

# Plaidoyer pour une certaine virtualité

Le virtuel agace (les parents) autant qu'il fascine (les enfants). Désormais il est possible de pénétrer dans ce monde de l'entre-deux, sorte d'espace intermédiaire entre rêve et réalité, monde où l'illusion est si parfaite et si attendue aussi, que la réalité paraît fade à ceux qui veulent jouir de cette nouvelle possibilité, de ce nouveau territoire, de ce *Far West* de l'imaginaire. Qui s'en plaindrait ? A ceux qui se demandent si le virtuel est une offre culturelle ou un défouloir, un pare excitation ou une hyper excitation, un « playing » ou un « exciting », à ceux qui s'interrogent sur le fait de savoir si le virtuel fait penser, s'il permet l'accès au fantasmatique ou bien s'il agite le pulsionnel, il est urgent de répondre que le virtuel est tout cela et bien autre chose encore. Technique de rêve et imagerie parfois trop prégnante favorisant le fonctionnement mental sur un mode opératoire, le virtuel est déjà entré dans nos vies de façon irréversible. Le virtuel est aussi une façon pour l'enfant et encore davantage pour l'adolescent de faire génération, de mettre à distance ses parents. L'usage intensif du virtuel, des jeux vidéo exclue les parents, créant ainsi un effet de coupure.

Le virtuel en tant que tel ne présente pas de toxicité, par contre son usage renforce certaines potentialités, éventuellement pathologiques, chez ceux qui l'utilisent.

Alors ne boudons pas le progrès, ni notre plaisir. Apprenons à vivre de nouveaux rapports avec l'image, décalons nous quelques instants de l'actuel et du réel pour créer de nouveaux espaces de pensée.