

> Guillaume GILLET

> Geoffroy WILLO

> Vincent LECORRE

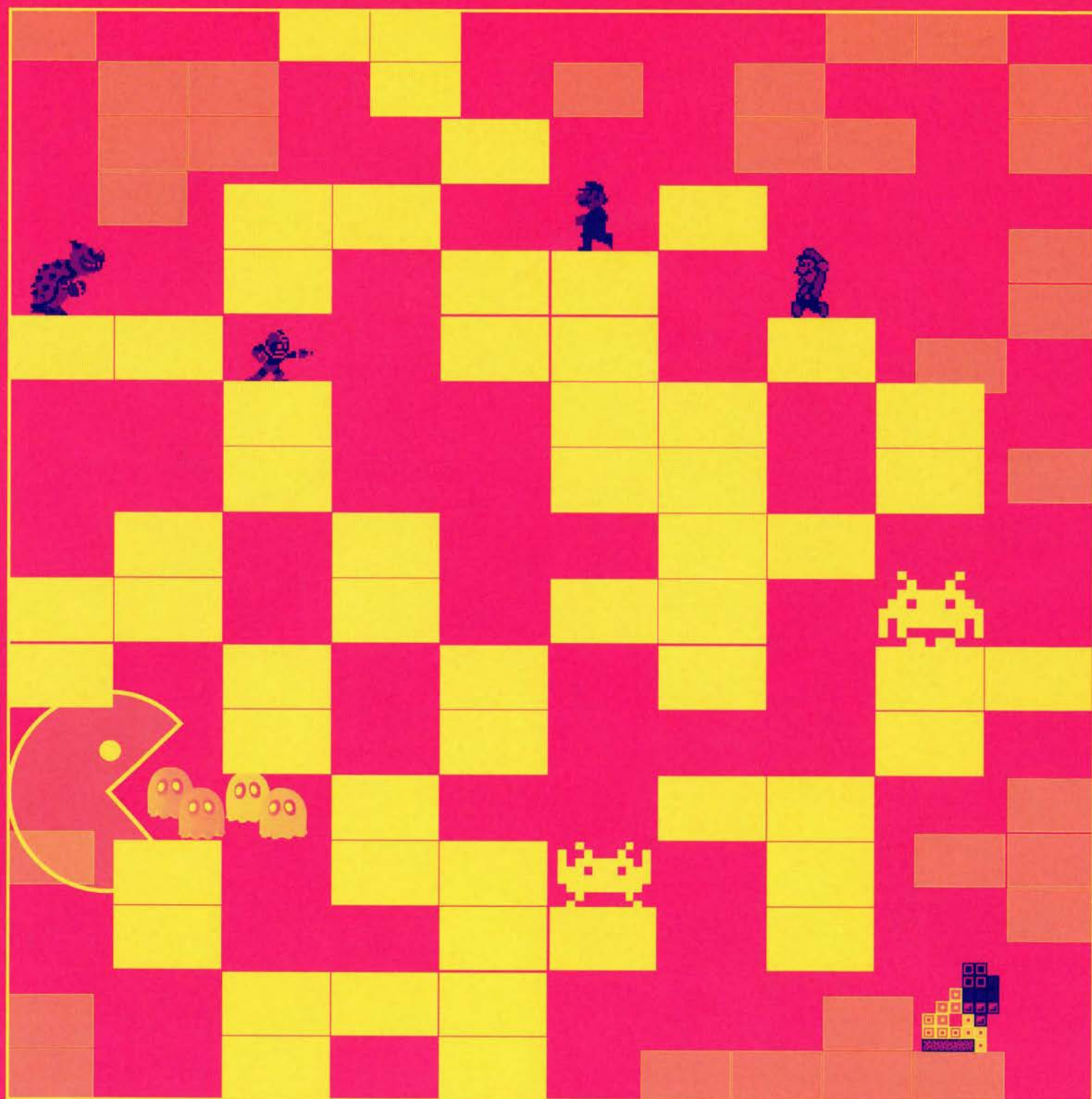
➤ Anne BRUN

➤ Grégoire LATRY

> Yann LEROUX

> Fanélie CHOMETTE

> Cliniques du numérique et médiations thérapeutiques



L'espoir, cette tragédie

Shalom AUSLANDER

Énorme ! Il y a vraiment des idées hénauurmes ! comme dirait A. JARRY.

Derrière son beau et quelque peu énigmatique titre, « L'espoir, cette tragédie » est un livre aussi surprenant qu'iconoclaste, aussi drôle que profond ! On y rit et on y pense, on doute, on s'enthousiasme, on a envie de le faire lire autour de soi pour partager cette expérience dans la lignée du meilleur Woody ALLEN, mais aussi, pour la puissance de l'irrespect, de Edgar HILSENATH (Fuck america, Le barbier et le nazi) à découvrir de toute urgence si vous ne le connaissez pas encore !

Imaginez, pour faire vite : un couple de juifs, Américains depuis de nombreuses générations, achète une maison à la campagne, pour protéger la vie du jeune héritier de faible constitution. Suivant de petits bruits, incommodé par les odeurs, le père, Salomon KUGEL, finit par explorer le grenier et y trouve, devinez quoi, ou plutôt devinez qui ? Anne FRANCK, l'auteure du célèbre journal ! Bien entendu il doute, se demande s'il rêve ou perd raison, mais il doit bien se rendre à l'évidence, il s'agit bien d'Anne FRANCK qui a en fait survécu aux camps de la mort et est terrée dans ce grenier depuis des décennies. Elle a décidé qu'elle était écrivain (30 millions d'exemplaires pour son journal, cela met la barre haute !) et tente d'écrire son second livre depuis tout ce temps. C'est une sorte de vieille sorcière tyrannique, dormant le jour, écrivant la nuit.

À partir de là, la vie de Salomon KUGEL, qui espérait que ce déménagement permettrait à sa petite famille de repartir à zéro, dérape totalement, elle qui était déjà partie de travers avec une mère se prétendant survivante du génocide alors qu'elle n'était alors pas née et n'a vécu qu'aux États-Unis. On l'aura compris, il s'agit d'une méditation, sur le mode de l'humour juif le plus culotté, celui qui ose rire de tout et surtout de lui-même, mais aussi du reste du monde, au sujet de la mémoire de la SHOAH, de l'enferment dans une identité de survivant, mais aussi, mais tout autant, d'une méditation sur la vie : sens ou pas, Dieu ou pas, espoir ou néant (mais l'un empêche-t-il l'autre, demanderait le thérapeute de KUGEL ?)...

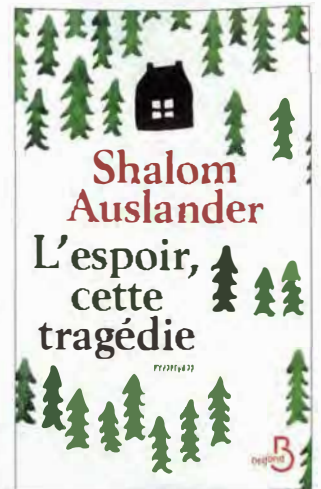
Shalom AUSLANDER est un virtuose de l'humour et du style : un style tantôt rapide, tantôt pseudo philosophique, un virtuose qui vous fait éclater de rire régulièrement, d'un rire qui dérobe les certitudes sous les pieds, qui dénonce tout à la fois l'horreur de ce que l'homme peut faire à l'homme et l'horreur de ce que l'homme peut faire de l'horreur que l'homme peut faire à l'homme, cela sur fond de désir de vivre quand même, coûte que coûte et quoi qu'on en dise !

Le poème d'Y. ROSENSAFT, en exergue du livre, le résume à merveille :

*Nous étions libérés de la mort,
De la peur de la mort.
Mais alors est venue la peur de la vie.*

Jean-Marc TALPIN

L'espoir, cette tragédie, Paris, Belfond (2013), 327 pages, 20 euros.



L'œil du psychclone

GUINARD - CARUSO



> Cliniques du numérique et médiations thérapeutiques

Depuis quelques trimestres, la thématique du numérique s'invitait épisodiquement dans nos pages. Après une tribune (N° 102) et une rubrique (N° 107), le présent numéro vous propose aujourd'hui d'approfondir cette question en la connectant avec les dimensions thérapeutiques de l'intervention du psychologue clinicien.

Car, en parcourant les nombreux articles et ouvrages qui sont consacrés à ce thème depuis une douzaine d'années, il est aisé de constater que le numérique est tout autant devenu un objet de recherche qu'un des éléments constitutifs, et non des moindres, des dispositifs-cadres de médiation thérapeutique (comme le développera Anne BRUN dans son article).

Le colloque international et interdisciplinaire des 16 et 17 octobre derniers (organisé par le CRPPC en partenariat avec la revue *L'autre*) abordait la question des *conséquences de la mondialisation sur la rencontre clinique*. Et, il se révèle en effet de plus en plus difficile de traiter la question des soins psychiques sans s'interroger sur l'influence des évolutions sociétales et technologiques de ces quinze dernières années sur les pratiques et sur les espaces soignants.

Car, Guillaume GILLER le rappelle bien dans son article, le numérique n'est pas venu tout seul dans le paysage étendu des pratiques cliniques, il a été précédé par « de nouveaux modèles d'organisation », caractérisés dans le champ professionnel par une culture de l'évaluation, par des contrôles de plus en plus radicaux des conditions d'intervention, du temps de travail, des lieux d'exercice, de l'efficacité des pratiques... Sur un autre plan, le numérique a aussi été accompagné par tout un ensemble de nouveaux supports de diffusion, de nouvelles formes d'expression artistique, un véritable univers d'objets sociaux qui ont sensiblement changé la nature des expériences inter-subjectives et des organisations intrapsychiques.

Prendre le risque de penser le numérique, de penser ce qui est devenu pour beaucoup « indispensable », est certes une gageure pour le clinicien-chercheur, qui plus est quand il est par ailleurs « psy et geek » pour reprendre le titre du *blog* de Yann LEROUX, mais il s'avère aussi une nécessité compte tenu de la place que le numérique tend à occuper dans les pratiques cliniques contemporaines. En effet, de la gestion par texto d'une relation amoureuse en temps réel, ou des questions éducatives envahissantes que se posent les parents d'adolescents sur les limites à fixer concernant leurs pratiques vidéoludiques, en passant par les temps de loisirs passés en réseau sur des mondes numériques massivement multijoueurs ou en famille sur la console du salon, les expériences vécues et racontées au psychologue sont aujourd'hui jalonnées de références aux écrans, aux nouvelles technologies et aux univers du numérique.

C'est dans l'optique d'ouvrir un espace de partage au sujet de ce désormais *incontournable phénomène social* que les contributeurs de ce numéro, psychologues praticiens, chercheurs, psychanalystes, ont proposé d'évoquer leurs utilisations thérapeutiques de l'objet numérique. Ce numéro représente d'ailleurs le point de départ d'une nouvelle rubrique dans laquelle, chaque trimestre, un Jeu vidéo vous sera présenté ainsi que ses principaux intérêts thérapeutiques.

En vous souhaitant une agréable lecture...

Frédéric GUINARD
Rédacteur en chef

édito

sommaire

Cliniques du numérique et médiations thérapeutiques

De l'âge de verre à l'âge du plastique numérique... effet de la mutation de la matérialité de l'environnement sur la construction psychique par Guillaume GILLET.....	p.5
Le concept de « surgissement » dans le rapport de l'homme à la technique par Geoffroy WILLO.....	p.10
Le dispositif vidéo-ludique au service de l'élaboration psychique par Grégoire LATRY et Vincent LECORRE.....	p.14
Médiation numérique et symbolisation sensori-motrice par Anne BRUN.....	p.20
Spore chez le thérapeute Les effets positifs de l'introduction d'un jeu vidéo dans une psychothérapie psychanalytique d'enfant par Yann LEROUX.....	p.24
Utilisation de la tablette numérique dans une pratique clinique quotidienne par Fanélie CHOMETTE.....	p.28
Bibliographie.....	p.31
Historique.....	p.32

illustrations

Marc-Antoine BURIEZ	Couverture, pp. 5, 12, 22, 23, 29 et 32
Domaine public.....	pp.17, 18, 25 et 26
Creative Commons	p.19

abonnement

Je m'abonne pour 6 n° (1an 1/2) et bénéficie de l'offre de 1 n° gratuit
du n°1 au n°88/89' ainsi qu'un marque-pages spécial 20 ans

Tarifs : ☐ normal 24,00 € ☐ réduit ~ 18,00 €

Nom Prénom.....

Adresse

Code postal/Ville/Pays.....

Téléphone / e-mail.....

chèque libellé à l'ordre de

l'Agent Comptable de l'Université Lumière Lyon 2

Canal Psy - Institut de Psychologie - Université Lumière Lyon 2
5, avenue Pierre MENDES FRANCE - 69676 Bron Cedex

* hors numéros épuisés, à consulter sur :

psycho.univ-lyon2.fr/rubrique-81-CanalPsy.html

* étudiants, chômeurs, RMI, RSA, minimum vieillesse, ...
sur présentation d'un justificatif

canal psy

Directeur de la publication : Jean-Luc MAYAUD
Président de l'Université,
Jean-Luc.Mayaud@univ-lyon2.fr
Directeur délégué : Georges GAILLARD
Georges.Gaillard@univ-lyon2.fr
Enseignant responsable : Jean-Marc TALPIN
Jean-Marc.Talpin@univ-lyon2.fr
Rédacteur en chef : Frédéric GUINARD
Frederik.Guinard@univ-lyon2.fr
Coordinateur du numéro : Guillaume GILLET
guillaumedavidolivier.gillet@gmail.com
Responsable d'édition et conception graphique
Marc-Antoine BURIEZ
Marc-Antoine.Buriez@univ-lyon2.fr
Service Abonnements
Marc-Antoine.Buriez@univ-lyon2.fr

Canal Psy
Département FSP - Institut de Psychologie
Université Lumière Lyon 2
5, av. Pierre MENDES FRANCE - 69676 Bron Cedex
Tél. 04 78 77 24 76 - <http://psycho.univ-lyon2.fr>

Journal publié par l'Institut de Psychologie,
Département FSP
Imprimé par l'imprimerie Chaix à Villeurbanne
Commission paritaire n° 1117 8 07996
ISSN 1253-9392

De l'âge de verre à l'âge du plastique numérique... effet de la mutation de la matérialité de l'environnement sur la construction psychique

Guillaume GILLET

Les objets numériques, leurs liens avec ce que nous appelons l'« humain », leurs utilisations et ce que nous y transférons, sont au centre de mon intérêt depuis de nombreuses années. Les enjeux liés à l'émergence puis à l'évolution rapide des *objets à écran* orientent mes observations des *usages quotidiens du numérique*, ma pratique clinique de psychologue ainsi que mon travail de doctorat sur l'utilisation du jeu vidéo au sein de cadre-dispositif thérapeutique à *médiation numérique*.

Ce travail d'exploration des pratiques contemporaines autour du numérique implique plusieurs expériences qui m'ont permis de débiter la construction d'une vue d'ensemble de ces phénomènes. Cette représentation globale repose tout d'abord sur mon expérience clinique d'environ cinq ans issus de ma pratique de groupes à médiation numérique Jeu vidéo au sein d'institutions variées (CMP, intra, intersectorielle) et auprès de populations différentes (adultes, enfants, adolescents).

Cette pratique clinique qui suppose l'immersion dans le Jeu vidéo au sein de cadres thérapeutiques médiatisés en côte à côte s'est associée à une pratique libérale de consultation autour de demandes liées à la pratique problématique du Jeu vidéo des adolescents.

À ceci s'ajoute une pratique de formateur au sein d'institut de formation initiale ou continue auprès de jeunes adultes ou de professionnels de terrain « confirmés » du secteur médico-social ou éducatif.

Enfin, je bénéficie d'une expérience d'intervenant auprès de l'école des parents et des éducateurs, ce qui me permet de rencontrer les adultes aux prises avec des questionnements concernant la parentalité à « l'ère numérique ».

L'écoute de l'ensemble de ces discours épars a rendu possible l'assemblage d'un Jeu de Lego aboutissant à une pensée « méta » ou une représentation de synthèse sur les effets à plusieurs niveaux de l'introduction dans notre société puis de l'utilisation de ces objets hybrides auto-animés et auto-éclairés qui permettent l'actualisation de la vie psychique à travers de nouvelles formes de processus transférentielles.

Cette expérience multifide, en écho de l'objet que je tente d'approcher, m'a permis de comprendre deux phéno-

mènes. Premièrement, l'« irruption » des *objets à écrans* ou d'*objet à support réfléchissant* implique que les enfants se construisent dans un univers qui présente des différences significatives par rapport à ce qui fut le socle de base et les méta-représentations des catégories d'ensemble qui ont modelé notre rapport à soi, à l'éducation et au monde. Deuxièmement, nous attribuons rapidement les effets de ces changements paradigmatiques et de ces mutations contemporaines à la seule survenue des objets technologiques à travers un lien de causalité unique et directe qui ne traduit pas l'hyper-complexité de l'Homme qui les utilise bien souvent comme des prothèses c'est-à-dire comme des extensions de ses capacités somato-psychiques.

Gilbert SIMONDON (1958) nous a permis de comprendre que les objets techniques dans leur ensemble représentent de l'*humain cristallisé*, la forme étant liée à un principe de concrétisation et de *surdétermination fonctionnelle* que nous pouvons rapprocher d'un principe de surdétermination lié aux fantasmes qui ont précédé sa création.

Mon intérêt se porte sur les mutations induites sur notre rapport au corps et la manière dont « nous nous habitons », notre rapport à l'espace et au temps, mais aussi au monde et aux autres et à ce que Benoit VIROLE (2011) nomme la complexité de Soi.

Pour rendre compte de ces observations, nous emploierons dans la suite de cet exposé le terme de *matières numériques*, en référence à la proposition de Yann LEROUX (2013), du fait d'un rapprochement avec la *matière première du psychisme* dont Sigmund FREUD faisait l'hypothèse dès 1900. Cette « matière » hypercomplexe subjectivement perçue comme « extérieure » présente en effet des propriétés d'isomorphisme avec la matière psychique qui, comme elle, demeure énigmatique dans son organisation et dans son fonctionnement. Tout comme l'esprit humain reste interprétable uniquement à travers les traces et les signes de son activité, la matière des écrans est perceptible et toujours accessible du bout des doigts tout en étant protégée derrière l'écran qui constitue simultanément une surface de projection de la vie psychique de l'observateur-joueur.

J'ai donc pris parti de m'immerger dans les espaces numériques, notamment ceux « fréquentés » par les adolescents (*Facebook, Twitter, Skype/Outlook, Instagram, Snapchat*, jeu vidéo en ligne de type « MMO » comme *World Of Warcraft, Google+...*) afin de comprendre de l'intérieur les effets qu'avait sur moi ces utilisations. Cette adoption de certaines pratiques des adolescents au sein des espaces numériques s'inscrit dans la suite d'une histoire de jeu avec les objets techniques qui ont eu une fonction de compagnon de Jeu (TISSEYRON S., 2011) et qui ont un rôle de support de la subjectivité et par conséquent de support la relation thérapeutique (LEROUX Y., 2009).

Ce choix d'immersion est inspiré par la démarche de construction de la métapsychologie psychanalytique par Sigmund FREUD à partir de l'analyse de ses rêves et autres productions de l'Inconscient. Cette approche du Jeu vidéo par le jeu est aussi inspirée des travaux de Donald W. WINNICOTT et de René ROUSSILLON sur les processus de symbolisation.

Mon approche repose sur l'hypothèse que l'analyse de mon rapport quotidien avec les objets technologiques, tant sur le plan de la sensorialité en lien avec leur matérialité, que sur le plan « virtuel », constitue un révélateur ou un indicateur des traces antérieures du rapport à l'objet, des modalités de transfert actualisées de cette pré-histoire en même temps qu'il tient lieu d'analyseur du rapport à l'activité de représentation elle-même (ROUSSILLON R., 1997, p.170). Si comme le souligne Michaël STORA, le Jeu vidéo peut être rapproché du rêve (2009), avec toutefois un surplus de motricité, nous pouvons faire l'hypothèse que l'écran du Jeu vidéo devient un « cousin » de l'écran du rêve ou de l'arrière-fond représentatif « positif ».

Chronique de la construction d'un objet phobique : entre refoulement et clivage

La distance que nous mettons entre nous et les *objets numériques* que nous utilisons quotidiennement ainsi que la mise à l'écart du discours des adolescents à ce sujet nous invitent à réfléchir sur notre tendance à penser en écho de ce que nous dénonçons à propos de ces *objets connectés* et de leur utilisation.

L'approche du numérique épouse ainsi la forme de notre environnement en nous invitant à penser par simplicité en attribuant de manière projective, par « économie de pensée » selon Yann LEROUX (2010), une responsabilité aux objets technologiques que nous ne contrôlons pas, contrairement à ce que nous fantasmons d'une meilleure maîtrise du côté des adolescents.

