctly understanding reality, an introverted affective dynamic and a high level of anxiety — characteristics linked to a psychic movement where matters of strength and authority (I and IV), arsenals of war (VII), with inscription in affective relations (II and III) or with regressive logics (VIII, IX and X) are posed. This study allowed us to build a (proto)virtual, with new Avatars in the Rorschach, a three-dimensional construction that intertwines the real and the virtual, putting projection over perception, where the (proto)mental is (re) signified.*

**Key words:** Video games, Rorschach, (proto)construction, intersubjectivity, virtual

(Videojuegos: espacio para (proto)construcción en y por el Rorschach)

*Los videojuegos son una realidad de la cultura en la actualidad. El presente artículo se fundamenta en una muestra de nueve protocolos del Rorschach, de jugadores jóvenes adultos activos. Los resultados encontrados en el Rorschach muestran una dificultad para comprender correctamente la realidad, una dinámica afectiva introvertida y un alto nivel de angustia. Tales características se vinculan a un movimiento psíquico donde surgen cuestiones de fuerza y autoridad (I e IV), arsenales de guerra (VII), con inscripción en relaciones afectivas (II e III) o en lógicas regresivas (VIII, IX y X). Este estudio posibilitó la construcción de un (proto) virtual, con nuevos Avatares en el Rorschach, una construcción tridimensional que*

*entrelaza lo real y lo virtual en un dominio de la proyección sobre la percepción, que contiene y (re)significa el (proto)mental.*

**Palabras clave:** Videojuegos, Rorschach, (proto)construcción, intersubjetividad, virtual

**Citação/Citation:** São Boaventura, S. F. L. do, Gomes, E. F. C., Ladeiro, N. A. P. P., & Miranda, T. F. P. C. de (2022, março). Jeux vidéo: Espace pour la(proto)construction dans et par le Rorschach. *Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental*, 25(1), 119-139. <http://dx.doi.org/10.1590/1415-4714.2022v25n1p119.7>

**Editor/Editor:** Prof. Dr. Nelson da Silva Jr.

**Submetido/Submitted:** 26.11.2021 / 11.26.2021 **Aceito/Accepted:** 27.11.2021 / 11.2.2021

**Copyright:** © 2009 Associação Universitária de Pesquisa em Psicopatologia Fundamental/ University Association for Research in Fundamental Psychopathology. Este é um artigo de livre acesso, que permite uso irrestrito, distribuição e reprodução em qualquer meio, desde que o autor e a fonte sejam citados / This is an open-access article, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original authors and sources are credited.

**Financiamento/Funding:** Este trabalho não recebeu apoio. / This work received no funding.

**Conflito de interesses/Conflict of interest:** Os autores declaram que não há conflito de interesses. / The authors declare that there is no conflict of interest.

SARA FILIPA LAGO DE SÃO BOAVENTURA

Mestre em Psicologia Clínica pelo ISPA-IU (Lisboa, Portugal); Membro efectivo da Ordem dos Psicólogos Portugueses (Lisboa, Portugal).

Rua Gil Eanes, n. 37, 4º Dt

2910-514 Setúbal, Portugal

saraflsb@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-8951-585X>

EMA FILIPA COIAS GOMES

Mestre em Psicologia Clínica pelo ISPA-IU (Lisboa, Portugal); Membro efectivo da Ordem dos Psicólogos Portugueses (Lisboa, Portugueses).

Rua Fernando Pessoa, n. 14

2705-885 Vila Verde, Sintra, Portugal

emafcgomes@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-3504-8947>

## ARTIGOS

NUNO ANDRÉ PERES PALOS LADEIRO

Frequência do Mestrado em Psicologia Clínica pelo ISPA-IU (Lisboa, Portugal).

Rua Jardim do Tabaco, 34

1100-304 Lisboa, Portugal

nunonladeiro@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-0833-9909>

TIAGO FILIPE PONTES CATELA DE MIRANDA

Mestre em Psicologia Clínica pelo ISPA-IU (Lisboa, Portugal); Membro efectivo da Ordem dos Psicólogos Portugueses (Lisboa, Portugal).

Rua dos Malmequeres, Casal do Privilégio, n. 23 cave 2620-406

Lisboa, Portugal

tiagocatela@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-1558-1090>

JOANA AMÉLIA MAIO SARDINHA

Mestre em Psicologia Clínica pelo ISPA-IU (Lisboa, Portugal)

Rua Conde de Rio Maior n. 19, 5º C

2770-038 Paço de Arcos, Portugal

joanamaiosardinha@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-8504-5002>

ISABEL MARIA GONZALEZ DUARTE DA CUNHA

Ph.D.; Psicóloga Clínica e da Saúde; Psicoterapeuta; Membro IARPP Espanha e IARPP Internacional; Membro do Réseau International de Recherche Méthodes projectives et psychanalyse, Membro do CRFDP, EA 7475, Rouen, França.

Alameda D. Afonso Henriques 27 1º Dt

1900-180 Lisboa, Portugal

isabelmgdc@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-8039-6564>

139



This is an open-access article, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium for non-commercial purposes provided the original authors and sources are credited.