

LES PARENTS JOUENT, L'ENFANT MEURT : UNE NOUVELLE AFFAIRE DE PANIQUE MORALE

LE 13 MARS 2010 YANN LEROUX

“Un enfant meurt de malnutrition pendant que ses parents nourrissaient un bébé virtuel.” La faute au jeu vidéo bien sûr. Une analyse psychologique plus poussée éclaire ce fait divers sous un autre jour.



“Un enfant meurt de malnutrition pendant que ses parents nourrissaient un bébé virtuel” Voilà le titre que que l'on a pu lire **ici** où **là**. Encore une histoire d'**addiction** aux jeux vidéo ? Un exemple du virtuel comme lieu d'évasion d'une réalité trop difficile ? Des parents indignes ? Non. Juste une histoire qui finit mal.

Le père a une quarantaine d'années. La mère est plus jeune, et elle a 25 ans. Elle fait des aller-retour entre la maison et le cyber-café pour nourrir l'enfant qui est âgé de trois mois. Le bébé est né prématuré, les parents utilisaient toute leur énergie à élever une enfant nommée Anima dans le jeu Prius. D'après la police, le couple a élevé ce bébé virtuel afin d'échapper à la réalité, ce qui a conduit à la mort du bébé réel.

La folie maternelle primaire

Mais peut-être est il possible de faire preuve d'un peu plus de psychologie que la locale locale ?

D'abord, on peut penser que les mécanismes d'attachement nécessaires au développement et à la sécurité de l'enfant n'ont pas pu se mettre en place ou que leur efficacité n'a pas été suffisante. Toutes les mères passent par un moment particulier pendant lequel leur seul intérêt est leur bébé. Elles en deviennent folles. Elles ne pensent qu'à lui, et lui attribuent des qualités merveilleuses. Winnicott avait appelé cet état la “préoccupation maternelle primaire”.

Parfois, cet état ne peut être atteint, soit parce que la mère est fragilisée, soit parce que l'état du bébé ne lui permet pas d'entrer dans les interactions nécessaires, soit parce que l'environnement autour de la mère n'est pas suffisamment sécurisé. La prématurité est un des éléments qui peuvent gêner la mise en place de cette préoccupation primaire. Devant la fragilité du nourrisson, l'angoisse du parent peut être si importante que les soins physiques et psychiques à donner au bébé deviennent impossibles. La mère peut par exemple se sentir trop blessée d'avoir donné naissance à un prématuré, c'est à dire de ne pas avoir pu le garder suffisamment. Elle peut alors se vivre comme “mauvaise” mère ayant abimé son bébé. Si elle n'est pas soutenue par un environnement qui la rassure elle

pourra être incapable de rassurer et de soigner son bébé... Ou elle le soignera mal, et cette maltraitance peut entraîner la mort du bébé, comme cela a été le cas ici.

Bébé virtuel ou pas ?

Mais comment expliquer que les parents nourrissaient une enfant virtuelle ? Tout simplement par le fait qu'il n'y a pas d'enfant virtuel. Le policier qui a parlé à la presse n'était apparemment pas un gameur. En tous cas, il n'a pas pris le temps de se renseigner un peu sur cet "anima". Dans Parius, le joueur contrôle son personnage, un colosse et est accompagné d'un PNJ nommé Anima [source : **Jeux Online**] La presse a insisté sur le "**bébé virtuel**" en mettant de côté l'immense brute qui accompagne aussi le joueur. Par ailleurs Anima n'est pas un bébé. C'est une femme qui a perdu la mémoire et qui la retrouvera grâce au joueur. Le gameplay de Parius met en scène trois personnages, et il n'est pas possible de savoir lequel des trois était l'objet des investissements préférentiels des parents : on ne sait même pas s'ils jouaient sur le même compte, ni même leur classe de personnage ! Aussi, il n'est pas du tout certain que ces parents "nourrissaient un bébé virtuel" tandis que le leur mourait de faim. Il y a dans la situation de départ : personnage joueur, grand, petit, amnésie suffisamment de choses pour susciter les investissements conscients et inconscients d'un joueur pour qu'on n'en reste pas à la situation parent-enfant et en restreignant celle-ci à la fonction nourricière.

Revoilà la panique morale

L'affaire est l'occasion de ranimer la **panique morale** autour des jeux vidéo. L'article du *Guardian* qui rapporte l'affaire rappelle qu'un jeune Coréen de 22 ans a tué sa mère après qu'elle lui a demandé avec insistance de passer moins de temps avec les jeux vidéo. Après l'avoir tué, il a tranquillement pris le chemin du cyber-café. Autre rappel : en 2005, un jeune homme meurt dans un cyber-café après une session de cinquantes heures de Starcraft. Les Coréens, nous dit-on, préparent des lois pour limiter le temps de jeu vidéo. Nous avons ainsi les trois figures de la **panique morale**^W : le fait divers, le battage médiatique, et la récupération politique.

Je voudrais rappeler qu'en 1933, deux jeunes femmes ont massacré leurs maitresses après une remarque sur le linge à repasser. Genet en tiré une pièce – *Les Bonnes* – et l'affaire a fait l'objet de débats parmi les psychiatres. Lacan a donné un texte lumineux : **Motif du crime paranoïaque**. Comme pour le jeune homme coréen, rien ne laissait prévoir un tel crime. Comme pour le jeune Coréen, les sœurs Papin sont tranquillement retournées à leurs affaires une fois le crime passé. Mais à la différence du jeune Coréen, aucun psychiatre n'a eu comme idée d'incriminer le fer à repasser. Dans les deux cas, l'absence de motif rationnel indique la présence d'un trouble grave de la personnalité qui se traduit par un passage à l'acte meurtrier...

Pour prendre **une affaire plus récente**, lorsqu'un enfant d'un an meurt de faim parce que la règle familiale veut que l'on dise Amen avant de manger, on ne parle pas d'addiction à la religion mais de processus sectaire.

Mais peut être qu'un jour regardera-t-on les jeux vidéo comme... des jeux ?

Vivement demain !



Billet initialement publié sur *Psy et geek* ;-)