Cette approche purement descriptive qui adhère aux postulats du positivisme contemporain porte les traces d'une organisation de la pensée en double de ces surfaces planes que nous côtoyons à présent tous les jours. Nous oublions qu'en tant qu'adultes nous sommes les premiers utilisateurs et donc les premiers modèles d'identification pour les jeunes générations. C'est ainsi que je rencontre des parents qui me disent être inquiets au sujet de la « relation » de leur « ado » avec les écrans alors qu'ils sont eux-mêmes les premiers à être hyperconnectés en permanence. C'est aussi le cas des parents les plus réticents vis-à-vis des

jeux vidéo qui mettent leurs enfants devant un « DVD » tout l'après-midi lorsqu'ils ont une tâche importante à faire et qu'ils souhaitent ne pas être dérangés... Dans l'ensemble, ces parents déplorent ce qu'ils observent d'une disparition du lien social tel qu'ils le conçoivent en même temps qu'ils reconnaissent ne pas parler des utilisations du numérique avec leurs enfants.

Or, si nous faisons un bref détour par une perspective historique, et si nous écoutons les adolescents nous parler de leur quotidien, nous pouvons remarquer combien le monde a évolué depuis la moitié du XX^{ème} siècle, avant même que nous soyons « envahis » par ces objets pas si étrangers que cela.

Ainsi, l'adulte a souvent l'impression que le numérique fragmente la pensée au point de lui donner une forme communautaire et circulaire en raison de la saturation sensorielle que provoque l'immersion prolongée dans l'image animée du Jeu vidéo. Pourtant, l'adolescent nous raconte plutôt que parmi la pléthore d'activités éparées qu'il investit, et du fait de son emploi du temps rempli et fragmenté, les objets numériques constituent le fil de continuité entre ces aspects sectorisés de sa vie et un moyen de faire le lien entre les différents espaces qu'ils fréquentent. Par conséquent, nous nous apercevons que les objets numériques ne sont pas « responsables » de ces changements, mais qu'ils constituent une forme de « réponse » articulaire et liante à l'impression de mutations profondes qui est à l'oeuvre dans l'histoire de l'humanité et qui désarticule l'homme jusque dans son rapport à sa propre corporalité.

La perte de la familiarité du monde

Comme nous venons de le voir, nous attribuons aux *Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication* (NTIC) les effets de mutations profondes sans resituer leur émergence dans le contexte historique.

La mondialisation des conflits et la destruction d'une partie du monde durant la Seconde Guerre mondiale ont induit un vécu de chaos et de désorganisation auquel a été apportée une réponse temporaire à travers l'instauration d'un clivage idéologique Est-Ouest qui a bipolarisé le monde durant la deuxième moitié du vingtième siècle. Ce premier clivage organisateur et étanche n'a pas pu tenir au-delà de l'effondrement du bloc soviétique symbolisé par la chute du mur de Berlin en 1989. La levée du clivage a conduit à une perte de l'équilibre du monde et à une nécessité de réorganisation sous une forme communautaire dont nous pouvons repérer certains effets. L'avènement de la groupalité dans les processus de décision tout comme dans les institutions, la virtualisation des frontières et l'instauration d'une dynamique de mutation a entraîné une transformation des modèles à partir d'un « rassurant » structuralisme vers l'intégration d'un schème d'organisation multipolaire. La « crise » consécutive de ces mutations mondiales encore en cours a conduit à une crise du rapport à soi et au monde, mais aussi à une crise de la parentalité et de la transmission, et sans doute pour une part, à une crise des modèles sur lesquels nous nous sommes reposés jusque-là pour construire un sens à nos pratiques et notamment à nos pratiques cliniques. La pré-

mière conséquence de ce multi-partisme indiscipliné est la perte de l'apparente et illusoire « clairvoyance » des positions idéales des uns et des autres à laquelle nous nous raccrochions : le centre du monde s'est déplacé et nous avons encore à effectuer un travail de décentrage de nos positions occidentales auto-centrées tant sur le plan individuel que sur le plan des prétentions des disciplines au sein desquelles nous nous inscrivons. Cet enjeu d'intégration d'une forme d'altérité interne, ou d'inclusion réciproque d'une fonction de tiers incluse entre disciplines, constitue l'un des défis majeurs de notre nouveau siècle. La deuxième conséquence renvoie à la manière dont nous intégrons un schéma unitaire de l'homme qui aujourd'hui se trouve fragmenté entre ses identités multiples et qui est en recherche d'espaces intermédiaires et de support d'articulation et de rassemblement. La notion même d'*individu* se trouve aujourd'hui remplacée par celle que Serge Tisseron nomme le *DIVIDU* afin de traduire l'avènement d'un nouveau mode de relation basé de plus en plus sur le clivage comme mécanisme fonctionnel non pathologique.

Les effets de la crise intra et inter-systémique

Un certain nombre d'effets plus lointains se repèrent à travers nos manières d'aborder ces phénomènes de changements. Tout d'abord, la première réaction que nous observons concerne l'« effondrement à venir de la civilisation » dont nous entendons parler au sujet de la nouvelle génération dite « du tout numérique ». Cette idée porte les traces, comme le souligne Donald W. WINNICOTT (1975), d'un effondrement qui s'est déjà produit, mais que nous n'avons pas encore intégré. Mais il s'agit bien sûr également d'un signe d'une constante que nous pouvons repérer depuis Socrate : celle d'une difficulté des « anciens » à penser l'actualité des nouvelles générations.

Ensuite, nous pouvons noter que nous parlons du virtuel-numérique comme s'il s'agissait d'un objet DE l'adolescence alors même que nous pourrions interroger son utilisation A l'adolescence et la différencier de son emploi chez l'adulte. Il semble ainsi que nous reproduisons l'effet de brouillage des limites dans nos conceptualisations. Ajoutons sur ce point que les technologies « connectées » nous permettent non-seulement une réduction du temps d'attente entre l'objet désiré et l'objet obtenu à travers une accélération du processus d'information en même temps qu'ils nous offrent pour la première fois une possibilité de relecture de certains phénomènes dont nous avions jusque-là une compréhension encore « collée » à l'objet. Ceci associé à une opportunité de requestionnement de ce qui fut jadis une évidence indiscutable implique d'être nous-mêmes pris dans un effet d'après-coup qui est accentué par la vitesse et l'accélération du rythme du monde dont la conception et les utilisations de ces objets se font le relais. L'utilisation du numérique et l'immersion dans le Jeu vidéo conduit à un vécu d'absentification du corps et une impression d'indistinction entre le pôle perceptif et le pôle représentatif, ce qui nous amènent à revivre de manière presque hallucinatoire des pans entiers de notre rapport aux mondes et de notre histoire. Cependant, nous avons tendance à reléguer ces phénomènes de manière

projective en refusant de reconnaître une résurgence de ce que nous pouvons appeler la *part adolescente du Soi* par analogie avec la proposition d'entendre « la part bébé du Soi » d'Albert CICCONI (2012 et 2014).

Enfin, alors que nous autres adultes et parents, passons notre temps à critiquer les nouvelles utilisations du numérique en pointant du doigt la difficulté à supporter la frustration et le pouvoir quasiment hypnotique de ces « objets-miraculeux », nous adoptons paradoxalement et à notre insu la même posture devant le sachant, médecin, psychologue, thérapeute ou éducateur qui est mis dans une position d'expert. Nous mettons le professionnel devant l'injonction à répondre à tout-tout de suite à travers une recette de - prêt à penser - afin d'anticiper les dangers supposés de ces outils de « concurrences déloyales ». Car il s'agit bien de cela : les « objets à miroir déformant » sont des objets disponibles, déformables, accessibles, adaptés et adaptables et particulièrement portables. Ces objets séduisants, mais désésexualisés sont alors utilisés par nos adolescents qui actualisent avec et à travers eux des modes de rapport de dépendance très primitifs et « libérés » des niveaux de différenciation basés sur la différence des sexes. Simultanément, les objets numériques représentent une forme d'altérité « radicale » du fait de leur composition « non-biologique » mais de leur propriété d'auto-animation qui est une fonction liée à ce que René ROUSSILLON décrit de la réalité biologique.

Frappés d'amnésie nous oublions notre propre adolescence et le fait que l'adolescence prend une forme différente aujourd'hui sans pour autant changer sur le fond. L'adolescent tente encore de se différencier et de poursuivre le travail d'individuation, mais à l'aide de ces objets technologiques. Ainsi, « l'ado » ne s'éloigne plus physiquement de ses parents, mais il est enfermé parfois dans sa chambre en lien avec un « extérieur » via les *chat* et les réseaux sociaux. L'éloignement semble ainsi prendre la forme d'une des propriétés des objets technologiques à savoir l'intériorisation. De plus, nous n'entendons pas que les adolescents investissent d'autant ces objets-espaces qu'ils perçoivent les enjeux générationnels sous-jacents liés au pouvoir et au désir et qui pressentent combien cette situation nous est inconfortable : soit nous nous trouvons sur un pied d'égalité avec eux à ce sujet, soit nous éprouvons un renversement de l'asymétrie de la relation parent/enfant et sans doute thérapeute/patient. Ici encore se manifeste un paradoxe que les jeunes repèrent aisément. D'un côté, les parents ne savent que faire face à l'idéalisation de ces objets qu'ils observent chez leurs enfants qui s'y accrochent comme à une forme post-moderne et chimérique des *parents-combinés bons* alors qu'eux-mêmes subissent parfois de violentes remises en question de leur autorité. De l'autre, ces mêmes parents fragilisés dans leur légitimité sont les premiers à avoir acheté un *Smartphone* à leurs « ados » (« parce qu'on ne sait jamais... ») et les premiers à me demander s'il n'est pas possible de les surveiller voire de les pister via la géolocalisation offerte par ces objets. Les parents en oublient que les adolescents déplacent leurs reproches de dépendance et les traces de leur attachement primitif sur ces objets qui deviennent des « auxiliaires du moi ».

Le ressort de l'angoisse et la communauté du déni

L'impression de perte de maîtrise et les effets d'inversion générationnelle que nous vivons en tant qu'adultes, parents et professionnels face à l'irruption numérique ont un effet sidérant. Ils questionnent en effet les fondements et les coordonnées oedipiennes de la pensée et ce qui constitue, selon René Kaës l'un des organisateurs institutionnels. Tout d'abord, en tant qu'*institution sans territoire* le couple « *outils numériques-matière numérique* » constitue un nouveau phénomène-objet qui transporte des modalités d'interaction et qui véhicule des idéologies embarquées. Face à ces constats d'émergence de nouvelles configurations de la vie jusque-là « inconnues » et à l'imposition de nouveaux modèles d'organisation nous préférons focaliser nos attentes anxieuses sur un objet plutôt que questionner ce que nous vivons comme des crises à répétition et une résurgence d'un « malaise dans la civilisation » lié au chamboulement vécu à tous les niveaux des systèmes qui organisent le « vivre ensemble ».

C'est sur ce terrain anxiogène et « concurrentiel » que s'est cristallisée notre angoisse post-moderne de forme paranoïde et que s'est développée une construction phobique vis-à-vis des objets techniques qui sont ainsi arrivés légèrement « en retard », mais à point nommé. Ils ont alors été captés pour être désignés comme les responsables de ces mutations et des perturbations qui se produisent et que nous aurions voulu voir non-advenues.

À défaut de faire l'histoire des objets techniques et de leur intégration presque silencieuse dans le tissu social, nous pourrions dire que nous vivons une impression de parachutage de ces outils qui semblent sortis de nulle part. Nous sommes alors pris dans une injonction à penser ce climat global et ses mues successives. La recherche des origines nous amène alors à opter pour une solution économiquement viable pour le psychisme en nous raccrochant au principe de causalité directe monofactorielle qui tend à nous centrer sur un objet exclusif qui vient alors attirer l'ensemble des niveaux d'angoisse par lesquels nous sommes traversés aujourd'hui.

Nous oublions alors comme le souligne Gilbert SIMONDON que la technique est ce précisément sur quoi s'est construite notre société et que notre refus d'entendre l'essence humaine des objets technologiques constitue un avatar de notre tendance à la xénophobie (1958).

La solution addictive : entre déni et pénétration agie de l'objet d'addiction

La médecine et le rôle de maîtrise et d'agent de contrôle social de la santé mentale ont conduit les professionnels du soin à répondre à la demande sociale sans le recul suffisant pour approcher les phénomènes dans une perspective processuelle : il fallait immédiatement identifier le « symptôme » afin de le traiter en l'effaçant.

Demande sociale et création de syndrome

La première idée d'une « addiction à Internet et aux Jeux vidéo » est issue d'une remarque d'un médecin américain

Yvan GOLDBERG sur un espace de discussion en 1995. Son idée formulée presque sous la forme d'une plaisanterie a été reprise en 1996 par la Psychologue Américaine Kimberley YOUNG qui a conceptualisé une addiction aux Jeux vidéo qu'elle rapprocha aussitôt par analogie à une « toxicomanie sans drogues » (FENICHEL O., 1949). Dans le climat actuel de prolifération et d'inflation conceptuelle, nous avons assisté à la création d'une pléthore de dénominations qui se focalisaient sur l'interprétation extérieure d'une collection de symptômes bientôt rassemblés dans un « syndrome ». À partir de critères transposés depuis l'addictologie et notamment l'alcoolologie, des « cures » ont été prescrites pour se désintoxiquer de l'effet déclaré désorganisateur de ces technologies qui pourtant présentent en même temps des fonctionnalités et des enjeux tout à fait essentiels. Par ailleurs, dans notre société d'inter-dépendance et d'instrumentalisation de la dépendance à travers les abonnements ou encore les « cartes de fidélité » nous pouvons remarquer que s'attacher à un objet avec lequel se construit un lien de continuité et qui permet de réaliser certains projets serait devenu un danger. Comme le souligne Thomas GAON (2008), une réalité clinique, la méconnaissance de l'objet Jeu vidéo, la mutation de la psychiatrie moderne, l'ambiguïté terminologique et la gestion thérapeutique captée par l'addictologie ont contribué à la *Fabrique à maladies* qui a conduit à une « addictologisation des comportements nouveaux ». La pathologisation condamnant des nouvelles pratiques numériques repose ainsi, comme le souligne Yann LEROUX, sur une méconnaissance profonde des espaces numériques comme lieu d'invention de la subjectivité du XXI^{ème} siècle. L'absence d'immersion de la part des professionnels, qui pourtant accordent habituellement tant d'importance au « travail de terrain », a ainsi favorisé la perpétuation du clivage et son déplacement puis sa virtualisation depuis une réalité matérielle vers le plan générationnel et culturel. L'actuelle position de religiosité du savoir scientifique a alors fini d'imposer l'addiction au Jeu vidéo comme une norme encore très active aujourd'hui.

Effet de l'enkystement conceptuel

Appuyé sur ces modèles nous avons, pendant de nombreuses années, incriminé et même parfois disqualifié l'investissement des objets numériques qui souffrent encore actuellement d'une forme de snobisme intellectuel au profit des livres et des autres objets que nous jugions plus « nobles » ou du moins plus aptes à obtenir notre préférence culturelle. Ma clinique témoigne de la manière dont les enfants et de surcroît les adolescents ont appris à se taire sur leurs pratiques numériques, anticipant ainsi une réaction nécessairement dysqualifiante de la part des adultes qui adoptent une posture de prévention qui sert de préservation de l'asymétrie adulte/enfant fantasmée comme « menacée ». Les jeunes patients que nous rencontrons sont alors parfois surpris qu'un adulte connaisse le contenu, les interfaces et les mécaniques de Jeu et s'y intéresse même lorsqu'il ne pratique pas. Les jeunes adultes rapportent également leur sentiment de honte lorsqu'ils osent dire comme s'ils avouaient, qu'ils

jouent encore au Jeu vidéo : comme s'il s'agissait d'un Jeu donc d'une « activité de bébé » que l'on doit délaissier une fois que l'on devient un adulte responsable. Tout ce qui favorise la régression dans un certain cadre semble ainsi d'emblée conçu comme un signe d'immaturité qui paraît pourtant tout à fait proportionnel à l'étroitesse de notre pensée sur ce point. Notre société productiviste et rentabiliste qui prône la performance voit d'un mauvais oeil tout ce qui semble ne servir à rien. Les parents que je rencontre portent souvent ces prescriptions en poussant leurs enfants à apprendre ou à utiliser des outils de pédagogie numérique plutôt qu'à jouer tout simplement sans nécessairement suivre toujours des objectifs qu'on leur donne. Pourtant, je fais souvent remarquer combien, avec l'emploi du temps de ministre qu'ont les adolescents et les injonctions à choisir déjà une carrière professionnelle à quatorze ans, les espaces numériques demeurent les « seuls passe-temps non surveillés par les parents » au sein desquels ils peuvent respirer et reprendre leur souffle par rapport au rythme effréné de notre vie post-moderne. À ce propos, il convient de comprendre que les adolescents ne demandent pas à être trop compris : une jeune fille me racontait justement qu'il y avait une différence essentielle entre *Facebook* et *Snapchat*. « *Face* c'est ringard » : sur *Facebook*, il y a à présent trop d'adultes, trop de règles et même les parents demandent à être amis avec leur adolescent pour mieux contrôler leurs « publications ». Elle m'expliqua alors que les parents ne connaissent pas la possibilité de cacher à qui l'on veut « poster » certaines de nos actualités en ligne. En plus le fait de laisser une trace qui ne s'effacera jamais totalement malgré l'oubli général pose problème : on est obligé d'être policé sur *Facebook*. Alors que sur « *Snap* », on peut se lâcher, car nos photos ne sont visibles qu'à la personne à laquelle on l'envoie directement sur son portable et qu'elles s'effacent au bout de dix secondes. Et il est vrai que les photos plus osées voire les grimaces sont alors moins compliquées à envoyer puisque les adolescents disent ne pas craindre de représailles de la part des adultes.

Ouverture vers une réflexion sur l'évolution de la matérialité du monde et ses effets sur le développement psychique

Parmi les cinq paradigmes majeurs de ce que nous nommons la *révolution numérique*, nous développerons uniquement ici celui que nous relierons à la modification de la matérialité des objets quotidiens.

La période de l'après-guerre notamment a été caractérisée par une volonté de reconstruction et de fabrication pour « durer dans le temps ». Les objets mobiliers comme les objets immobiliers ont été construits dans une logique de conservation qui a consisté pour une part à l'élaboration d'objets solides, durs, rares et peu interchangeables. Les matériaux employés alors notamment dans les objets du quotidien étaient pour la majorité le bois, le métal, régulièrement le fer et le verre. Ces objets étaient par ailleurs inanimés, d'une seule matière, et pour certains peu ergonomiques. Autrement dit, pour reprendre une terminologie de René Roussillon, la *matérialité* des objets qui étaient

présentés aux enfants était de type « dure », « cassable », « peu souple ou déformable », voire « rigide », et peu accessible au sens où l'enfant devait davantage s'adapter à eux que l'inverse. Au fur et à mesure les matériaux que nous nommons à présent « nobles » du fait de leur coût ont été remplacés par les dérivés du pétrole qui donnent formes aux plastiques. Les objets que nous présentons aujourd'hui aux enfants sont beaucoup plus mous, doux, nombreux et interchangeables, car à présent duplicables presque à l'infini. Par ailleurs, les jouets d'aujourd'hui présentent des modalités sensorielles qui sont pensées en amont et que les différentes matières qui les composent sont hybrides et assemblées afin de correspondre à certains critères de réponses aux modalités sensorielles du nourrisson. Ajoutons à cela qu'ils sont à présent animés et même auto-animés et qu'ils représentent une certaine facilité de prise en main et de manipulation. Beaucoup moins cassables par une simple chute sur le sol, ses objets sont également plus souples et plus déformables sans toutefois perdre leurs formes, mais ils sont parfois plus fragiles au sens où ils ne sont pas toujours destinés à être conservés, mais plutôt remplacés à une fréquence plus élevée.

Or, nous savons avec les travaux de René Roussillon que les objets présentés à l'enfant constituent pour lui des objets relais de la capacité d'adaptation sur mesure déclinante de l'objet primaire maternel. Il semble alors possible d'avancer l'idée que la manière d'intérioriser le monde en étayage de ces objets-supports a considérablement évolué en un demi-siècle. Les écarts que nous nommons à présent « culturels » sont, ainsi peut-être à entendre dans le sens que donne Donald W. WINICOTT à ce terme de culture c'est-à-dire comme héritiers des phénomènes transitionnels. Enfin, le passage du verre au plastique a également contribué à l'émergence d'une nouvelle catégorie d'objet qui n'existait pas à l'époque de notre enfance : à côté des catégories courantes du non-vivant et du vivant qui appartiennent respectivement au monde de la réalité matérielle et de la réalité biologique, les enfants d'aujourd'hui et les adolescents *a fortiori* se développent en appui d'une troisième catégorie d'objet que je propose de nommer les objets non-vivants-animés qui constituent « l'environnement non-vivant-animé » et qui présente notamment des propriétés de réponses et de sollicitation qui se rapproche davantage de la fonction de l'objet primaire que les anciens jouets de bois et de verre.

Dans la suite de ces évolutions, la matière numérique du Jeu vidéo semble prolonger ces propriétés de duplication à l'identique des objets ainsi que la possibilité de malléabiliser cet environnement en le transformant à l'infini. L'aspect transformationnel des univers numériques qui sont pour certains hyper-modelables permet ainsi à la réalité psychique de trouver un objet potentiel de médiation qui fasse écho à la plasticité neuro-psychique des adolescents qui trouvent/créent des mondes complexes représentant leur vie psychique en remaniement perpétuel.

Guillaume GILLER
Psychologue clinicien
Doctorant en psychopathologie
et psychologie clinique

Le concept de « surgissement » dans le rapport de l'homme à la technique

Geoffroy WILLO

« L'émergence » est un vieux concept qui ne cesse d'être moderne. Il est à première vue assez simple de le définir. Pour le biologiste Stuart KAUFFMAN, « ce qui qualifie un phénomène émergent, c'est une propriété collective qui n'est présente dans aucune des molécules individuelles » (2002) : l'eau, combinaison d'hydrogène et d'oxygène, est une émergence en tant que ses propriétés ne sont pas les mêmes que celles des éléments qui la composent. L'idée philosophique de « l'émergence » qu'on trouve déjà chez ARISTOTE est la suivante : un système, même composé d'éléments simples, est susceptible d'évoluer dans le temps de façon imprévisible. La biologie fait de plus en plus appel à ce concept, au même titre que la physique, qui commence à admettre qu'il n'est pas possible d'expliquer l'apparition des structures complexes en recherchant des lois simples régissant les composants premiers de la matière ; le prix Nobel américain Robert LAUGHLIN, physicien quantique, l'a montré de la manière la plus convaincante (2005).

Nous supposons que les « interactions humain-ordinateur » relèvent d'une telle structure complexe, partant d'un humain « limité dans ses capacités à traiter l'information » (Dix et al., 2004) face à la puissance computationnelle. D'un côté, nous avons un composant biopsychique en demande, de l'autre, un composant artificiel qui répond. On sait que la cybernétique s'est fondée comme la science dont l'objet est d'assurer une correspondance entre cette demande et cette réponse : quelque 70 ans après la correction que Norbert WIENER, le fondateur de cette science, apporta au dialogue humain/machine dans le système de tirs de la DCA, « le combat » est aujourd'hui toujours le même : il faut que ça « matche » entre l'organique et l'artificiel. La nécessité d'avoir eu à créer cette science hautement composite qu'est la cybernétique démontre à elle seule que la fracture communicationnelle entre ces deux entités est extrêmement difficile à réduire. Entre ce que l'humain attend de la machine et ce que celle-ci lui délivre, il se produit du « bruit » ou des phénomènes « collatéraux », ce que SHANNON dans sa théorie de l'information a désigné sous le terme « d'entropie », coextensive au degré de complexité de l'information (1948).

Nous avons pris comme objet d'étude ce décalage structurel entre la demande humaine et la réponse algorithmique pour en interroger la possibilité d'une

émergence, que nous avons nommé dans ce cas précis « surgissement » répondant au sens conceptuel d'*émergence*, évoqué plus haut, mais articulé avec la question du fantasme en psychanalyse, c'est-à-dire une représentation psychique « métissée » entre le conscient et l'inconscient (FREUD, 1915). La question est la suivante : ce bruit dans le système humain/machine pourrait-il jouer un rôle particulier sur le plan psychique ? Nous avons cherché à explorer jusqu'où l'imprédictibilité de l'algorithme pouvait jouer un rôle dans le rapport établi entre la singularité de l'individu (son idiosyncrasie) et l'algorithme. Ou pour le dire le plus simplement sous la forme d'une hypothèse, si l'on ne sait pas ce qu'un algorithme peut délivrer, alors son usager peut tout en espérer et alimenter ainsi les plus grands espoirs ou les pires craintes. Il ne suffit pour s'en convaincre que de considérer le rôle qui était assigné au projet cybernétique de l'après-guerre dans les années cinquante, et celui de la contre-culture des années soixante (TURNER, 2005) : le premier visait à reproduire un cerveau humain sous la forme d'une machine afin de conjurer la tragédie de l'holocauste, le second poursuivait l'utopie d'une émancipation de l'individu qui, par la technique, devait conjuguer paradis artificiels et intelligence artificielle.

Le fantasme reposant sur la promesse technique est donc non seulement culturel, mais aussi individuel.

Notre recherche nous a conduits à associer l'excitation psychique et l'état d'alerte auxquels nous soumettent les écrans comme des marqueurs de surgissements, générant un attrait naturel pour ce qu'ils vont nous délivrer. Le phénomène de surgissement excède donc de beaucoup la phénoménologie numérique : plus généralement, c'est ce que la philosophie désigne sous le terme de *contingence* qui organise de manière intrinsèque un rapport « passionnel », subjectif, entre l'homme et son environnement lorsque celui-ci est promoteur d'imprévisibilité.

Une étude des conditions d'émergence d'un questionnement psychanalytique du virtuel révèle qu'historiquement, les « nouvelles technologies » ont toujours existé et ont généré chez lui une virtualité suffisamment forte pour prendre une part active dans certains tournants de l'Histoire. On peut à titre d'exemple citer la Réforme qui a enflammé la chrétienté par les pamphlets de LUTHER sur un rythme comparable aux

« tweets » des récentes Révolutions arabes (DARNTON, 2011). Cette approche historique de la contingence, étroitement liée à l'histoire de la technique, conduit à considérer que si l'objet numérique est nouveau, la structure de cet objet, elle, n'est pas nouvelle : le numérique produit de la contingence au même titre que la *Pascaline* ou la table des matières du *codex* le faisait, ce dont témoigne la variété des passions qu'elles ont chacune déchaînées en leur temps, respectivement au XII^{ème} et XVII^{ème} siècle (HUMBERT, 1947). Notre travail de thèse amène donc des éléments d'analyse produits par l'historien et l'anthropologue qui récuse toute idée de rupture entre le virtuel et l'histoire qui l'a produit.

Par la suite, le numérique ne s'est spécifié qu'en réussissant à renouveler en permanence une contingence de l'outil, c'est-à-dire en parvenant à éviter l'effet d'accoutumance et de prévisibilité amenant l'invention vers le statut d'outil du quotidien (nul doute par exemple que le métro fut très « virtuel » pour son usager lors de sa mise en service...). Cette spécificité du « virtuel moderne » à pouvoir renouveler sa contingence peut être attribuée à six facteurs qui concourent à ce que le numérique « densifie le présent » et cultive le mythe d'un « passage-à-l'actuel » de la revendication inconsciente. Par les écrans, l'environnement devient moins fixe, quelque chose peut « toujours se passer », appelant à croire en la promesse d'un « site » dans lequel le sujet pourra s'en remettre à un algorithme qui lui fournira une réponse « magique ». Le phénomène trouve particulièrement à s'illustrer dans certaines requêtes adressées par millions à l'algorithme *Google* (« Je désire un autre homme », « Je voudrais que quelqu'un m'attende », « Je veux mourir », « J'ai peur d'être enceinte »...) s'inscrivant dans le droit fil de « l'organisme pensant » dont la *Pascaline* était accusée, simultanément à l'adulation dont elle faisait l'objet. La dimension existentielle de ces requêtes témoigne de ce que l'une des prérogatives assignées à l'algorithme ne consiste rien moins qu'à donner au sujet des réponses sur sa condition humaine.

En première analyse, la mécanique du phénomène est simple : si l'utilisateur de l'algorithme sait qu'il y a toute une machinerie qui traite ce qu'il y a déposé de lui-même, il ne sait pas ce que cet algorithme ne peut pas faire. À l'image des premiers hominidés face au monolithe de 2001, *L'Odyssée de l'Espace* (allégorie de la naissance de l'âme humaine), il n'en discerne pas les limites et il se trouve donc parfaitement fondé à tout en espérer ou tout en craindre, quitte, par cette activité psychique à s'acquitter d'un profond animisme à l'égard de cet Autre technologique.

Il y a donc deux fonctionnements évolutifs : d'un côté, celui du monde extérieur et notamment du numérique en mouvement permanent, de l'autre celui de l'humain en demande, et il s'agit de comprendre comment l'un s'articule à l'autre, c'est-à-dire comment quelque chose qui se passe dans l'environnement devient quelque chose qui se passe pour le sujet ?

C'est précisément cette rencontre que nous avons désignée sous le terme de « surgissement » et que le rapport immédiat avec la temporalité invite dans le corpus psychanalytique.

Expérimentation

Le dispositif que nous avons mis au point pour analyser le rapport au temps t+1 de l'humain face à l'écran repose sur une séquence en deux temps. Sans en faire le résumé, il est nécessaire d'en restituer les grandes lignes.

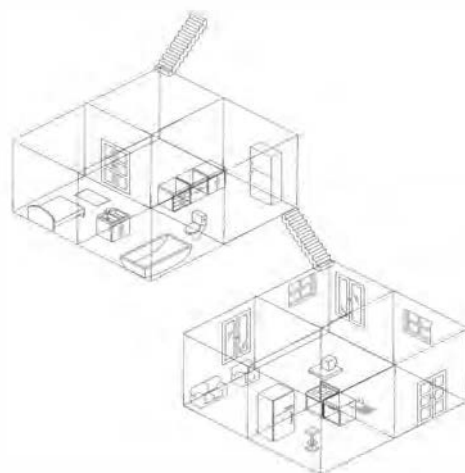
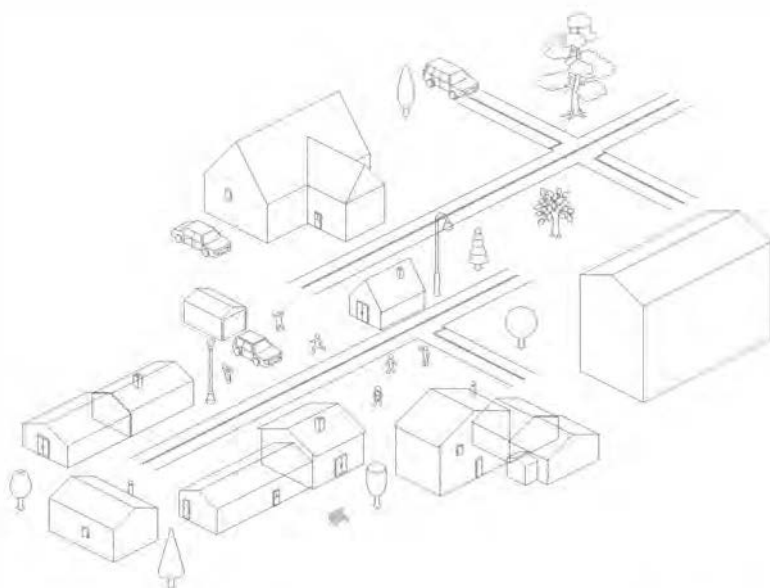
De la façon la plus empirique, nous avons choisi, pour disposer d'un système humain/algorithme, de nous intéresser au couple adolescent/jeu vidéo. Le jeu vidéo que nous avons choisi est celui d'une « simulation de vie » proposant des contenus très divers, susceptibles de supporter une grande variété de thèmes de surgissement. La méthode que nous avons utilisée se déroule en trois temps.

Le premier temps consiste à repérer les possibles émergences ; schématiquement, ce temps correspond à l'illusion d'un sujet qui se dirait « l'algorithme va faire cela ». Durant cette première étape, nous laissons le sujet jouer comme il le souhaite pendant une heure et nous n'intervenons que sur sa demande s'il a besoin d'aide pour accomplir quelque chose à l'écran. Nous repérons le surgissement à partir de nos propres réactions (contre-transférentielles, dit-on en psychanalyse) nous faisant pressentir qu'il est « en train de se passer quelque chose » entre le sujet et l'algorithme ; des critères plus formels de reconnaissance de l'émergence peuvent être énoncés : manifestation de « suspense » ou d'angoisse, stationnement électif sur une séquence, excitation psychique ou motrice, signes de déception ou d'enthousiasme, d'incompréhension, arrêts inattendus, phénomènes de récurrence, d'insistance. Par ailleurs, la partie que joue le sujet à l'écran est enregistrée en vidéo, de telle manière que nous pouvons la revoir seuls pour repérer des surgissements inaperçus pendant la séquence de jeu.

La seconde étape consiste à vérifier ces surgissements. Un entretien de 45 minutes est proposé à chaque sujet une semaine après la séance de jeu, supporté par la rediffusion des séquences d'émergence repérées. Chacune de ces séquences vidéo dure environ une minute, à l'issue desquelles nous demandons « est-ce que tu attendais qu'il se passe quelque chose à ce moment ? ».

Le troisième temps est lui aussi un temps de vérification. Avec l'accord du sujet, nous avons organisé une rencontre avec lui, son psychothérapeute et ses parents afin d'obtenir des éléments de comparaison entre ses surgissements et les éléments les plus significatifs de son histoire. Voici trois illustrations issues de notre expérimentation :

Jean, 14 ans, manifeste des signes d'angoisse alors que sa mère-avatar prend un bain ; il cherche à plusieurs reprises à la faire sortir, clique plusieurs fois avec précipitation sur le personnage sans y parvenir et me demande finalement de le faire moi-même. À l'entretien une semaine plus tard, le jeune homme m'explique : « Il fallait que je l'envoie au lit sinon elle risquait de s'endormir et de se noyer ». Nous apprendrons que le jeune homme vit en foyer et demande régulièrement aux services sociaux les lettres de sa mère qui est schizophrène, sans domicile fixe et incapable d'assurer sa sécurité dans sa situation.



Sophie, 15 ans, se rend pendant le jeu dans un cimetière ; elle le visite et clique à plusieurs reprises sur les sépultures sans que rien ne se passe. Elle expliquera la semaine suivante : « Je voulais savoir si on pouvait aller sous les tombes (...). J'ai entendu qu'une petite fille a vécu sous le cimetière avec ses parents morts ». J'apprendrai que le passé de la jeune fille a été marqué par des abandons précoces : après le décès de sa mère lors de sa naissance, Sophie à l'âge de cinq ans s'est vécue comme « enlevée » à sa famille (en fait une famille d'accueil) au motif d'une adoption qui s'est finalement terminée quelques années plus tard par un nouvel abandon et un placement en foyer.

Estelle, 16 ans, crée trois jeunes filles pour habiter sa maison virtuelle. Elle me demande dès que la partie commence s'il est possible d'acheter des alarmes pour sa maison ; une fois installées, elle consacre toute sa partie au choix d'une clôture autour du jardin : muret, barrière, grillage, palissade, rien de ce que le logiciel mettra à sa disposition ne pourra la satisfaire. À l'entretien, Estelle m'expliquera qu'elle s'attendait à ce que le jeu envoie des voleurs ou des gens qui pourraient l'enlever et que les filles vivaient ensemble pour veiller chacune l'une sur l'autre. J'apprendrai par la suite qu'Estelle a subi l'inceste par son père à l'entrée de son adolescence.

Ces résultats expérimentaux, au fond, ne sont pas surprenants : ils attestent que dans le système humain/algorithme, des émergences surviennent à partir de l'ignorance de l'individu face à la « gouvernamentalité algorithmique ». Quel humain sait qu'un distributeur de billets « n'accepte » son retrait d'argent qu'après avoir vérifié, outre le montant qu'il demande, sa localisation, la date de sa dernière transaction, le montant de ses derniers retraits ou encore le délai écoulé entre ses derniers retraits (liste non-exhaustive) ? Dans le rapport le plus quotidien qu'un humain établit avec un algorithme, la subjectivité est requise pour « décoder » l'usage qu'il peut en faire, ce qu'il peut « rationnellement » lui demander. Et il arrive que l'on se trompe : le retrait d'argent peut bel et bien être refusé, ce qui signifie que l'on n'accède qu'à une compréhension

du code algorithmique que par essais/erreurs. Si « le code est la loi » selon la célèbre formule de Lessig (2000), alors les émergences du système humain/machine sont de structure, car il est impossible qu'un être humain « connaisse » un code algorithmique dans son potentiel et ses limites. Autrement dit, le savoir inhérent à « ce qu'il va se passer » est pure affaire de spéculation.

Notre expérimentation révèle toutefois une dimension supplémentaire à l'exemple du « distributeur », qui témoigne de phénomènes de surgissements d'un certain type, dans lesquels ce qui est attendu de l'algorithme échappe à la conscience immédiate de son usager. Ainsi, Jean, Sophie et Estelle ont chacun spéculé sur un scénario qui devait annoncer à un certain moment du jeu le temps « $t+1$ » d'une production algorithmique « mandatée » pour rejouer leur problématique psychique sur un mode *idéal*. La mère de Jean qui devait s'endormir dans son bain a été « sauvée » d'une noyade annoncée en lieu et place de sa mère réelle, Sophie devait vivre sous un cimetière pour retrouver ses parents décédés et enfin Estelle devait réussir à se protéger contre l'intrusion d'un homme malintentionné dans sa demeure, figure d'un père incestueux.

Ces résultats illustrent que ce qui a causé dans le passé un traumatisme ou qui génère encore dans le présent une forte angoisse « doit » se retrouver à l'écran comme si le patient, dans sa souffrance, attendait inconsciemment une opportunité offerte par une *complaisance algorithmique* pour « refaire le film » de son existence.

Cette question d'une « opportunité » offerte par l'algorithme a d'ailleurs été parfaitement désignée en psychologie cognitive sous la modélisation du rapport humain/algorithme par l'image de la « machine à sous ». Tant que la machine n'offre pas ce qui est demandé par son utilisateur, celui-ci peut rejouer à volonté en attendant sa « récompense » : la « bonne combinaison » finira bien par tomber. Nous ne faisons en cela que donner à cette modélisation le prolongement de sa logique en spécifiant que la source de cette récompense peut être inconnue de l'utilisateur lui-même et que cette source peut organiser discrètement son rapport à l'algorithme et ainsi générer une forte dépendance.

Jean, Sophie et Estelle, qui, chacun, passaient des journées et des nuits entières devant leur ordinateur au détriment de leur assiduité scolaire ont par la suite poursuivi une psychothérapie utilisant le principe de cette expérience « séquence sur ordinateur/exploitation des surgissements en entretien » qui a très notablement réduit leur exposition aux écrans et a permis une rescolarisation satisfaisante. Les exorbitantes potentialités du code algorithmique associées à l'opacité de son fonctionnement devenu hypercomplexe élève « l'ordinateur » à quelque chose d'autre qu'une simple machine qui ordonne et exécute des commandes. Son utilisateur, et plus particulièrement son utilisateur en souffrance, peut y voir une puissance apte à reproduire un « paysage psychique » dans lequel rejouer les conditions pathogéniques de sa problématique psychique.

Pour le dire une nouvelle fois avec FREUD, il survient parfois accidentellement « l'occasion actuelle du souvenir » qui va provoquer pour le sujet une conjoncture dynamique, « quelque chose va se passer », à partir des effets revendicatifs de l'histoire.

Le surgissement viserait ainsi une réactualisation idéalisée de ce qui aurait causé l'insatisfaction du sujet inconscient. Plus un sujet est névrosé, plus les repérages des conjonctures favorables à ses surgissements seront animistes.

La « mécanique » de notre rapport aux écrans repose donc sur le repérage d'une impression, d'un indice, d'un « trait unique » (FREUD, 1921) qui va permettre que ce qui arrive fortuitement, par hasard, devienne le signe d'une situation susceptible d'être enrôlée par le déterminisme inconscient. À l'image des restes diurnes à partir desquels s'édifient les rêves, le sujet inconscient cherche à prélever un trait qui va esquisser l'occasion du souvenir, ce qui ne manquera pas de provoquer au passage une parole dont le Moi conscient ignore à la fois son origine et son but. Aucune raison donc, pour que le névrosé s'arrête un jour de parler puisqu'il ne sait au fond ce qu'il veut dire.

Cette thèse réaffirme donc que le déterminisme en psychanalyse n'a rien de métaphysique : ce déterminisme ne renvoie pas à une existence donnée par avance qui permettrait de prévoir un destin, mais il s'articule avec ce que le hasard lui propose en chemin, « il fait avec », il compose et progresse en trouvant dans les données de l'environnement ce qui correspond métaphoriquement au mieux à ce qu'il veut trouver. On ne se représente pas ce qu'on perçoit, on ne fait que percevoir ce qui veut se représenter, pourrait-on dire en écho à BERGSON et MERLEAU-PONTY.

Le surgissement est donc le produit de l'opportunisme inconscient qui attend son avenir. La métaphore de FREUD dans le Bloc magique est à ce titre éloquente : « ce serait comme si l'inconscient, par le moyen du système Pré-conscient/Conscient, tendait en direction du monde extérieur des antennes qui dégustent les excitations » (Date, pages). Dès lors, quoi de mieux qu'un environnement qu'on peut faire évoluer à l'envi dès qu'il semble trop statique, dès qu'il est trop figé, dès qu'il ne « dit rien » à son utilisateur et qu'il échoue à produire un « site » pour son désir ? La vie réelle, hors-numérique s'entend, marcher dans la rue

par exemple, va exposer le passant à des hasards qui vont sporadiquement retenir son attention et provoquer chez lui des rêveries, mais l'environnement numérique, par sa disruptivité et sa contingence, semble fait pour l'inconscient, dans la mesure où il permet itérativement de produire des hasards à volonté jusqu'à ce que « la bonne combinaison » tombe et que l'écran fasse enfin apparaître « ce qui dit quelque chose » au sujet et qui va provoquer sa mise en tension.

Notre thèse apporte donc un premier modèle explicatif de la cyberaddiction en tant qu'elle serait en réalité une dépendance de l'inconscient à un outil producteur de contingence et de ce fait, potentialisant la rencontre de « la bonne conjoncture » qui ferait advenir la réactualisation sur un mode idéal de l'histoire du sujet.

C'est précisément cette hypothèse de « la machine à sous », pourrait-on dire, qui a été testée dans la partie clinique de cette recherche : un sujet en souffrance peut légitimement attendre d'un algorithme que survienne à son profit « la bonne combinaison », c'est-à-dire la possibilité de rejouer métaphoriquement ce qui l'a fait souffrir pour recueillir de la part de cette altérité algorithmique, sinon quelque chose de son idéal, au moins des représentations qu'il n'a su lui-même élaborer.

Ce travail apporte en outre un cadre et une rigueur méthodologique à une pratique de la « médiation numérique » gouvernée le plus souvent par l'intuition, dont le vice est de souvent pâtir d'une haute fétichisation du médium numérique, comme si l'ordinateur présentait en lui-même une portée thérapeutique.

Cette thèse s'oppose à cette représentation des choses puisqu'elle démontre *in fine* ceci : c'est ce qu'on ne voit pas à l'écran qui révèle le sens de ce qui s'y figure, c'est-à-dire, en dernier terme, ce que le sujet y prélève pour se créer une promesse.

Geoffroy WILLO,
Psychologue clinicien,
Docteur en psychologie

Le dispositif vidéo-ludique au service de l'élaboration psychique

Grégoire LATRY

Vincent LECORRE

« Cette singularité ne peut se faire entendre que si on laisse à chacun le choix de dire avec ses mots ce qui se joue dans sa vie. Pour cela, il s'agit d'inventer un lieu où le sujet pourra mettre du jeu dans ce qui constitue son impasse »

LACADÉE, P. L'éveil et l'exil.

Comme Stéphane NATKIN l'a écrit dans son ouvrage (2004), le jeu vidéo tend à devenir un paradigme pour les médias du 21^{ème} siècle. Aussi, il semble presque « naturel » que nombre de jeunes gens, qui ont grandi en jouant et en suivant l'évolution du jeu vidéo, tentent de s'approprier ce média afin d'en faire aujourd'hui leur moyen principal d'expression voire de création. Il ne s'agit alors plus pour eux de simplement jouer, mais de « jouer à produire », à l'aide de différents outils actuels dédiés à la création vidéoludique, c'est-à-dire finalement de devenir eux-mêmes des créateurs de mondes vidéoludiques.

De manière analogue à certains processus créatifs, la création d'un jeu vidéo peut-elle devenir un lieu d'élaboration de conflits ou traumatismes pour un sujet ? Autrement dit, le processus de création vidéoludique peut-il être un possible espace de sublimation mettant à la disposition d'un sujet de la matière à représenter et un lieu où exercer sa créativité au sens de Mélanie KLEIN, à savoir un lieu de réparation des objets internes et externes ?¹

À travers cette question, nous souhaiterions inviter le lecteur (non-joueur ou pas) à poser ainsi un regard clinique sur le jeu vidéo qui puisse potentiellement faire de cet objet un outil pour construire ce « lieu d'où » le sujet prend parole, dont parle Philippe LACADÉE dans son ouvrage.

Sans rentrer dans le débat même sur les rapports entre jeu vidéo et art, ou peut-être, pour nourrir cette discussion sans mobiliser directement le concept d'art, nous voudrions

nous attacher ici à montrer combien la programmation vidéoludique est avant tout une pratique créative et ludique du code informatique, et de ce fait, comment il peut être mobilisé par certains sujets dans un processus consistant à tenter de partager certains éléments de leur réalité psychique avec d'autres sujets, et par là à essayer de les transformer. Cet aspect du jeu vidéo renforce selon nous l'importance de son statut d'objet culturel.

Enfin, dans le but d'illustrer la pertinence de cette proposition nous avons pensé qu'il serait d'autant plus intéressant de mettre l'accent sur l'analyse d'un jeu vidéo dans cette perspective, afin de démontrer qu'il est possible d'aborder certains jeux vidéo à l'instar de ce que fait maintenant depuis un moment la psychanalyse avec les œuvres littéraires ou cinématographiques.

L'investissement du médium jeu vidéo au service de la création, de l'expression et du travail autour des éléments de sa propre histoire

Le jeu vidéo comme moyen de s'exprimer, c'est, entre autres, ce que le documentaire *Indie Games, the movie*, nous montre à travers différents portraits de game designers² évoluant dans ce que l'on nomme aujourd'hui la scène indépendante³ du jeu vidéo.

¹ « La douleur du deuil vécue dans la position dépressive et les pulsions réparatrices développées pour reconstituer les objets aimés internes et externes sont le fondement de la créativité et de la sublimation », Hanna SEGAL, 2011

² Le *game designer* est en charge de concevoir l'univers, le scénario ou encore les règles du jeu.

³ Le terme indépendant reste sujet à débat, nous l'employons pour qualifier une production dont les auteurs gardent toute leur indépendance créative.

Documentaire passionnant, *Indie Game, the movie*⁴, met ainsi en avant la ténacité et l'esprit de sacrifice dont font preuve les créateurs des jeux vidéo *Super Meat Boy*, *Fez* et *Braid*, afin de pouvoir concevoir leur jeu, mais surtout de le partager avec des joueurs. Quelle serait d'ailleurs cette Chose à partager ? Le parallèle ici avec un processus créatif, voire artistique, est évident et recherché par les auteurs du documentaire.

Un des game designer présentés dans le film, Edmund McMILLEN, qui est l'un des concepteurs du jeu *Super Meat Boy*, montre ainsi combien le jeu vidéo est, pour lui, non pas un, mais le moyen de s'exprimer.

Dans ce documentaire, McMILLEN se décrit comme ayant été un enfant à part, souvent pris dans des difficultés à lier avec les autres, et cherchant tout de même le moyen d'en représenter quelque chose à travers le dessin notamment. Il raconte par exemple combien son enfance fut traversée par des monstres et des phobies. « C'est cool d'être un enfant créatif. Mais il y a un danger à devenir isolé et obsédé par certaines choses. Et d'avoir des phobies. » Commente-t-il.

Avant d'imaginer *Meat Boy*, le héros du jeu qui le rendra célèbre, il a créé en 2008 un jeu vidéo nommé *Aether*, construit comme un conte dans lequel un jeune garçon va explorer l'univers et se promener de planète en planète. Pour lui, « chacune des planètes était des phobies que j'avais étant plus jeune. Quand je joue à ce jeu, c'est exactement ce que je ressentais. »

Si l'on comprend aisément qu'*Aether* met en scène certains aspects difficiles de l'enfance de McMILLEN, que penser du fait que *Meat Boy* est selon ses dires, « un garçon sans peau ». La petite amie du héros est prénommée *Bandage Girl*, et fut imaginée par lui non pas simplement comme « un intérêt amoureux. C'est ce qui complète *Meat Boy*. » En effet, le personnage *Meat Boy* n'étant qu'un paquet de chair à vif, « a boy without skin », il est exposé à tous les dangers. Sa petite amie devient alors littéralement une seconde peau, lui permettant de survivre.

McMILLEN est ainsi éminemment touchant et très explicite sur les objectifs qu'il se fixe quant à sa pratique créative du code informatique, lorsqu'il explique combien *Aether* est « un jeu qui pourrait transporter les gens dans mon esprit au moment où j'avais 5, 6, 7 ans. »

Dans la lignée de ce documentaire, notre clinique nous présente de plus en plus d'adolescents ou de jeunes adultes qui s'emploient à créer à partir du média jeu vidéo, ou bien à créer en jouant avec certains jeux vidéo.

Ainsi, ces jeunes se saisissent de certains jeux vidéo tels que *Minecraft*⁵, ou d'outils de développement à leur portée, du type *Gamesalad*, ou encore des moteurs de

jeux⁶ en libre accès comme ceux des jeux *Portal*⁷ ou *Half Life*⁸ afin de tenter de partager quelque chose de leur propre univers, à l'instar de McMILLEN, ou en d'autres termes d'effectuer un véritable travail de création, de sublimation ou de subjectivation.

Léonard se trouve dans une situation familiale complexe. Ses parents divorcent, la tension est grande et il lui est très douloureux de les voir s'entre-déchirer. Pris dans ce conflit qui le dépasse, et observant les manœuvres de l'un tentant de décrédibiliser l'autre, puis celle de l'autre cherchant à saper l'autorité de l'un, il a l'impression que ses parents agissent finalement comme de véritables enfants.

Depuis un certain nombre d'années, il a investi l'univers des jeux vidéo pour se forger une véritable culture vidéoludique qu'il revendique fièrement. Autour de lui, ses camarades jouent également, mais il désespère de les voir ne s'intéresser qu'aux blockbusters, qu'aux « jeux vidéo mainstream » de type *Call of Duty* ou encore la série *Fifa*⁹.

Il se considère finalement comme un ludophile et souhaiterait devenir plus tard game designer. On pourrait comparer son discours sur les jeux vidéo à celui que certains adolescents construisent sur la musique. Léonard apprécie donc les jeux vidéo dits indépendants, les seuls qu'il considère être « véritablement créatifs ». La création est un mot qui revient souvent chez lui. Il parle ainsi de ses projets sur *Minecraft* car il prend énormément de plaisir à développer certains territoires de jeux originaux afin de les partager dans la communauté. Il s'agit pour lui d'imaginer des environnements riches, narratifs, et surtout inédits, dans lesquels il souhaite plonger le futur joueur. Il agit donc d'une certaine manière comme McMILLEN qui disait souhaiter transporter les joueurs dans son esprit.

Léonard est particulièrement fermé, et peu enclin à parler de ce qui le fait souffrir. Mais s'intéresser réellement à ses projets sur *Minecraft*, entrer parfois dans le détail et le dédale de sa culture vidéoludique jusqu'à participer comme spectateur à ce qu'il veut nous présenter comme jeux à l'aide d'un PC connecté sur internet en séance, nous a permis de construire un terrain commun sur lequel il devient possible d'aborder des sujets plus compliqués pour lui, comme ses insomnies, certaines de ses angoisses, sa tentative de suicide ou encore le contexte de déchirement familial.

Il nous paraît donc important de bien saisir combien le jeu vidéo peut ne pas être qu'un « simple divertissement » pour certains adolescents. La psychothérapie de Léonard débute seulement. Il sera peut-être possible dans un second temps de faire des liens entre sa pratique créative, ses angoisses et les conflits qui le gênent.

4 <http://www.indiegamethemovie.com/about>

5 *Minecraft* est un jeu de type bac à sable. Le joueur, seul ou en réseau, apparaît sur un territoire constitué de plusieurs biotopes fait de blocs. Le joueur peut les assembler, désassembler, modifier, créer et détruire.

6 Ensemble de composants logiciels qui permet de produire une simulation de monde imaginaire où se déroule un jeu vidéo, avec ses règles physiques, etc.

7 *Portal* est un jeu de réflexion/action se basant sur l'utilisation de portails créant une connexion physique et visuel entre deux points d'un espace tridimensionnel.

8 *Half life* est un jeu d'action

9 Dans l'ordre, un jeu de simulation de guerre et un jeu de simulation de football.

Un exemple de jeu, *Papo&Yo*, visant la mise en représentation et la figuration de l'expérience traumatique

Papo & Yo (papa et moi) est un jeu développé par Minority sorti en août 2012 sur PS3. Minority est un studio de développement créé par le game designer Vander CABALLERO, en 2010¹⁰.

Rappelons pour commencer la citation du game designer, Vander CABALLERO, par laquelle le jeu débute :

« À ma mère, mes frères et mes sœurs

Grâce à qui j'ai survécu au monstre qui habitait mon père. »

Une petite cinématique¹¹ nous introduit à l'histoire. Un petit garçon, Quico, apparaît, triste, comme enfermé dans une sorte de pièce-placard. Le bruit des pas d'une sorte de monstre, dont on ne perçoit que l'ombre, lui fait peur. Il serre fort sur lui un jouet, un petit robot. On apprendra plus tard que celui-ci s'appelle Lula. Ce petit robot viendra à notre secours, nous guidera, et deviendra comme une sorte d'extension de nous-mêmes, nous permettant par exemple de sauter plus loin.

Tout à coup, un dessin à la craie apparaît sur le mur, en forme de spirale, et diffuse une étrange lueur. C'est une porte de lumière, sensiblement empruntée à une culture chamanique donnant sur un autre monde. La lumière enveloppe Quico littéralement, et finit par l'aspirer puis le projeter dans un autre espace. Celui du jeu, mais surtout celui de l'imaginaire et finalement celui de la remise en jeu des souvenirs d'enfance, et ici surtout de ceux qui font mal... L'enfant peut se mettre alors à courir. Nous pouvons jouer. L'aventure commence.

La ville est ton terrain de jeu

Ce qui frappe d'emblée dans *Papo & Yo*, c'est son terrain de jeu. Précisément, il joue avec l'idée que le jeu vidéo est ce nouveau terrain vague, numérique cette fois, que les adolescents d'hier connaissaient bien pour l'investir, afin de s'éloigner de la famille, et de s'offrir quelque aventure. Aujourd'hui, en ces temps où bien souvent les parents craignent de laisser sortir leurs enfants dans la rue, les jeux vidéo, tout comme les blogues (LEROUX Y., 2010a), sont investis par les adolescents comme des terrains vagues accessibles... depuis leur chambre.

Ainsi, dans *Papo et Yo*, nous jouons dans la ville, ses rues et ruelles, les maisons et leurs toits. Cette ville, c'est aussi l'enfance d'un petit garçon vivant dans des quartiers plutôt pauvres, les favelas brésiliennes.

La ville est donc notre terrain de jeu et il va falloir être malin. *Papo & Yo* s'inscrit à la fois dans la tradition des jeux de plateformes¹² comme *Super Mario*, et dans celle des jeux

de réflexion¹³, ces jeux où il faut « mettre de l'ordre », (re) trouver la bonne combinaison. Trouver les bons passages, en créer d'autres.

Le gameplay¹⁴ est donc fondé sur l'énigme, mais une énigme qui s'inscrit directement dans l'architecture de la ville. Au-delà, ce sont peut-être des souvenirs qu'il s'agit de remettre en ordre, afin de mieux s'en départir.

Papo & Yo est donc une fable sur ce que le jeu vidéo peut représenter de l'imagination quand elle est mise au service de l'échappement, de la tangente, face à un quotidien douloureux. L'imagination peut déplacer des maisons...

Qu'est-ce qu'un jeu ?

Papo & Yo interroge le jeu vidéo et ses possibilités¹⁵. Le jeu, et peut-être d'autant plus le jeu vidéo comme le montre le théoricien de la culture Henry JENKINS dans son article « Le game design comme architecture narrative »¹⁶, est un lieu, mais aussi une activité, qui s'écarte de la réalité. C'est en effet un lieu hors réalité où un certain type d'activité peut se dérouler, mais sans que celle-ci puisse être qualifiée de pathologique.

Dans « la création littéraire et le rêve éveillé » (1908), FREUD nous dit par exemple que « L'occupation préférée et la plus intensive de l'enfant est le jeu. [...] Il serait alors injuste de dire qu'il ne prend pas ce monde au sérieux ; tout au contraire, il prend très au sérieux son jeu, il y emploie de grandes quantités d'affects. Le contraire du jeu n'est pas le sérieux, mais la réalité. » Le jeu et son contraire sont ainsi dans un rapport dialectique. Le jeu emprunte à la réalité extérieure des représentations. En cela, il s'y articule.

Mais le jeu redéfinit aussi des règles en son lieu spécifique. C'est alors un temps également spécifique, comme dans ces contes où les enfants peuvent pendant une journée prendre la place de ceux qui, en temps normal, garantissent la Loi, afin de goûter à cette inversion des places. Fable morale pour que les enfants comprennent la difficulté de cette place d'autorité, dont la fonction est loin d'une garantie à ce que ces enfants peuvent s'imaginer, à savoir un accès illimité à la jouissance. Tout au contraire, c'est la responsabilité qui est alors mise en scène, ou en jeu, car bien souvent la mort guette dans le conte si la jouissance ne vient pas à être jugulée par la Loi.

13 « [...] Ce genre de jeux amène le joueur à résoudre des casse-têtes [...], des énigmes, ou à naviguer à travers des lieux complexes comme des labyrinthes. Plus généralement il oblige le joueur à réfléchir. Le genre peut être considéré comme un prolongement des jeux de logiques traditionnels. [...] » définition wikipédia http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_vid%C3%A9o_de_r%C3%A9flexion

14 Le terme *gameplay* est difficile à définir. Pour cet exposé, on peut retenir la définition de GUARDIA « L'ensemble des actions (cognitives ou physiques, performances et stratégies) que le joueur déploie et qui influencent positivement ou négativement la résolution de la situation de jeu incertaine dans laquelle il est immergé. » source blog d'Alexis Blanchet <http://jeuvid%C3%A9o.com/?p=357>

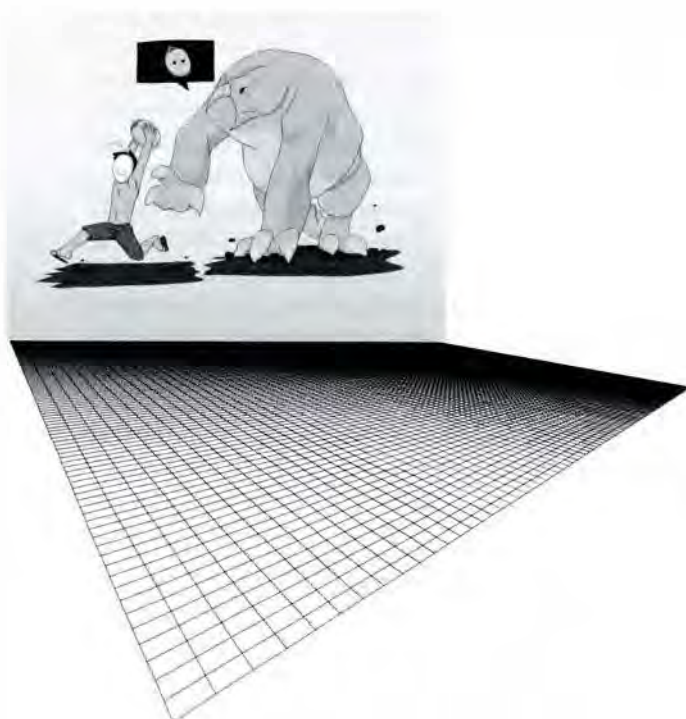
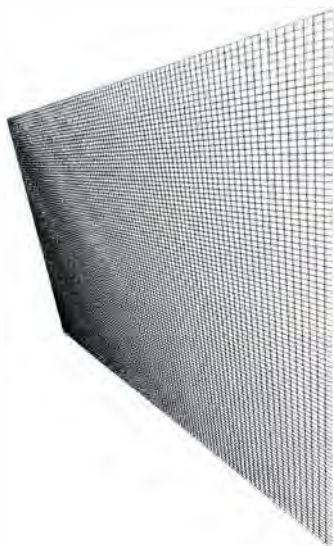
15 <http://darkshelf.com/2012/11/13/interview-papo-y-yos-vander-caballero/>

16 Une traduction de cet article est disponible ici : http://arcade-expo.fr/?page_id=206

10 <http://www.weareminority.com/fr/team>

11 Une cinématique est une petite vidéo où le joueur devient spectateur. Elle a généralement pour but d'introduire les personnages et l'univers du jeu, ou bien de faire progresser l'histoire.

12 « Le jeu de plates-formes est un type de jeu vidéo dans lequel l'accent est mis sur l'habileté du joueur à contrôler le déplacement de son avatar. [...] Dans les jeux de plateforme en 2D typiques, l'avatar saute de plateforme en plateforme. » définition wikipédia http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_plates-formes



Papo & Yo est un jeu qui nous paraît donc des plus intéressants en ce qu'il vient mettre en scène certaines identifications d'un enfant aux prises avec un père qui peut à la fois être effrayant, encombrant ou protecteur, et permettre au joueur qui s'empare de Quico de les ressentir en jouant. À l'instar de sa première cinématique, le jeu ouvre un espace imaginaire au sein duquel le joueur va pouvoir éprouver certaines émotions liées à ces identifications en traversant et la narration, et le gameplay ; émotions pour le moins sérieuses, car au final, ce sont la responsabilité et la culpabilité entre Quico et son Monstre sur lesquelles le jeu va appuyer.

Du souvenir traumatique...

Papo & Yo ne rentre pas dans les codes de productions vidéoludiques usuels.

« Il n'existe pas de remède, tu dois l'abandonner », cette phrase tirée du jeu signe l'inéluctable de ce que le créateur a essayé de mettre à la fois en image et en jeu : le trauma. C'est donc le sentiment particulier d'une angoisse insidieuse qui accompagne le déroulement du récit. L'insupportable, l'immonde, s'imisce petit à petit... Si Monstre est un compagnon, il devient peu à peu insupportable et surtout dangereux.

Certaines scènes du jeu ont alors une fonction spécifique. Elles se passent de nuit, alors que tout le reste se déroule le jour, sous le soleil ou la pluie. Ces scènes apparaissent comme des motifs récurrents. Notre héros se dédouble. Nous l'aidons à courir afin qu'il puisse se revoir à l'arrière d'une voiture, qui semble comme arrêtée dans le temps. La scène se déroule au ralenti, nous ne pouvons quasiment rien faire, rien changer à la trajectoire de notre course. Inexorable. Est-ce un cauchemar ? Non, un souvenir traumatique, qui nous rappelle que ce monstre a un visage humain, trop humain.

Pourtant, lorsque ce monstre apparaît pour la première fois, ce n'est pas sa méchanceté, ou son caractère d'ennemi qui est mis en avant. L'inquiétant résiderait d'ailleurs plutôt dans le personnage d'une jeune fille qui va accompagner Quico dans l'histoire. Elle effraie Quico autant qu'elle le fascine. Monstre est bien plutôt un personnage qu'il faut d'abord « apprivoiser ». On doit compter avec lui, s'en servir (surtout de son ventre), mais aussi parfois le craindre. Il peut même parfois nous protéger, nous sauvant in extremis d'une mort certaine tout en nous faisant presque la morale. Mais globalement, et c'est là une des forces du jeu, on le perçoit plutôt comme un poids, que l'on doit traîner pour avancer. Il semble un peu abruti, avec ce gros ventre, à courser ses grenouilles qui le rendent fou de rage. Mais le joueur n'a pas le choix. Il faut compter avec lui, et lui compte, d'une certaine manière, sur le joueur.

« Ce n'est pas ta faute.
C'est le fardeau de Monstre de tuer.
Il ne peut se contrôler. Mais il existe un remède. »
Nous dira la jeune fille.

La métaphore du monstre pour le père tient le déroulement du récit durant un certain temps, permettant un attachement ambivalent à ce personnage pantin de sa pulsion, tout en faisant exister une partie du gameplay. Sans Monstre, impossible d'avancer entre certains tableaux. Cependant l'ambivalence de Monstre s'estompe vite.

Ce monstre c'est le père alcoolique, violent, assassin et peut-être violeur si l'on interprète de cette façon la disparition de la jeune fille au cours du jeu. C'est donc le père qui échoue à se faire responsable de sa jouissance. Ce voile levé, et c'est la possibilité pour le joueur de projeter ses propres fantasmes dans le couple enfant/monstre qui chute. On peut interpréter en ce sens la construction de Papo & Yo : plus le jeu avance, plus la capacité projective est mise à mal, car il devient impossible de mettre en Monstre autre chose que le père de l'enfant, lui-même créateur du jeu.

Papo & Yo est peut-être alors à entendre plus comme une métaphore du passage adolescent que comme un travail de la relation père/fils, car plus Quico devient homme (marqué par la craie), plus disparaît le lien avec Monstre en même temps que se renforce celui avec la jeune fille. La quête chamanique qui pourrait soigner le monstre est un rituel de passage de l'enfant à l'adulte, puisqu'en réalité ce chaman capable de voyager à travers les portes de craies, c'est le développeur lui-même dans cette oeuvre vidéoludique autobiographique.

C'est là un point très particulier de ce jeu, puisque c'est dans son voyage, son réel traumatique, qu'il nous invite. La dernière partie du jeu vient clore toute possibilité d'interprétation équivoque, donc de projection pour le joueur. « Chaque élément du jeu veut dire ça », semble nous dire le développeur à travers une scène. Il n'y a pas besoin d'imaginer, tout est donné, inscrit avec force. C'est le témoignage d'une tentative de survie face au traumatisme, et les différents aspects de ce jeu confrontent très habilement le joueur au vécu du développeur.

... au plaisir du jeu

Comme le souligne M. DAVID-MÉNARD dans son livre (2000), Tout le plaisir est pour moi, les rêves tournent autour d'un point d'abolition du rêve lui-même, c'est-à-dire que tout rêve peut être considéré comme une sorte de conjuration d'un cauchemar. De la même manière, le jeu libre des enfants tourne autour de la peur d'une catastrophe.

Cette expérience du jeu « permet de comprendre notre attirance, dans tout ce que nous faisons, pour ce qui constitue un point de souffrance maximale qui nous est propre, et de saisir aussi comment nous nous en éloignons en créant des équivalents symboliques de ce qui nous fait souffrir – l'absence, l'angoisse qu'elle suscite – et qui, dès lors, nous plaît d'un plaisir ambigu. » (*Ibid.*, p29)

L'expérience de jeu est ainsi notre tentative pour construire de la différence entre ce point pivot qui nous aime par son éclat mortifère, et autre chose qui s'y substituera tout en gardant un lien symbolique. Autrement dit, « jouer, c'est toujours transformer des souffrances en plaisirs ».



La citation de CABALLERO donnait au départ ce autour de quoi tourne son jeu. Le monstre, double incontrôlable du père a été conçu par un enfant/game designer afin d'épargner le père. Autrement dit, c'est un double pour tenter de contrôler la partie incontrôlable du père. Mon père n'est pas un monstre, puisqu'un monstre l'habite. Je peux continuer d'aimer ce père, et essayer d'oublier ce monstre.

Mais finalement nous pouvons faire l'hypothèse que c'est le jeu lui-même qui se voudrait remède. Remède au game designer, qui a retravaillé une partie de son histoire à travers l'écriture de son jeu, afin de rendre partageables avec les joueurs certaines émotions, et ainsi de se détacher autant que possible de certains de ses souvenirs.

Car au fond, c'est la culpabilité de Quico, le héros, qui le pousse à aider ce monstre. La petite fille lui rappelle qu'il est maudit. Le monstre est son fardeau. Il n'a pas d'autre choix que d'essayer de trouver un remède à ce monstre. L'enfant Quico était ainsi responsable des agissements coupables du monstre, qui, lui, n'y pouvait rien. « Il ne peut se contrôler »...

... ou à l'impossibilité du play ?

Si, au départ, le jeu n'insiste pas sur la dimension traumatique autobiographique et laisse toute sa part à l'immersion, au désir de savoir et de découvrir ce monde imaginaire, la première scène traumatique (celle de la première course après la voiture) vient déjà déjouer une part du mystère. Le développeur nous dit : il m'est arrivé quelque chose de très grave. Le gameplay de cette scène met en effet le joueur dans l'état de désarroi de l'enfant, il est impossible de faire quoi que ce soit, nous sommes impuissants. Une sorte de réminiscence de l'*Hilflosigkeit* freudienne¹⁷ articulée à la sidération du trauma. Cette scène, toujours accompagnée du même gameplay, viendra se répéter par la suite. Et telle une répétition toute freudienne (1914), de nouveaux éléments apparaissent petit à petit, jusqu'à l'insupportable réalité qui a marqué le concepteur.

Dans le dernier chapitre du jeu intitulé « La délivrance », le mystère sera définitivement déjoué, le jeu lui-même se dé-joue et perd peu à peu de sa dimension ludique. La pauvreté du gameplay s'affirme alors. La métaphore du conte est dévoilée, les grenouilles sont des bouteilles d'alcool, la petite fille un pantin donné en pâture... Nous ne sommes plus là pour simplement jouer, le joueur a été préparé durant toute la narration à ce que cette fin arrive, il n'y a plus d'alternative. Cet ajout de sens dans

17 Etat de détresse primaire du nourrisson.

le récit entraîne cependant un surplus de significations. Il n'y a plus assez de vide, d'espace, nécessaire pour jouer véritablement. Le joueur a finalement affaire à un monde désarticulé et éclaté, marqué par la jouissance et la pulsion de mort. En effet, juste avant l'abandon du monstre, le joueur ne peut plus rien faire, hormis « gaver » le monstre. Comme point d'orgue de cette quête initiatique, le jeu se termine sur un trou, placé au milieu de l'immensité du ciel, dans lequel le joueur devra pousser Monstre, comme pour mieux se départir des souvenirs traumatiques que l'on aura dans un premier temps exhumés.

En disant cela, nous ne nous inscrivons absolument pas contre les qualités indéniables de cet objet vidéoludique, mais il s'agit d'interroger la signification de cette perte de la dimension ludique, et donc peut-être celle d'être possiblement un objet transitionnel pour le joueur lui-même ; cette possibilité tant attendue du jeu vidéo : « je joue à ne pas être moi, à faire comme si, et pourtant c'est bien moi qui me regarde jouer ».

Même si pour le joueur, il devient au fil du jeu de plus en plus difficile d'y projeter ses propres objets et de jouer avec, *Papo & Yo*, nous paraît cependant l'exemple concret de la transformation aboutie d'un objet transitionnel en un objet culturel¹⁸ du point de vue de l'auteur du jeu.

Cette appauvrissement du ludique irait peut-être dans le sens de la tentative de McMILLEN (« transporter les gens dans mon esprit au moment où j'avais 5, 6, 7 ans. ») : placer le joueur de *Papo & Yo* de façon telle qu'il puisse approcher la position de CABALLERO par rapport à son traumatisme, à l'instar des scènes de réminiscences qui ne nous laisse quasiment aucune marge de manoeuvre en tant que joueur.

Le jeu vidéo est un jeu de dupe, nous passons notre temps à ne rien vouloir savoir de ce que les développeurs ont pensé pour nous, car c'est un pari fait entre eux et nous. C'est le pari de faire « comme si », comme si les développeurs ne voulaient pas nous emmener à un endroit particulier, ou nous faire réaliser certaines prouesses « padistiques » particulières, en nous laissant par exemple errer comme si nous étions libres, etc.

Dans *Papo & yo*, le jeu de dupe ne tient pas jusque-là fin. Car ce jeu n'est peut-être pas tout à fait un jeu, il est autre chose aussi, et c'est ce qui lui donne encore plus de valeur à nos yeux. Mais en devenant cette autre chose, ce témoignage, cette « abréaction » de l'auteur, il peut perdre sa dimension ludique : laisse-t-on toujours croire au joueur qu'il joue sa propre aventure ? Indéniablement non. *Papo & yo* est donc une œuvre à part, qui relate quelque chose d'important à prendre en compte dans le champ vidéo ludique, utiliser ce média comme scène pour « témoigner de » et tenter véritablement de partager l'intolérable qui peut habiter un sujet.



Conclusion

Si la dimension ludique peut être questionnée parfois, les différents jeux vidéo cités ici témoignent selon nous d'un investissement particulier du média vidéoludique. Ce dernier peut ainsi être pensé comme le « point d'où », en même temps que le lieu d'adresse pour raconter quelque chose de soi et se repérer vis-à-vis de l'Autre. C'est bien en cela que *Papo & Yo* se démarque. Il est construit comme un jeu vidéo, utilisant le même langage, mais pour dire quelque chose qui n'a sûrement pu se dire avec autant de justesse sur une autre scène que celle-ci. Et si le joueur peut rester avec le sentiment d'un échec à jouer, le jeu n'échoue pas à mi-dire ce pourquoi il a été réalisé. Le code, le gameplay, le récit et l'univers du jeu sont alors à entendre comme autant d'éléments d'une formule propre pour leurs créateurs, qui n'a pu se dire jusqu'alors puisque hors parole, à valeur « d'ouverture signifiante vers la société » (LACADÉE P., 2007, p.24). Jusqu'à parfois prendre l'allure d'une ultime et dernière tentative de lien social comme le relate le documentaire *Indie Game, the movie*.

Vincent LECORRE,
Psychologue clinicien
Psychanalyste
Grégoire LATRY,
Psychologue clinicien

¹⁸ Dans un article précédent « Notes pour une métapsychologie du jeu vidéo comme objet de médiation thérapeutique », nous avons essayé de définir trois niveaux d'élaborations psychiques concernant l'agir du joueur. Le troisième étant la dimension sociale du jeu, en tant qu'il est un objet culturel permettant un partage avec les autres. Ceci en rapport avec les thèses de Winnicott sur la place du jeu dans la création d'un espace potentiel qui, lui-même, permet l'expérience culturelle.

Médiation numérique et symbolisation sensori-motrice*

Anne BRUN

* Texte extrait du colloque « Des médiations numériques pour soigner l'enfant et l'adolescent », Paris Descartes, juin 2013.

Dans les trois définitions du virtuel rappelées par Serge TISSERON (2004), le virtuel au sens de ce qui est en puissance, le potentiel, le virtuel défini comme non-actuel, au sens de ce qui n'est pas actualisé, et enfin le virtuel au sens d'une présence privée de corps, l'absence de présence charnelle et de « corporel tangible (TISSERON S.) » paraît évidente : c'est bien ce que montre un film comme *Avatar*, où le héros handicapé en fauteuil, privé de l'usage de ses jambes comme le jeune devant son ordinateur, retrouve virtuellement l'usage de ses jambes, dans son corps virtuel.

Doit-on en déduire que les symbolisations se feraient en quelque sorte « à corps perdu » via internet, sans mise en jeu effective de la sensori-motricité ? Mais ce corps virtuel n'habite-t-il pas tout joueur dans l'ensemble de la scénarisation proposée par le jeu vidéo, qu'il soit ou non matérialisé dans un avatar, sans oublier le rôle central joué par la mise en espace numérique, en lien avec l'image du corps ? Autrement dit, la question, formulée de façon paradoxale, sera de savoir s'il est vraiment possible d'évoquer une « décorporéisation » liée au virtuel, et, plus précisément, au recours aux jeux vidéos.

Les médiations numériques, quelle différence ?

Cette interrogation renvoie en premier lieu à la différence entre les médiations classiques et les médiations numériques, entre des médiations thérapeutiques articulées autour d'un *médium sensoriel*, et la spécificité des outils numériques. Pour pouvoir avancer sur ce point, il convient d'abord de se demander si les médiations numériques virtuelles mettent en jeu des processus analogues aux autres types de médiations, comme les médiations avec médium sensoriel bien « réel », peinture, modelage, etc. En d'autres termes, une pâte à modeler numérique met-elle en jeu, comme les médiations plus classiques, des formes de symbolisation sensorimotrices ? Cette question correspond aussi à un paradoxe : comment une médiation numérique virtuelle, sans mise en jeu de la corporéisation, peut-elle relancer la virtualité symbolisante liée au registre sensorimoteur, notamment chez les adolescents ?

Je proposerai de distinguer la mise en jeu effective de la sensori-motricité et une sensori-motricité en quelque sorte virtuelle, imagée, qui sollicite des traces mnésiques chez le joueur : la projection du corps de l'internaute dans ces jeux, notamment dans ses avatars, avec la multiplicité des apparences possibles et de choix des mouvements, permet des formes spécifiques de symbolisation par la mise en jeu d'un corps virtuel en mouvement. On verra comment cette forme d'associativité sensorimotrice est au fondement des formes primaires de symbolisation.

Pour traiter ces questions, la référence à la clinique des bébés s'impose, car elle nous en apprend beaucoup sur la présence du virtuel au sens du potentiel¹ : comment s'articulent les sensorialités primitives du bébé avec son environnement ? Les travaux actuels montrent que c'est l'échoïsation du bébé par son entourage, ce que STERN (1985) nomme les accordages de l'environnement qui permettent au bébé d'accéder aux premières formes de la symbolisation.

L'ensemble de la clinique du premier âge montre en effet que c'est à partir d'un partage de sensations corporelles, de ce que STERN désigne comme une chorégraphie première, l'ajustement des gestes, des mimiques et des postures entre l'enfant et l'objet primaire, que va se constituer le fond sur lequel s'établit possibilité d'un accordage émotionnel. STERN insiste sur le phénomène de transposition sensorielle, au cœur des accordages, le fait que la mère transpose ce que fait son bébé dans une autre modalité sensorielle, par exemple le bébé essaie d'attraper un ballon en rampant et la mère l'accompagne non pas en imitant son mouvement, mais par la voix, par ses intonations, par le registre sonore.

N'y a-t-il pas aussi une forme de transmodalité sensorielle dans les correspondances entre le toucher de la souris, le vu de l'image virtuelle, le sonore et la mise en œuvre d'une coordination gestuoposturale ? Une sorte d'accordage s'effectue entre le joueur et les personnages numériques : le joueur impulse des mouvements, parfois même des mimiques, dans certains jeux vidéo. Le joueur a un geste réduit, minimaliste et c'est l'avatar ou le personnage numérique qui va déployer la gestualité, la première interaction revient à la capacité formidable d'action sur l'environnement, à la malléabilité de l'environnement numérique et à la possibilité de pouvoir transformer l'autre : le personnage numérique va théâtraliser, scénariser les mouvements internes du joueur, les déployer dans l'univers virtuel. Ce processus fait écho au fait que le plaisir de la rencontre est pris, pour l'enfant, dans le fait de « s'accorder » en double, selon une expression de R. ROUSSILLON (2010), de trouver et de rencontrer l'autre comme même et autre que soi à la fois, de se constituer en miroir avec l'objet primaire. Se dessine là toute la problématique de l'avatar...

Mais la médiation numérique ne renvoie pas seulement à l'échoïsation en quelque sorte du joueur par l'avatar, car un rôle essentiel est dévolu au clinicien. Dans les dispositifs à médiation, de façon générale le médium malléable, selon le concept de M. MILNER (1955), ne désigne pas seulement

¹ Sylvain MISSONNIER, dans une autre perspective, a souligné ce lien entre clinique des bébés et la notion de virtuel, avec sa proposition d'une « relation d'objet virtuelle », initialement anténatale mais active la vie durant (1999).

la matérialité du médium dans sa concrétude mais aussi le thérapeute qui présente le médium : quand on construit un dispositif thérapeutique avec médiation numérique, le clinicien est le représentant du médium jeu vidéo, comme le médium est le représentant du clinicien.

Guillaume GILLET² a par exemple animé un atelier thérapeutique à médiation numérique pour des patients schizophrènes, où il crée en côte à côte avec le patient un personnage numérique, dans un véritable *squiggle* numérique. Dans ce dispositif de médiation numérique, le transfert s'effectue à la fois sur le clinicien qui cocrée un avatar, mais aussi sur l'avatar lui-même, comme cocréation et double de soi. Dans un tel contexte, l'accordage s'effectue par la construction en double d'un avatar. On trouve là une forme très particulière de chorégraphie corporelle *via* le personnage numérique cocréé, avec des échos gestuels, verbaux ou affectifs du clinicien. Pourquoi est-il essentiel que le clinicien partage les affects du patient en lien avec le personnage numérique, voire les théâtralise ?

Les apports de la clinique des bébés

Il s'impose ici d'en revenir à la clinique du bébé : le partage de plaisir entre le bébé et sa mère a en effet une fonction primordiale dans l'avènement de l'affect et des formes primaires de symbolisation. René ROUSSILLON (2010) souligne que la fonction du « partage » premier du plaisir entre l'enfant et l'objet primaire consiste à permettre que certaines qualités affectives de plaisir puissent se « composer », selon un concept freudien, c'est-à-dire s'éprouver. En d'autres termes si le plaisir réverbéré par la mère n'est pas suffisant, l'affect de plaisir de l'enfant peut ne pas se composer et donc ne pas être éprouvé. L'enfant en reste au plaisir lié à la baisse des tensions, au plaisir lié à l'érogénéité de la zone.

Autrement dit l'enfant en reste au plaisir de la décharge liée à la baisse de tension, à des plaisirs qui ont leur source dans le soma, et ces plaisirs « somatiques » ne parviennent pas à trouver de « représentants » psychiques, ils restent à l'état potentiel. Ce plaisir lié à la décharge pulsionnelle ne produit donc pas nécessairement le sentiment de satisfaction, qui dépend du partage du plaisir, du partage d'affect, qui dépend donc du plaisir de l'objet et pas seulement de la décharge des excitations pulsionnelles. La pulsion en reste au niveau d'une pure décharge et elle n'acquiert pas une valeur de communication en direction de l'objet, ce que René ROUSSILLON nomme *valeur messagère en direction de l'objet*. C'est donc le plaisir trouvé dans la rencontre avec l'objet qui conditionne la représentance psychique du plaisir de décharge trouvé dans le soma, autrement dit, il peut y avoir plaisir de l'autoconservation, de l'érotique d'organe, sans satisfaction, l'affect de plaisir peut ne pas se « composer » comme affect, les formes de plaisir somatiques ne parviennent pas à trouver de représentants psychiques, ceux-ci peuvent rester à l'état potentiel, ne pas être éprouvés comme tels, ne pas devenir conscients. La pratique des jeux vidéos peut ainsi renvoyer seulement à une décharge pulsionnelle, mais elle peut aussi corres-

pondre à une valeur messagère en direction de l'objet, avec construction de scénarios et mise en récit. Donner une valeur messagère au jeu vidéo, avec des patients relevant de pathologies lourdes, sera en quelque sorte la tâche du clinicien.

Dans la clinique des bébés, les sensorialités primitives deviennent donc messagères en lien avec la réponse de l'environnement. Une sensorialité échoïlée par l'environnement donne des formes primaires de symbolisation, sinon elle dégénère et perd sa virtualité symbolisante. Ces processus concernant le sexuel infantile ont des implications majeures dans la psychopathologie de l'adulte. C'est l'articulation entre la sensorialité du bébé et la virtualité potentielle d'un avènement de formes primaires de symbolisation par les réponses de l'environnement qui se trouve à l'origine des processus de symbolisation.

Médiations thérapeutiques et sensori-motricité

C'est donc la médiation qui va relancer la virtualité symbolisante, notamment pour des pathologies lourdes, en panne de symbolisation. L'idée principale que j'ai développée (BRUN A., 2007, 2013) à propos des médiations thérapeutiques est que les dispositifs à médiation, référés à la psychothérapie psychanalytique, permettent d'engager des processus de symbolisation spécifiques, par la mise en jeu de la sensorimotricité des patients dans la confrontation à un médium : le point de départ du processus est la rencontre avec la sensorialité du médium, avec une matière à manipuler, qui met en jeu toute une dynamique sensori-motrice dans les groupes thérapeutiques à médiation. Le clinicien doit réorienter sa capacité d'écoute du côté de la prise en compte du registre sensorimoteur.

C'est en effet une forme « d'associativité » non verbale qui se déploie avec le médium, une associativité liée au geste, à la succession des séquences, à l'enchaînement des formes et aux déformations que le sujet fait subir au médium. Le clinicien sera attentif à la gestualité des patients, notamment ceux qui souffrent de pathologies lourdes, comme la psychose ou l'autisme, adolescents ou enfants, à leurs mimiques, à leurs postures corporelles, à toute la dynamique mimogestuo-posturale, mais aussi à leurs choix de tel ou tel instrument pour travailler le médium, de tel ou tel matériau, de telle ou telle technique et à la façon dont s'enchaîne au fil des ateliers thérapeutiques toute cette dynamique sensorimotrice pour chaque patient et pour le groupe : comment s'associent un déplacement dans la pièce, une activité motrice, un regard, une technique picturale, un choix de support, ou toute forme d'expression.

De façon générale, pour l'ensemble des médiations thérapeutiques avec un médium sensoriel et un dispositif référé à la psychothérapie psychanalytique, l'expérience montre que le transfert sur le médium malléable, au double sens du matériau et du thérapeute, est le transfert de la relation première de l'enfant ou de l'adolescent à l'objet. Quand on travaille avec des enfants psychotiques ou autistes, on constate que l'enfant raconte par sa gestualité et son travail du médium son histoire, sa vie psychique,

² G. Gillet, thèse en cours, sur les médiations numériques.

ses terreurs primitives, avant le langage verbal. Un des enjeux principaux des médiations thérapeutiques dans ces cliniques en difficulté majeure avec la symbolisation consiste donc à pouvoir faire advenir à la figuration des expériences primitives non-symbolisées, des éprouvés somatopsychiques impensables, d'ordre sensori-affectivo-moteur, souvent proches des agonies primitives de WINNICOTT (1974).

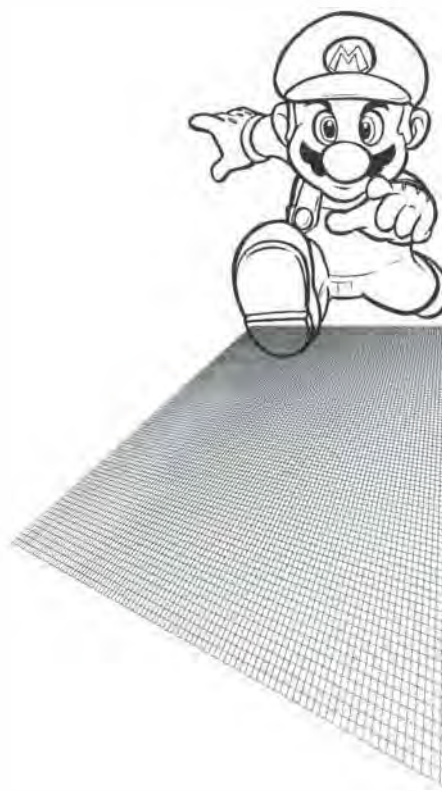
Réactivation de sensations hallucinées

C'est donc la perception dans la réalité des sensations procurées par la matérialité du médiateur, par exemple dans un groupe à médiation picturale la liquidité de la peinture, ou l'arrachement de la feuille, qui activent un processus hallucinatoire chez l'enfant ou l'adulte souffrant de pathologies dites « lourdes », et, réciproquement, le patient met en forme dans le matériau ses propres sensations hallucinées, toujours déjà-là parce que liées à des expériences perceptives antérieures : l'enfant va associer ses sensations hallucinées à celles données par le médiateur dans l'ici et maintenant de l'atelier.

Le rôle de l'hallucination est essentiel, car ces éprouvés archaïques d'ordre sensoriaffectivomoteur s'imposent au patient sous forme d'un vécu hallucinatoire, qui rencontre un écho dans la manipulation du « médium malléable ». C'est la rencontre avec la sensorialité du médiateur et aussi la matérialité du cadre et des matériaux à disposition qui réactualise chez l'enfant, l'adolescent ou l'adulte des expériences sensoriaffectivomotrices qui vont se mettre en forme dans les productions et dans tout le registre sensorimoteur qui les accompagne. L'activité sensorimotrice dans les dispositifs à médiations va donc permettre de transformer la sensation hallucinée en une forme perceptive, c'est à dire en une forme primaire de symbolisation.

Peut-on dire alors qu'il n'y aurait pas de réactualisation de sensations hallucinées dans les médiations numériques, car la quasi immobilité du joueur confronté à une pâte à modeler virtuelle le priverait de sensations dans la réalité de l'ici et maintenant ? Mais ce serait oublier toutes les sensations qui lui sont données par sa manipulation des images numériques. Comment comprendre ce processus ?

FREUD a évoqué dans la *Métapsychologie* (1915) une schizophrène qui ressent une secousse sans changer de position, une hallucination d'« être changée de position » qui conduit à éprouver dans son corps un vécu kinesthésique sans bouger. Ce vécu hallucinatoire d'ordre kinesthésique correspond à ce que FREUD désigne comme image motrice, conceptualisée par FREUD (1895, p.396) comme une perception de mouvement, comme une image sensorielle qui ne correspond pas toutefois à un mouvement dans la réalité. Le joueur va ainsi ressentir de façon hallucinatoire les mouvements qu'il impulse à son ou ses personnages numériques. Ce sont des formes sensorielles et motrices de la symbolisation qui passent par le corporel via l'éprouvé hallucinatoire. Comme les sensations hallucinées réactualisées dans le cadre des médiations dites classiques, ces formes sensorielles et motrices, notamment kinesthésiques, réactivent des traces perceptives d'expériences précoces, qui, réciproquement, vont condi-

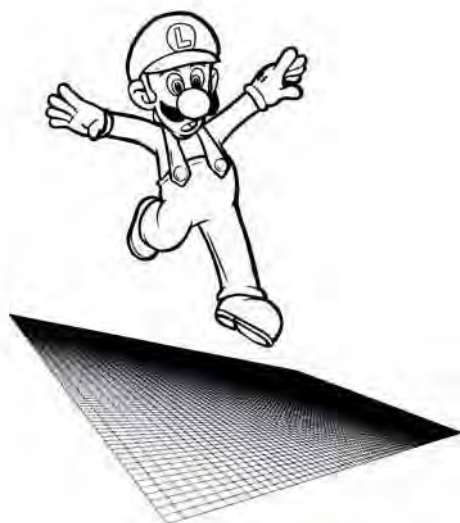


tionner les mouvements impulsés au personnage numérique. Les actions du joueur vont engendrer des images qui en retour éveillent en lui d'autres sensations, d'autres images. Il y a ici coalescence de la perception et de l'hallucination. Dans cette perspective, S. MISSONNIER (2014) montre la prégnance d'hallucinations motrices dans la pratique des jeux vidéo.

Il s'agit alors d'une sensori-motricité en quelque sorte virtuelle, imagée, qui sollicite des traces mnésiques chez le joueur, de l'ordre par exemple de l'image motrice, selon FREUD, du pictogramme chez P. CASTORIADIS-AULAGNIER (1975), de l'ensemble des formes primaires de symbolisation évoquées par les psychanalystes contemporains (BRUN A., 2014, pp.1-10). Parmi l'ensemble des formes primaires de symbolisation, le concept de signifiant formel, conceptualisé par D. ANZIEU comme première forme de symbolisation du pictogramme, me semble particulièrement heuristique dans la clinique des médiations numériques : je propose l'idée qu'on peut essayer de repérer chez un joueur ou dans un groupe de joueurs souffrant d'une problématique psychotique, des chaînes associatives formelles, constituées de signifiants formels.

Associativité formelle, constituée de signifiants formels

Dans l'œuvre de FREUD (1895, p.396), l'image motrice préfigure le signifiant formel de Didier ANZIEU, qui renvoie aussi à une sensation de mouvement ou de transformation, et décrit une configuration du corps et des objets en proie à une transformation dans un espace bidimensionnel.



D. ANZIEU insiste sur le fait que le signifiant formel s'impose sous la forme d'un vécu hallucinatoire, qu'il n'est pas un fantôme, mais une impression corporelle, une sensation de mouvement et de transformation, qui ne suppose aucune distinction entre le sujet et l'espace extérieur, et qui est ressentie par le sujet comme étrangère à lui-même. Les signifiants formels sont constitués d'images proprioceptives, tactiles, coenesthésiques, kinesthésiques, posturales d'équilibration. Bref, ils renvoient à des protoreprésentations de l'espace et à des états du corps ; ce sont des représentations des configurations du corps et des objets dans l'espace, ainsi que de leurs mouvements. En définitive, il s'agit de représentations d'enveloppes et de contenants psychiques.

Dans les jeux vidéo, on trouve fréquemment les signifiants formels suivants, *ça tombe*, sensation de chute, *ça glisse*, mais aussi *ça chute* avec sensation de parachute, *ça se détruit* mais *ça se reconstruit*, *ça disparaît* mais *ça réapparaît...* *un corps se liquéfie*, *un corps explose* ou *ça explose/ça se déforme et se détruit* ; *ça se dilue et s'efface/ça se dissout/ça se noie/ça disparaît/ça part et ne revient pas, un appui s'effondre*, etc.

Comme le souligne D. ANZIEU, le signifiant formel est énoncé par un syntagme verbal limité à un sujet et un verbe, avec une action se déroulant dans un espace bidimensionnel, sans spectateur. Ils ont en effet une structure différente du fantôme, construit sur le modèle de la phrase, avec un sujet, un verbe, un complément d'objet, présentant une action qui se déroule dans un espace à trois dimensions. Dans le signifiant formel au contraire, la forme est ressentie comme étrangère, ce qui implique une formulation sans sujet humain, et souvent une forme réfléchie typique de l'auto-engendrement de l'originale. Le joueur est entièrement engagé dans le monde virtuel, ce que Yann LEROUX (2012) appelle l'immersion sensorielle.

Tout le travail thérapeutique en médiation va consister à permettre à l'adolescent à passer du registre sensori-moteur avec une prédominance de signifiants formels, à celui du fantôme, avec construction ou coconstruction d'une histoire. La mise en récit peut s'effectuer à l'aide des interventions du clinicien, introduisant un vu partagé,

qui permet de décoller l'adolescent de l'immersion dans les signifiants formels, pour construire des scénarisations véritables. Du coup l'adolescent devient sujet de l'action au lieu de vivre les formes comme étrangères à lui-même.

C'est une hypothèse qui me semble complémentaire à celle de S. TISSERON (2012) qui définit le joueur pathologique comme celui qui en reste aux interactions exclusivement sensorimotrices, du joueur non-pathologique qui investit aussi des interactions narratives et la construction d'une histoire à son avatar.

Symbolisation sensorimotrice avec le clinicien et... avec l'avatar

La coconstruction de l'avatar va en effet susciter des messages corporels, visuels, kinesthésiques, mimo-gestuo-posturaux, à mettre en sens par le clinicien dans la relation, dans l'interaction, et dans la coconstruction du personnage numérique. C'est justement via l'avatar co-construit puis comanipulé d'un partage de sensations corporelles, un ajustement des gestes, des mimiques et des postures dont il va s'agir entre le patient et le clinicien, réactualisant la chorégraphie première, à partir de laquelle pourra aussi s'effectuer un accordage émotionnel entre le patient et le clinicien.

Le clinicien commente, scénarise par la voix, les mimiques, il assiste aux transformations et en montre l'impact sur lui : c'est une forme de théâtralisation qui permet au joueur de se sentir senti et d'éprouver sa capacité de transformer l'environnement.

Ce type d'interaction évoque des recherches récentes sur l'interaction primaire entre le bébé et son environnement dans les neurosciences du développement : ainsi GERGELY et WATSON (1999) montrent que c'est l'exagération de l'expression de l'émotion du bébé dans l'imitation parentale qui permet au bébé de saisir que c'est bien son propre affect qui lui est renvoyé par les parents. La théâtralisation du thérapeute (via l'avatar) fait ainsi prendre conscience au patient de son impact sur l'environnement : de même, la disposition du bébé à exercer une prise active sur l'environnement dépend de sa possibilité de modifier l'autre et de sentir agent du déroulement de la scène. Dans la médiation numérique, le patient psychotique expérimente donc sa capacité à modifier l'autre, à exercer une prise sur l'environnement, tout en coconstruisant une histoire avec ou en présence du clinicien.

En définitive, la mise en jeu du registre sensori-moteur par les médiations numériques ne doit pas être envisagée de façon déficitaire : au contraire, c'est en partant des formes sensorielles et motrices que l'adolescent pourra rouvrir son accès à la symbolisation, tout en redécouvrant le plaisir du jeu.

Anne BRUN

Psychologue, Psychanalyste,
Professeur de psychopathologie et
psychologie clinique à l'université Lumière Lyon2,
Directrice du centre de recherches en psychopathologie et psychologie clinique.

Spore chez le thérapeute

Les effets positifs de l'introduction d'un jeu vidéo dans une psychothérapie psychanalytique d'enfant

Yann LEROUX

Introduction

L'utilisation du jeu vidéo dans le cadre de psychothérapies a déjà fait l'objet de publications (LEROUX, Y., 2009 ; DONARD V. et SIMAR E., 2012), mais il n'existe pas d'exemples où il est introduit au cours d'une prise en charge déjà engagée. Nous présenterons ici un cas où un jeu vidéo a été utilisé pour répondre à une difficulté dans le traitement psychanalytique d'un enfant de 9 ans. La situation présentée est importante en ce qu'elle permet d'interroger les *a priori* qui pèsent encore sur l'utilisation du jeu vidéo au cours d'une psychothérapie.

Max est un enfant de 9 ans turbulent et agité. Il fait partie de ces enfants qui ne tiennent pas en place. Il bouscule les personnes et les choses, semble ne faire attention à rien, ni pouvoir tenir compte des remarques qui lui sont faites. En classe, il se lève sans arrêt et déambule entre les élèves. Durant la consultation, il quitte brusquement la pièce et revient les bras chargés d'objets qu'il a trouvés dans les bureaux alentour. Il n'entend pas être séparé de son butin qu'il tente d'imposer au thérapeute. Il peut l'éparpiller d'un mouvement de bras vengeur avant de s'échapper à nouveau. Le contact du regard est intermittent tout comme les activités qu'il investit. Max semble surtout chercher à voir si l'autre ne va pas l'agresser. Il regarde souvent la porte à la dérobée, comme pour s'assurer d'une voie de sortie. Il utilise fréquemment un langage ordurier qu'il jette comme des coups à la face de ses interlocuteurs. La grande agitation de Max a nécessité la mise en place d'une prise en charge en ITEP. Le bilan psychologique qui est fait à ce moment donne une efficacité intellectuelle moyenne faible - l'agitation et l'instabilité de Max tirent les résultats vers le bas.

Max est un enfant attachant en dépit de tous ses troubles du comportement. Enfant unique élevé par sa mère, les parents de Max sont séparés depuis des années et il n'a pas de souvenir conscient de son père. Il apparaît très lié à sa mère et à sa grand-mère qu'il voit quasi quotidiennement.

Une psychothérapie analytique est mise en place pour traiter l'anxiété sous-jacente à l'agitation. Max s'acquitte toujours du caillou, convenu avec lui, comme paiement symbolique. Il y a un réel investissement de la psychothérapie, mais ses défenses par l'agir la rendent très difficile. Il ne tient pas en place, pille les bureaux alentours ou encore provoque quelques inondations avec le robinet qui se trouve dans les toilettes. Il n'est jamais malveillant,

ni véritablement opposant. Il est emporté par un tourbillon d'actions qui se succèdent à toute vitesse. Rien de ce qui est commencé ne peut être terminé, qu'il s'agisse d'un jeu, d'un dessin, ou d'un récit. Tout l'arrête et le distrait : un bruit extérieur, un petit échec, une relance du thérapeute ou au contraire son silence.

Dans les psychothérapies psychanalytiques d'enfants de ce type, la première tâche du thérapeute est de travailler sur les contenants (CICCONI A., 2003, pp.11-45). La constitution d'une enveloppe suffisamment solide permet dans un second temps de porter le travail sur les contenus psychiques. La difficulté d'avoir un espace-temps partagé avec Max rendait petit à petit la psychothérapie impossible.

C'est pour sortir d'une impasse dans la psychothérapie de Max que le jeu vidéo *Spore* a été proposé comme médiation. Édité en 2008 par *Electronic Arts*, *Spore* est un simulateur de vie. Le joueur incarne une cellule qui finira par se développer jusqu'à devenir un organisme appartenant à une civilisation maîtrisant le voyage interplanétaire. Le joueur choisit son régime alimentaire et commence son évolution dans un océan primordial. Il doit éviter d'être dévoré par les organismes plus gros que lui, et assurer son développement en mangeant suffisamment. Un « atelier » permet de modifier l'apparence de l'organisme. Le joueur peut ajouter des flagelles, des piques, ou encore des bouches... ce qui a un effet immédiat sur son apparence, mais aussi sur sa vitesse de développement, ses capacités défensives et offensives... Les modifications possibles dépendent des points d'ADN gagnés par le joueur. Un développement suffisant amène le joueur sur la terre ferme. Il a alors le choix entre attaquer les autres créatures qu'il rencontre ou s'en faire des alliés. Durant cette phase, le point de vue du joueur change. La phase océanique offrait une vue « du dessus ». La phase terrestre introduit la 3D. Le joueur a également la possibilité entre une attitude amicale ou agressive vis-à-vis des autres formes de vie. Les capacités agressives et sociales dépendent des éléments choisis dans l'atelier. Il est donc possible d'identifier d'un seul coup d'oeil si une espèce est plutôt agressive ou si elle a tendance à socialiser avec les autres espèces. Dans les phases suivantes, le contrôle du joueur est de plus en plus distancié. Il ne peut plus modifier l'apparence des individus qui composent sa tribu puis sa civilisation. Les interactions se font davantage sur l'environnement par la construction de bâtiments.



L'ordinateur portable laissé à la disposition des enfants dans le bureau de consultation fonctionne avec un système d'exploitation Windows. Une séance a été consacrée à la création d'un compte avec un mot de passe. Ainsi, il est assuré d'être le seul à pouvoir accéder à cette partie de l'ordinateur. Max a choisi son prénom comme nom de compte et y a associé l'image d'un ballon de foot. Un raccourci a été placé sur le bureau pour qu'il puisse lancer facilement le jeu.

Les effets ont été immédiats. Tout d'abord, deux fois par semaine, pendant 45 minutes, Max a pu rester dans la même pièce que son psychologue. Il a investi le jeu vidéo de manière continue au cours des séances. Le jeu n'était plus interrompu par des sorties soudaines. Il a commencé à être investi d'une séance à l'autre. Max se souvenait parfaitement de ce qui avait été fait et de ce qu'il avait prévu de faire. Entre les rendez-vous, il avait pensé aux stratégies alternatives possibles. Pour la première fois dans le traitement psychothérapeutique de cet enfant, une continuité a été établie.

Le jeu commençait rituellement de la même façon. Après avoir allumé l'ordinateur, ouvert une session avec son compte et son mot de passe, il lançait le jeu. Avant l'affichage du logo de l'éditeur, l'écran devenait noir. Max a rapidement découvert que l'espace de jeu dans lequel il pouvait déplacer la souris était plus petit que l'écran de l'ordinateur. Il a pris l'habitude de faire le tour de l'écran de jeu avec le pointeur de la souris comme s'il avait besoin de sentir et de faire apparaître les limites de l'espace de jeu.

L'animal construit dans le jeu était tout simplement terrifiant. Il accumulait sur un corps ovoïde toutes les bouches et tous les yeux possibles. En combat, la chose était d'une efficacité redoutable. À mon grand étonnement, elle gagnait quasiment tous ses combats. L'animal m'évoquait les pires créatures que l'on peut voir dans les films de science-fiction. Rien, dans ce que je voyais à l'écran, ne me semblait aimable. Tout me semblait détestable ou inquiétant. Les yeux superposés aux bouches, les bouches confondues à l'anus sur lequel il va bientôt ajouter des piquants, et des yeux « pour voir si on m'attaque et pour me défendre » faisaient grandir en moi un malaise, puis de l'angoisse. De son côté, Max semblait très éloigné de tout cela. Il avait pour l'animal une véritable affection et s'en occupait le mieux possible. Il était peiné lorsqu'elle mourait et aimait passer du temps dans l'atelier pour l'améliorer - c'est-à-dire lui ajouter encore et encore des bouches et des yeux, et quelques piquants.

L'animal improbable inventé par Max a été travaillé dans la psychothérapie au travers de la représentation de soi et plus précisément la représentation de l'image inconsciente du corps. L'image inconsciente du corps est un témoin des interactions passées avec l'environnement qui conserve les émois symbolisés du passé (Dolto F., 1984). C'est une image dynamique qui s'actualise dans une relation. Elle est appelée dans *Spore* de la même manière qu'elle est présente dans le dessin ou le modelage.



***Spore* et l'image inconsciente du corps**

Un des grands intérêts de *Spore* est que ce jeu permet à l'enfant de figurer une image du corps antérieur au stade du miroir. L'image produite dans le jeu n'est pas l'image spéculaire de soi, mais une image mobilisée par les désirs et les fantasmes de l'enfant. Elle est plastique, facilement modifiable et traduit le mouvement des désirs et des défenses, un peu comme l'image du corps peut être mobilisée dans les mythes, les contes ou les rêves¹. Par exemple, après un combat perdu, Max fait grandir la taille de sa créature, ce qui a pu lui être interprété comme un désir de compensation et être mis en lien avec ce qu'il peut vivre du fait de sa petite taille.

La castration orale a pu être travaillée dans le jeu et dans la relation avec le thérapeute. Max se jetait sur tout avec voracité pour le manger, mais comme sa créature était carnivore, les fruits provoquaient des vomissements. Il les regardait avec plaisir. Il les comprenait comme des diarrhées irrépressibles et les accueillait avec des cris de joie « regarde, il chie ! ». Dans la relation avec le thérapeute, il prit de plus en plus de plaisir à commenter ce qu'il faisait à l'écran. Le plaisir a été de moins de moins celui de l'agression simple et de plus en plus celui d'une narration partagée avec le thérapeute. Les « je vais le tuer » ont ainsi cédé la place à des « on va faire... »

¹ Les limitations du jeu tirent le travail du côté du préconscient. En effet, toutes les modifications ne sont pas possibles. L'enfant ne peut pas faire démesurément grandir le corps de son animal, et les ajouts qu'il peut faire sont limités par les points d'ADN dont il dispose.

Habituellement, avec *Spore*, les enfants passent d'une image du corps oral à une image du corps anal lorsqu'ils accèdent à la phase de vie en tribu. Une animation assure la transition : on y voit un animal sortir de l'eau et s'établir sur la terre ferme. Le passage du monde liquide au monde aérien et la conquête de la terre ferme apportent généralement des commentaires. Dans l'atelier, le joueur peut ajouter des membres à sa créature. Max a longtemps négligé cet aspect et son animal se déplaçait en traînant son ventre par terre. Le contact permanent avec le sol avait pour lui le sens d'un coût avec la terre. À un niveau plus fondamental, il traduit une angoisse de séparation profonde. Lorsque cette angoisse a été apaisée, il a donné des jambes et des bras à sa créature. L'image du corps a ainsi évolué vers la représentation d'un corps articulé avec une tête, un tronc et des membres. L'immensité des bras et le fait que les membres se terminent tous par de terribles mâchoires donnent une idée du travail qui reste à accomplir.

***Spore* et les relations d'objet**

Spore a permis de faire apparaître des représentations de relation d'objet. Dès le début de la partie, l'agressivité orale de Max a été traduite par le fait qu'il tentait de dévorer tout ce qui passait à sa portée. Il tentait d'agresser même les animaux qui faisaient plus de 50 fois sa taille. Il n'a pas hésité à sacrifier un temps sa mobilité au profit de son agressivité en troquant les flagelles qui assuraient sa locomotion par des bouches. Sa voracité était telle qu'il tentait même de dévorer des éléments du décor. Il était particulièrement impitoyable avec les créatures qui

l'avaient mangé. Une fois devenu plus grand et plus fort qu'elles, il les poursuivait sans relâche et les dévorait avec l'expression d'un grand plaisir.

Le mode tribu a apporté des changements. Quelques cuisantes défaites ont amené Max à changer sa façon de jouer. Il a alors commencé à bâtir des alliances avec les créatures étrangères plutôt que de les agresser. Ce nouveau type de relation a été suffisamment solide pour qu'il ne cède plus à la *retaliation* contre ceux qui l'avaient agressé.

Nous pouvons suivre différents modes d'expérience du *self*. La routine qui succède au lancement du jeu est une manière d'expérimenter les limites de son existence. Face à l'écran noir, il trouve une réassurance en marquant les limites dans lesquelles il va pouvoir agir. Je pense que dans ces moments, il cherchait l'équivalent d'un objet autistique dur. Le fondu au noir de l'écran le privait de toute sensation visuelle. La recherche du « dur » de l'écran le rassurait en lui redonnant le sentiment d'une limite. On retrouve également cette recherche d'un contact dur avec le socle des choses dans l'absence de jambes qui a longtemps caractérisé sa créature. Dans le jeu, les objets étaient tout d'abord vécus mangeables ou non-mangeables, puis bon ou mauvais. L'expérience vécue était celle d'une joie sauvage lorsqu'il dévorait une autre créature ou la terreur lorsqu'il était lui-même menacé d'être mangé. Une créature pouvait être intensément désirée - « je vais la bouffer » - puis soudainement rejetée - « va-t-en la pute ! ». Dans les derniers temps de la psychothérapie, Max prend davantage soin de lui. Avant de se lancer dans un combat, il évalue ses chances. Il a davantage conscience de sa valeur, ce qui le conduit à vivre ses morts avec douleur. Il se souvient non seulement des combats passés, mais également des actions faites dans le jeu. Nous voyons donc se mettre en place un mode d'expérience de plus en plus mature. Ces différentes étapes correspondent aux modes d'existence telle que la définit Thomas H. OGDEN (1977). Max passe d'une modalité d'existence organisée autour de la position schizo-paranoïde à une organisation davantage centrée sur la position dépressive. La fragilité de la construction de sa personnalité le conduisent dans les moments d'inquiétude à s'appuyer sur des processus qui dépendent du mode d'existence autistique-contigu. En d'autres termes, la médiation par le jeu vidéo a donné à Max la possibilité d'exprimer différentes modalités d'expérience du Self qui ont pu être travaillées dans la psychothérapie.

Le jeu vidéo n'est pas un objet d'investissement et de travail uniquement pour le patient. Il met aussi au travail les positions du psychothérapeute. Avant l'utilisation de cette médiation, je n'avais pas pleinement pris conscience de la qualité de mon contre-transfert. La chose affreuse que Max m'a mise sous les yeux m'a aidé à mieux en tenir compte. J'ai été en effet frappé par la laideur de l'animal inventé par Max. Il concentrait trop d'organes sur un trop petit corps. Non seulement il y avait bien plus d'yeux et de bouches, mais les organes étaient disposés n'importe où, étaient trop proches les uns des autres lorsqu'ils ne se superposaient pas purement et simplement. L'impression générale était celle d'une image du corps chaotique dans laquelle les zones érogènes entraient en collision. Cet

animal terrifiant, avec ses seins-yeux-bouches, c'était Max. Cet animal que je vivais comme une petite chose dure et malveillante, c'était encore Max. Plus exactement, c'était Max tel que moi je pouvais le vivre dans la relation thérapeutique. La prise de conscience de la laideur et de la méchanceté que j'attribuais projectivement à Max m'a permis d'avoir une attitude plus empathique, ce qui a contribué à l'amélioration de l'alliance de travail.

En conclusion

Le cas de Max fait apparaître les différentes dimensions pour lesquelles le travail avec le jeu vidéo est intéressant. Tout d'abord, le jeu vidéo permet de retrouver des traces des premières expériences avec l'environnement. D'une façon générale, pendant le jeu, l'enfant traite les objets comme il imagine avoir été traité ou comme il aimerait être traité. Il est tour à tour à la place de l'autre et à celle qu'il a pu imaginairement ou réellement occupé au moment des interactions. Avec les jeux vidéo, ces interactions se retrouvent dans l'espace du jeu. Tout d'abord, l'enfant préside à la destinée d'un objet. Il est à la fois celui qui prend soin et celui dont on s'occupe. La manière dont il s'engage dans l'environnement du jeu vidéo, ou au contraire la façon dont il se soustrait aux interactions, sont des représentants de relations construites entre le self et les objets internes. En cela, le jeu vidéo est véritablement un objet de transfert, au même titre que les autres matières traditionnellement utilisées dans les psychothérapies.

Ensuite, le jeu vidéo est un espace dans lequel l'enfant se représente sa personne et ses actions. L'enfant donne une forme à son *self* et le modifie au gré de ses actions qui sont liées à ses désirs conscients et inconscients. Les représentations produites avec un jeu vidéo sont différentes de celles faites sur une feuille de papier ou de la pâte à modeler, parce qu'elles sont animées, ouvertes sur l'imprévu et réversibles. Elles sont au plus proche de l'image inconsciente du corps.

Enfin, le jeu vidéo va faciliter l'établissement d'une *alliance de travail* (HORVATH, ADAM O, and LESLIE S GREENBERG, 1994) dans le cadre de la psychothérapie. Avec Max, un objet de relation (THAON, M., 1988, pp.13-17) a ainsi pu être trouvé. Le déroulement des séances ayant gagné en continuité et en intensité rendant possible un travail interprétatif. Cette dimension est sans doute celle qui est encore la moins connue, et des investigations ultérieures sont à mener afin de l'explorer davantage. Une étude quantitative pourrait être faite avec la *Working Alliance Inventory*, afin de mieux comprendre quelles dimensions de l'alliance de transfert le jeu vidéo affecterait plus particulièrement.

Yann LEROUX,
Psychologue clinicien
Docteur en psychologie
Psychanalyste

Utilisation de la tablette numérique dans une pratique clinique quotidienne

Fanélie CHOMETTE

J'ai découvert l'utilisation de l'objet numérique - dans ses fonctionnalités d'objet réel ouvrant sur un virtuel - en Service de Pathologie de la grossesse. Il semble surprenant de découvrir le numérique en ce lieu. Pourtant, il se présentait à travers l'appareil échographique et son écran, projetant une image, un film, un support de vie. Attardons-nous un instant sur la situation de Madame L¹. Sa première grossesse était gémellaire spontanée, monozygote, monochoriale, mono-amniotique : les deux fœtus étaient en contact direct dans la même poche amniotique, le cordon ombilical de l'un pouvant s'enrouler autour du cou de l'autre en quelques heures et l'étrangler. Comment conduire cette grossesse sur un chemin dont il faut accepter la fatalité, les espérances et les désespérances ? Dans une dynamique organisatrice du *devenir mère*, Madame L a cherché à l'extérieur un miroir qui lui faisait défaut à l'intérieur. Elle aurait alors aménagé son vécu gestationnel avec la mise en œuvre du double : un double représenté par l'appareil échographique-écran (un contenant) et l'image produite (un contenu), tel un « écran pour la pensée » (TISERON S., 1999). Au cours de la prise en charge, les images échographiques sont devenues le film réel et fictif du développement des enfants. L'écran, lui, semble avoir été utilisé dans un investissement homo-érotique de l'appareil échographique. Madame L aurait alors projeté son corps propre sur l'appareil échographique, appareil qui serait devenu son double corporel, un contenant. Le but de la création de ce double matériel apparaîtrait comme une tentative de représentation d'objet ; objet étant à la fois Madame L et les Fœtus. L'attachement de Madame L à ses échographies viendrait alors interroger la perception qu'ont les patients de toutes les images de leur vécu que leur envoient les scopes et autres imageries, numériques ou papiers, qui jalonnent leurs parcours de soin. Plus globalement, cette situation ouvre la voie vers ce que pourrait représenter l'outil numérique, son écran et ce qu'il projette.

Par la suite, j'ai de nouveau été confronté à l'outil numérique avec Monsieur G, un passionné de manga qui utilisait son appareil téléphonique pour projeter des extraits d'animés japonais, mais cette fois-ci en ESA².

Ces situations ouvrent sur les enjeux de l'objet numérique comme objet double. Dans ses fonctions organi-

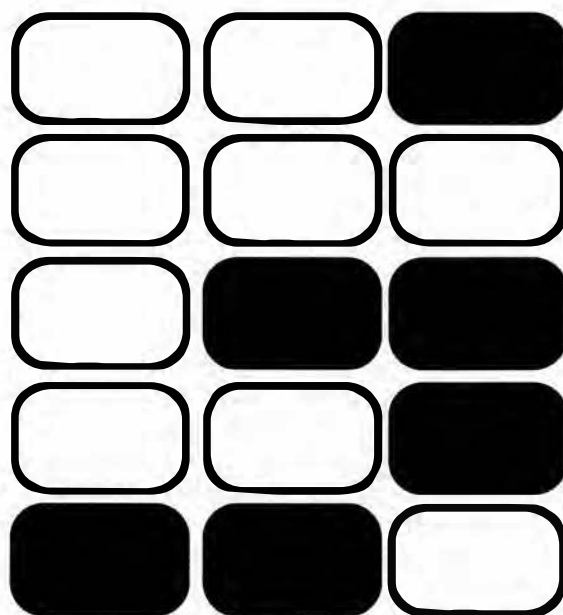
satrices, développées ici, le double aurait une fonction « symboligène » et permettrait « la constitution d'une auto-représentation » (BORANES J.J., 2002). Ainsi, par symétrie, l'objet numérique serait-il un support narcissique extérieur pour assurer sa propre existence ? L'écran numérique, et/ou l'image produite, serait-il porteur de la fonction du double dans un rôle de représentation de soi, via l'identification du même ? Dès lors, l'objet double représenté par le numérique, aurait « [...] une valeur heuristique, facteur essentiel de structuration, de transformation du moi » (DECOURT P., 1998) ou de restauration de soi.

Suite à ces premières interrogations, je me suis intéressée à la généralisation de l'utilisation des tablettes numériques et leur intérêt pour les dispositifs de médiation. Plus qu'un effet de mode, elles présenteraient une façon ludique et attrayante d'impliquer le patient dans une mise en jeu de ses mouvements internes, de jouer avec son imaginaire et ses pensées, de lier le virtuel avec le réel. Pourquoi en effet ne pas parler au patient de lui-même via la figuration d'un objet-autre, à travers les films, les dessins animés, les protagonistes des séries TV, les jeux vidéo ?

Un exemple succinct, celui de César ; après plusieurs mois de refus d'aborder le divorce parental, utiliser la tablette a permis à cet enfant d'en parler via le jeu « fruit ninja »², jeu utilisé comme dépôt de représentations conscientes et inconscientes à interpréter. Jusque-là, dans des jeux omnipotents où César régnait en maître, je ne devais pas penser, parler ou suggérer, toute discussion étant impossible. Lorsque j'ai proposé la tablette, il s'est précipité sur ce jeu où « il faut couper le fruit avant que tout explose » et faire attention pour ne pas « faire tout exploser ». J'ai repris ses deux phrases, en modifiant le verbe couper par séparer et lui ai demandé à quoi ça lui faisait penser. La discussion était engagée, du divorce parental à cette explosion familiale dont il se sentait la cause. Cette situation s'articule aux précédentes en interrogeant la médiation qu'apporte l'objet numérique. L'objet-numérique, ici la tablette, un objet concret, palpable qui deviendrait un objet-médiateur, dans ses vertus unificatrices et symboliques. Différent de l'objet-transitionnel, l'objet-médiateur-numérique serait cet intermédiaire entre le patient et le

1 CHOMETTE F. (2009) *Voyage en double. Accompagnement clinique d'une grossesse gémellaire pathologique : entre écho-graphie et écho-isation*, Mémoire de Master 1.

2 Jeu qui mêle discrimination visuelle et rapidité motrice, et qui consiste à couper des fruits. Une erreur mène à une explosion par une bombe.



thérapeute, un objet partagé et utilisé par deux personnes simultanément. Le numérique deviendrait alors un « objet de relation » (GIMENEZ G., 2002). Le travail de médiation s'effectuerait ensuite avec « l'accompagnement de l'expérience de médiation par l'écoute et par la parole du soignant » nous dit René KAËS (2002, p.17). Le support visuel offert serait un « type de médiateur, conçu pour favoriser l'échange et le partage d'une expérience commune au sein du jeu, [permettant] de faciliter le travail sur des processus précurseurs essentiels à la mise en place d'une communication fonctionnelle comme l'attention conjointe [...], la théorie de l'esprit [...] ou encore l'imitation » (DONARD V. et SIMAR E., 2012). Un travail de pensée viendrait se mettre à l'œuvre, à travers l'outil numérique, permettant de relancer le processus symbolique et produire un « effet de langage » (KAËS R., 2002).

Alexandre, jeune enfant de 5 ans, m'a été présenté comme difficilement accessible, turbulent, omnipotent, impulsif, en opposition, conduisant à l'impuissance et à la colère chez l'adulte. Alors qu'au sein du cadre psychothérapeutique, il s'est révélé un enfant attachant et souriant. Puis, m'ont été décrites ses difficultés dyspraxiques, dystoniques et orthophoniques, rééduquées progressivement avec une prise en charge psychomotrice et orthophonique. Alexandre présentait une mise à mal de la relation à son corps et à son environnement, avec un manque d'unité psychique et corporel. Il fractionnait son environnement de la même manière qu'il percevait son corps ; scindé en deux sur l'axe vertical (trouble de latéralisation, amblyopie, trouble auditif d'une oreille, frein lingual troublant la communication). Alexandre usait de stratégies défensives primaires qui venaient altérer la relation à l'autre, s'effectuant sur des modalités tyranniques. La prise en charge est venue mettre au travail la permanence de l'objet, la gestion de la culpabilité, le *moi-peau*, et tout un éventail de processus psychique.

Quant à nos relations avec Alexandre, elles ont été d'abord un peu compliquées, jusqu'à ce qu'elles se simplifient considérablement avec l'entrée de la tablette numérique dans la consultation. Il y avait de multiples rituels initiaux pour investir progressivement le lieu et la relation thérapeutique puis les quitter en fin de séance. Je devais trouver Alexandre qui se cachait dans la salle d'attente, puis, dans le bureau, nous devions faire le contour de nos mains avec un crayon et, à la fin de la séance, il fallait éteindre les lumières, dormir cinq secondes (rythmer le temps) et les rallumer. Durant toute la séance, nous utilisions également une horloge sur laquelle nous dessinions pour souligner visuellement un repère temporel, lui permettant d'apaiser son impulsivité et sa frustration. Mais, quand nous en sommes venus à l'utilisation de la tablette, ses rituels ont fondu. Sans doute cet outil palpable, qu'il pouvait manipuler, et relativement employer à ses fins, lui a-t-il permis de s'impliquer plus volontiers dans la mise en jeu de son intériorité et, ainsi, d'apaiser nettement ses rituels. En ce qui concerne ses troubles de coordination et de motricité fine, Alexandre appréhendait de se confronter à ses difficultés graphiques. Comme l'ordinateur qu'utilisent les ergothérapeutes pour pallier les grosses difficultés d'écriture, j'ai noté que la tablette lui permettait concrètement et fantasmatiquement de les contourner. Elle réduisait nettement ses craintes des préhensions bien évidentes. Malgré un tonus musculaire globalement hypertonique (comportement, impulsivité), Alexandre se relâchait tellement lors des manipulations (prendre un crayon, une poupée, de la pâte à modeler, tenir un livre, etc.) que tout son corps devenait mou empêchant toute préhension de l'objet présenté. D'une hypertonie, il en venait à une hypotonie. Il glissait véritablement de sa chaise, ou de ma main lorsque je tentais de le ranimer, le ramener dans la vie et dans le temps présent. Son tonus redevenait bien plus adéquat la tablette en main, tel un squelette permettant un maintien corporel...

La présentation de différents outils de médiation a été progressive avec Alexandre, mais je revenais régulièrement sur ceux classiquement utilisés. J'ai débuté par le dessin, essai peu concluant. J'ai présenté la pâte à modeler, outil qu'il refusait de toucher. Lorsque j'ai présenté la tablette - outil rassurant et familier - il l'a immédiatement et facilement prise en main, regardant et s'essayant aux différents jeux et applications. Le dessin libre sur la tablette lui était plus facile d'accès sur de nombreux plans (manipulation, absence de préhension d'un stylo, liberté de mouvement), Alexandre maniait habilement la tablette dans sa verticalité ou son horizontalité, me faisant même découvrir au passage certaines utilisations originales dont je ne supposais toutes les potentialités.

Lorsque nous approchions de zones plus difficiles à élaborer, s'il s'agissait d'un outil de médiation classique ; Alexandre le jetait, le déchirait, partait se coucher sur le canapé, se cacher sous les coussins, et il demandait une autre activité. Lorsque, par contre, cela se passait avec la tablette ; il la posait, me regardait et me demandait une autre activité, tout en se gardant la possibilité de revenir dessus. Le refus et l'opposition auxquels je pouvais être confrontée auparavant semblaient plus facilement dépassés face à la tablette.

Attardons-nous sur son application préférée contenant des histoires animées sur les émotions, mettant en scène des personnages, un jeu de couleur, de flashes, de sons, de vibrations. Il aimait écouter ces histoires, regarder les images, les gribouiller-colorier *via* la tablette. Au contraire de ce qui pouvait se passer avec un livre, où il passait d'une page à l'autre successivement, sur la tablette, Alexandre s'attardait sur certaines images, se laissant aller à les explorer. S'il allait trop vite ou trop fort en appuyant sur la tablette ; soit l'application se fermait, l'image disparaissait, l'histoire était brutalement finie ; soit l'écran, posé à la verticale, tombait. Il me regardait alors avec un mélange de surprise, de crainte d'être puni et de perte de repère du fait d'un contact visuel soudainement rompu. Peut-être le jeu du caché-coucou initial et ritualisé qui avait disparu venait parfois se rejouer ici dans un créer-trouver-détruit ?

Parmi ces histoires présentes sur la tablette, Alexandre appréciait celle d'un petit garçon qui, face à la frustration de ne pouvoir avoir un objet qu'il désirait, se mettait très fortement en colère. Une colère si forte qu'il en devenait un dragon ! Durant cette transformation, plus le lecteur appuyait sur l'écran, plus l'image devient rouge, tremble et la queue du dragon grandit jusqu'à atteindre son *sumum* et d'un coup disparaître, pour mieux recommencer cette mutation. Alexandre était fasciné par cette transformation qu'il pouvait rejouer à l'infini. Puis, on suit ce petit garçon qui apprend à gérer sa colère, tout d'abord il jette et casse ses jouets, enchaîne les bêtises, se fait gronder par ses parents, se fait mal en se jetant sur les coussins du canapé mis en pagaille, et à la fin répare les jouets qu'il a cassés. Alexandre répétait les scènes (la mutation), participait au fait de jeter les jouets (son doigt glissait avec facilité sur l'écran pour faire bouger le jouet) ou les cascades (Alexandre riait aux éclats dès que le garçon se frappait aux contours de l'écran simulant les murs - d'un rire «maniaque» qu'il avait pu faire entendre lors des premières

séances). Alexandre pouvait expliquer pourquoi les parents étaient en colère (face aux actes de l'enfant), mais il ne pouvait exprimer les ressentis de chacun (notamment de l'enfant). Ainsi, un partage attentionnel et un échange avec Alexandre a pu se mettre en place à travers la tablette, ses jeux et ses histoires animées/à animer.

Nous voyons que de nombreuses pistes de lecture apparaissent à l'évocation de ces jeux et de leurs enjeux latents. Mais, que représente ici la virtualisation d'une histoire ? Peut-être son acceptation renvoie-t-elle, à travers l'image qui se construit pour mieux s'évanouir, à une temporalité virtuo-psychique à saisir ? Ou encore à un monde virtuel ancré dans celui du réel telle une double enveloppe contenant à la fois pour cet enfant et pour moi-même où mes propres difficultés à le contenir peuvent s'évanouir ? Pour autant la tablette n'a pas été une fin en soi, elle a simplement, mais heureusement, permis d'accéder plus facilement au monde d'Alexandre et à vaincre plus aisément ses appréhensions. Avec le temps et ses diverses rééducations aussi, Alexandre a pu construire des personnages et une histoire avec la pâte à modeler. Il a également pu dessiner un bonhomme, très sommaire, à l'aide de crayons sur une feuille. Après quelques mois, la prise en charge duelle était relativement aisée avec des mouvements d'opposition et d'évitement apaisés, des capacités de mise en mot de ses émotions. Les modalités de mise en jeu des mouvements pulsionnels et conflictuels d'Alexandre semblaient démontrer un fonctionnement psychique qui tendait à s'assouplir, comme un accès progressif vers l'unité de son schéma corporel morcelé.

Alors, au sein du numérique, de ces histoires ou de ces jeux construits ou à construire, le joueur se trouve immergé dans différents univers qui le sollicitent sur le plan perceptif (visuel, sonore et sensoriel en vibrant) sur lesquels il peut agir. L'utilisateur est invité au travers de ces différentes applications à s'identifier au personnage ou à devenir lui-même le protagoniste susceptible de construire l'histoire ou de la modifier à souhait.

Aujourd'hui, l'outil numérique fait partie intégrante de ma clinique, *via* les applications, les jeux, les vidéos, la musique, etc. Je découvre chaque jour de nouvelles possibilités et me questionne quant au sens à donner à tout le matériel recueilli. Il me laisse à supposer que l'outil numérique peut devenir un objet repérable adapté aux régressions, aux attaques pulsionnelles, introduit dans un cadre thérapeutique invariant, mais suffisamment malléable, qui favoriserait la mise en mot et en sens de sa propre intériorité, de sa propre histoire. Par ailleurs, il existe aussi de nombreuses possibilités de mises en jeu des processus cognitifs au travers des applications de travail *via* les applications ABA et PECS. Toutes applications peuvent être utilisées dans un but psychothérapeutique, tout dépend du cadre que l'on lui donne. Cependant, un outil conçu, pensé et orienté à l'utilisation analytique pourrait être opportun, un appui pour la pratique clinique.

Fanélie CHOMÈTE,
Psychologue clinicienne

- ANZIEU D. (1987) « Les signifiants formels et le Moi Peau », in ANZIEU D., *et al.*, Les enveloppes psychiques, Paris, Dunod, pp.1-22.
- BORANES J.J. (2002) « Penser le double », in *Revue Française de Psychanalyse*, Tome LXVI, n°5, PUF, Paris, pp.1837-1843.
- BRUN A. (2007, 2010), *Médiations thérapeutiques et psychose infantile*, Dunod, Paris, réédit. 2010.
- BRUN A., CHOUVIER B., ROUSSILLON R. (2013) *Manuel des médiations thérapeutiques*, Dunod, Paris.
- BRUN A. (2014) « De la sensori-motricité à la symbolisation dans les médiations thérapeutiques pour enfants psychotiques », in BRUN A., ROUSSILLON R., *et coll.*, Les formes primaires de symbolisation, Paris, Dunod, pp.11-35.
- CASTORIADIS-AULAGNIER P. (1975) *La Violence de l'interprétation*, PUF, Paris.
- CHOMETTE F. (2009) *Voyage en double. Accompagnement clinique d'une grossesse gémellaire pathologique : entre échographie et écholisation*, Mémoire de Master 1, Université Lumière Lyon2, Lyon.
- CICCONI A. (2003) « Les enfants qui «poussent à bout», logiques du lien tyrannique. », in CICCONI *et al.*, *Psychanalyse du lien tyrannique*, Dunod, Paris, pp.11-45.
- CICCONI A., *et al.* (2012) *La part bébé du soi, approche clinique*, Dunod, Paris.
- CICCONI A. (2014) « La part bébé du soi et les formes primaires de la subjectivité », in *Les formes primaires de symbolisation*, Dunod, Paris.
- DAVID-MÉNARD M. (2000) *Tout le plaisir est pour moi*, Hachette, Paris.
- DARNTON R. (2011, 17 décembre). *How Luther went viral*. The Economist.
- DEMOUET P. (1998) « Le double : fonctions et paradoxes », in *Psychiatrie française*, vol.29, n°4, Paris.
- DIX A., *et al.* (2004) *Human-Computer Interaction*, Pearson Education Limited, Harlow, England.
- DOLTO F. (1984) *L'image inconsciente du corps*, Seuil, Paris.
- DONARD V., SIMAR E. (2012) « la médiation vidéo ludique en psychothérapie », in *Enfances & Psy*, 2012/2, n°55, Erès, Toulouse, pp.79-88.
- FREUD S. (1895) « Esquisse d'une psychologie scientifique », in *Naissance de la psychanalyse*, PUF, Paris, 1956, pp. 312-396.
- FREUD S. (1908) « Le créateur littéraire et la fantaisie », in *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, 1985, pp.33-46.
- FREUD S. (1914) « Remémoration, répétition et perlaboration », in *Œuvres complètes de Freud, tome XII*, PUF, Paris, 2004.
- FREUD S. (1915) *Métapsychologie*, Gallimard, Paris, 1968, pp.125-146.
- FREUD S. (1915) « L'inconscient », in *Œuvres complètes de Freud, tome XIII*, PUF, Paris, 2005, pp.205-244.
- FREUD S. (1921) « Psychologie des masses et analyse du moi », in *Œuvres complètes de Freud, tome XVI*, PUF, Paris, 1991, pp.1-83.
- GAON T. (2008) « Critique de la notion d'addiction aux Jeux vidéo, soigner des jeux vidéo / soigner par les jeux vidéo », in *Quaderni*, Automne 2008, N°67, MSH - Sapientia, pp.33-34.
- GIMENEZ G. (2002) « Les objets de relation », in CHOUVIER B. *et al.*, *Les processus psychiques de la médiation*, Dunod, Paris, pp.81-101.
- GREEN A. (1990) *La folie privée*, Gallimard, Paris.
- GERGELY G., KOOS O., WATSON J. S. (1999) « Perception causale et rôle des comportements imitatifs des parents dans le développement socio-émotionnel précoce », in NADEL J. & DECEY J., *dir.*, *Imiter pour découvrir l'humain*, PUF, Paris.
- HENRY J. (2004) « Game Design as Narrative Architecture », in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Eds. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press, pp.118-30.
- HORVATH A.O., GREENBERG L.S. (1994) *The working alliance: Theory, research, and practice*. Adam O. HORVATH & Leslie S. GREENBERG. John Wiley & Sons.
- HUMBERT, P. (1947) *L'œuvre scientifique de Blaise Pascal*, Albin Michel, Paris.
- KAËS R. (2002) « Médiation, analyse transitionnelle et formations intermédiaires », in CHOUVIER B. *et al.*, *Les processus psychiques de la médiation*, Dunod, Paris, pp.11-28.
- KAUFFMAN S. (2002) *La complexité, vertiges et promesses*, Investigations. Oxford University Press.
- LACADÉE P. (2007) *L'éveil et l'exil*, Editions Cécile Defaut, Nantes.
- LAUGHLIN R. (2005) *A Different Universe: Reinventing Physics from the Bottom Down*. Basic Books, NY.
- LESSIG L. (2000) « Code Is Law, On Liberty in Cyberspace », in <http://harvardmagazine.com/2000/01/code-is-law.html>
- LEROUX Y. (2009) « Le Jeu vidéo comme support d'une relation thérapeutique », in *Adolescence*, 2009/3, n° 69, Tome 27, « Avatar et mondes virtuels », pp.699-709.
- LEROUX Y. (2010a) « Les blogues, nouveaux terrains vagues des adolescents », in *Cahiers de psychologie clinique*, De boeck, Bruxelles, n°35, 2010.
- LEROUX Y. (2010b) « L'Addiction aux Jeux vidéo, une paresse intellectuelle », in <http://www.psyetgeek.com/laddiction-aux-jeux-vido-une-paresse-intellectuelle>.
- LEROUX Y. (2012) *Les jeux vidéo, ça rend pas idiot !*, FYP Edition, Limoges.
- LEROUX Y. (2013) « Matières numériques, matières à transfert », in *Institut du Virtuel Seine Ouest, Colloque international*, Samedi 15 Juin 2013, Paris.
- MILNER M. (1955) « Le rôle de l'illusion dans la formation du symbole » in *Revue Française de Psychanalyse*, 1979, n°5-6, repris in CHOUVIER B. (dir.), *Matière à symbolisation, art, création et psychanalyse*, Delachaux et Niestlé, Paris, 1998, pp.28-59.
- MISSONNIER S. (1999) *Devenir parent, naître humain. La diagonale du virtuel*, PUF, Paris.
- MISSONNIER S. (2014) « Hallucinations motrices, commémorations, pro-représentations et jeux vidéo », in BRUN A., ROUSSILLON R., *et coll.*, *Les formes primaires de symbolisation*, Dunod, Paris, pp.117-130.
- NATON S. (2004) *Jeux vidéo et médias du XXI^{ème} siècle, quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques*, Magnard-Vuibert, Paris.
- OGDEN T.H. (1977) *Subjects of analysis*. Jason Aronson, Incorporated.
- ROUSSILLON R. (1997) « La fonction symbolisante de l'objet », in *Agonie, clivages et symbolisation*, PUF, Paris.
- ROUSSILLON R. (2010), « La dépendance primitive et l'homosexualité primaire « en double », in GOLSE B., ROUSSILLON R., *La naissance de l'objet*, PUF, Paris, pp.31-58.
- SEGAL H. (1969) *Introduction à l'œuvre de Melanie Klein*, PUF, Paris, 2011.
- SHANNON C.-E. (1948) *A mathematical theory of communication* Bell System Technical Journal, vol. 27, pp.379-423 et pp.623-656.
- SIMONDON G. (1958) *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris.
- STERN D. (1985) *Le Monde interpersonnel du nourrisson*, PUF, Paris, 1989.
- STORA M., (2009) « Rêve et Réalité : une clinique du Jeu vidéo comme médiation thérapeutique », in *Dialogue - Recherche sur le couple et la famille - 2009/4^{ème} trimestre N°186*, Erès, Toulouse, pp.87-97.
- THAON, M. (1988) « Caractéristiques et fonctions des objets de relation », in *Après Winnicott, Actes des journées d'études du COR*, Arles, hôpital Joseph-Imbert, pp.13-17.
- TISSERON S. (1999) « «Que voient-ils ?» ou la triple enveloppe de la situation échographique » in SOULÉ M., *dir.*, *Ecoute voir...l'échographie de la grossesse. Les enjeux de la relation*, Erès, Toulouse, pp. 89- 111.
- TISSERON S. (2004) « Le virtuel à l'adolescence, ses mythologies, ses fantasmes et ses usages », in *Adolescence*, 22 (1), pp.9-23.
- TISSERON S. (2011) « De l'animal numérique au robot de compagnie : quel avenir pour l'intersubjectivité », in *Revue Française de Psychanalyse*, 2011/1 vol. 75, PUF, Paris, pp. 149-159.
- TISSERON S. (2012) *Rêver, fantasmer, virtualiser. Du virtuel psychique au virtuel numérique*, Dunod, Paris.
- TURNER F. (2006) *Aux sources de l'utopie numérique*, C&F éditions, Caen, 2012.
- VIROLE B., (2011) *La complexité de soi*, Charielle édition, Paris.
- WINNICOTT D.W. (1974), *La crainte de l'effondrement et autres situations cliniques*, Gallimard, Paris, 2000.

HISTORIQUE DES JEUX VIDÉO UTILISÉS EN THÉRAPIE - Liste non exhaustive

- 1992-1996 : « Supermario bros 2 »
François LESPINASSE et José PEREZ - console - enfants inhibés.
- 1994 : « Jeu vidéo divers » - Evelyn ESTHER-GABRIEL
approche cognitive - enfants.
- 1999 : « L'écran et la manipulation de la souris » - Michaël STORA
PC - enfants autistes.
- 1999-2000 : « Les Sims » - Michaël STORA - PC.
- 1999-2000 : « Ordinateur » - Hélène GAREL et David CALIN
PC - enfants.
- 2002-2003 : « Adibou » - Benoît VIOLE - enfants - PC.
- 2002-2003 : « ICO » - Michaël STORA - console - enfants souffrant
de problématiques neurologiques/narcissiques.
- 2003-2004 : « Halo » : combat evolved - Michaël STORA
PC/console.
- 2004-2005 : « Vivre sa vie » - Michaël STORA - PC.
- 2004-2005 : « Les Sims 2 » - Véronique DONARD
PC - enfants inhibés.
- 2006 : « Situations de réalité virtuelle » - Evelyn KLINGER,
Rose-Marie MARIE et Philippe FUGHS - Approche cognitive - PC.
- 2007 : « Jewel Quest 2 » - Véronique DONARD - enfants tous âges
et toutes problématiques.
- 2008 : « Scared 2 : Fallen Angel » - Véronique DONARD
pré-adolescent, troubles du comportement MOH, problématique
identitaire.
- 2008 : « Wii sport » - Fanny VERNADAT - console.
- 2009 : « Street Fighters II » et « Mortal Combat »
Vincent LE CORRE - console - adolescents.
- 2009 : « Les Sims 3 » - Véronique DONARD - PC - enfants tous
âges et toutes problématiques.
- 2009 : « Divinity II : Ego Draconis » - Véronique DONARD - PC
pré-adolescents et adolescents, troubles du comportement MOH,
Problématiques narcissiques, trouble de l'estime de soi.
- 2010 : « Les Sims 3 : extension "destination aventures" »
Véronique DONARD - PC.
- 2010 : « Need For Speed : Hot pursuit » - Véronique DONARD
pré-adolescents et adolescents, troubles du comportement MOH,
problématique de passages à l'acte auto et hétéroagressifs.
- 2010 : « World Of Warcraft » et « Aion » - Frédéric TORO - PC
enfants limites.
- 2010 : « Animal Crossing » et « Super smash bros » - Frédéric
TORO - console portable enfants limites et souffrants de psychose.
- 2010-2011 : « The Legend of Zelda : A link between world »
Frédéric TORO - console portable - enfants limites et souffrants
de psychose.
- 2011 : « Anka » - Vincent LE CORRE - console - adolescents.
- 2011-2012 : « Avatars Xbox 360 + Kinect Adventure » - Guillaume
GILLET - console - adultes schizophrènes.
- 2011 : « Fifa 2012 » - Véronique DONARD - clavier/manette
pré-adolescents et adolescents en placement judiciaire, troubles du
comportement MOH, problématiques identitaires, inhibitions cognitives
et relationnelles.
- 2011 : « Clumsy Ninja », « Clash of clans » et « Payman jungle
run » - Frédéric TORO - Tablette numérique - enfants limites et
souffrants de psychose.
- 2011-2012 : « Angry birds » et « Infinity Blade » - Frédéric
TORO - console portable/Tablette numérique - enfants limites et
souffrants de psychose.
- 2011 : « Minecraft - Pocket Edition » - Véronique DONARD - Ipad
enfants tous âges et toutes problématiques.
- 2012 : « Sim City 2000 » et « Les Sims 3 » - Vincent LE CORRE
console - adolescents.
- 2011-2014 : « Les Sims 2/Les Sims 3 » : animaux de compagnie
Guillaume GILLET - enfants à problématiques neurologiques/limites et
défenses autistiques.
- 2012-2013 : « Kinect Adventure » - Chloé PETER - console
adultes souffrants de schizophrénie.
- 2013 : « Spore » - Vincent LE CORRE - PC - enfants.
- 2013 : « Brother's : a tale of two sons » - Vincent LE CORRE
PC - enfants.
- 2013 : « Fifa 14 » et « Virtua Tennis 4 » - Vincent LE CORRE
PC - enfants.
- 2013-2014 : « Monkey Island » et « Siberia » - Grégoire LATRY et
Arnaud SYLLA - adolescents.
- 2014 : « Jeux vidéo multi-joueurs » - Niels WEBER
approche systémique.
- 2013-2014 : « Portal 2 » et « Papo & yo » - Bruno BERTHIER
PC - enfants.
- 2013-2014 : « Avatars Xbox 360 + Kinect Adventure »
Guillaume GILLET - console - adolescents.
- 2013-2014 : « Spore » - Yann LEROUX - PC - enfants.

"Un grand remerciement à tous les auteurs de ce numéro et spécialement aux contributeurs de cette frise :

Bruno Berthier, Frédéric Toro, Grégoire Latry, Véronique Donard."

Merci aux collègues des groupes facebook "médiations numériques" et "jeu vidéo - recherche"

CANALPS

UNIVERSITÉ
LUMIÈRE
LYON 2
UNIVERSITÉ DE LYON

