

Nom **Fable**

Date de sortie **2004**

Catégorie **Action-RPG (Rôle Playing - Jeu de rôle)**

Interface **Console ; Ordinateur : claviers/souris**

Modalités d'utilisation **Jeu en solo**
travail thérapeutique en
côte-à-côte
Enfants, adolescents,
adultes.

Suites **Fable II en 2008 et Fable III en 2010**

Présentation : Fable : The lost chapters

Le jeu vidéo intitulé *Fable*® appartient à la catégorie des jeux vidéo de type *action-RPG (Jeu de rôle)* qui sont des logiciels mettant l'accent sur la réalisation, en temps réel, d'actions virtuelles au sein d'une trame narrative inspirée de la structure du conte. L'histoire de *Fable* se déroule dans un monde fantastique. Il s'agit d'un récit imagé des aventures d'un jeune garçon qui devient le héros « malgré lui » d'une histoire tragique, au terme d'un voyage initiatique dont il ressort transformé. Séparation, perte, deuil, abandon, renoncements, maturation, vie, mort, amour, haine, relations aux autres, mariage, lutte pour la survie, le jeu vidéo *Fable* invite le joueur à être spectateur, acteur et metteur en scène des enjeux psychiques auxquels chacun est confronté au cours de sa vie. *Fable* permet ainsi de vivre des situations virtuelles qui servent d'inducteurs, de souvenirs ou d'impressions sensorielles qui sont attachées à des souvenirs potentiels, mais qui n'ont pas encore trouvé de support imagé. Son utilisation permet donc de réactiver sous une forme non-traumatique le trauma (BRUN A.).

Après une séquence introductive et une scène cinématique, le joueur est invité à incarner un jeune garçon pré-adolescent, qui vit dans le cadre protégé de son village natal perché dans les montagnes et isolé du reste du monde. La première partie du jeu fait office de didacticiel, on découvre la vie paisible du jeune garçon dans ce cadre coutumier, puis ce calme est bouleversé par un événement modificateur. L'atmosphère change, le village est attaqué puis détruit. Le scénario propose ainsi une rencontre brutale, sous une forme paranoïde, avec l'extérieur qui vient s'introduire dans ce qui évoque un cocon coupé du reste du monde. Dans ce chaos apparaît un magicien qui sauve le jeune garçon et qui le conduit dans son nouveau foyer appelé « La guilde des héros ». Le maître de la Guilde devient alors le mentor du jeune garçon qui est progressivement initié à différentes techniques. Cette histoire rappelle le roman *familial des névrosés* (FREUD S.), ou l'histoire de grands fondateurs et d'illustres ancêtres.

Le joueur est initié à de nouvelles modalités d'utilisation qui sont introduites tout au long d'un processus d'apprentissage pendant lequel l'interface du jeu vidéo intervient en apportant des précisions sur la manière de jouer. Cette configuration rappelle le principe du compagnonnage qui réactive chez le joueur une position évoluant de la dépendance absolue, à l'indépendance. Cela permet au joueur d'apprendre tout en le rassurant par rapport à la survenue de situations imprévues et potentiellement angoissantes.

Le maître de la Guilde restant dans l'enceinte de la bâtisse, sa voix accompagne le héros tout au long de son aventure sous la forme d'une voix intérieure qui le soutient dans l'intégration des modalités d'interactions qui se complexifient progressivement. Le passage de la présence physique du maître de la Guilde à la simple « présence de sa voix » sous-tend plusieurs enjeux. Tout d'abord, elle introduit l'idée d'un troc entre la présence réelle d'un objet et son intériorisation. Cela signifie que le jeu vidéo comporte un principe qui renvoie à la construction d'une représentation de l'objet absent. Ensuite, cette voix intériorisée fait office de *surmoi protecteur* (FREUD S.) et de conseiller, qui se manifeste à chaque fois qu'il s'agit de signaler un enjeu important ou un danger se présente sur le parcours du héros. C'est le cas des choix importants à faire pour la poursuite de l'aventure ou encore pour les enjeux de survie qui relèvent des *besoins d'auto-conservation* (FREUD S.) comme le besoin de se nourrir lorsque le niveau de santé du personnage diminue. L'intervention de la voix du maître de la Guilde durant la partie de jeu vidéo assure alors une fonction de production d'un *signal d'angoisse* qui permet au joueur de construire des stratégies d'anticipation face à la survenue de dangers. Cela permet au joueur de se sentir en sécurité suffisante pour construire progressivement des stratégies de prévisibilité et d'anticipation à la survenue d'événements inattendus. Par ailleurs, que les patients entendent des voix ou non, la pratique du jeu vidéo *Fable* permet de retrouver une situation à la fois familière, mais aussi différente dans la mesure où la voix est toujours bienveillante et prévisible. De plus, elle - cette voix - est localisée cette fois pour le patient à l'extérieur dans le jeu vidéo, ce qui permet de prendre du recul par rapport aux angoisses massives qui accompagnent habituellement la survenue d'hallucinations acoustico-verbales.

Sur son parcours, le joueur est invité à rencontrer et à interagir, par l'intermédiaire de son avatar, avec des *Personnages Non-Joueurs (PNJ)* qui sont des entités virtuelles-numériques contrôlées par le jeu vidéo. Ils proposent des *quêtes* que le joueur est libre d'accepter ou non, sans que cela l'empêche de jouer. Certaines des missions proposées sont plutôt orientées vers la bienveillance et l'altruisme tandis que d'autres sont liées à une position plutôt malveillante, sans que cela n'entrave le déroulement du jeu. Ces personnages font figure de « mêmes » c'est-à-dire d'entités avec lesquelles le joueur peut interagir *via* son avatar. Simultanément, ils représentent l'« autre », l'altérité intégrée dans le logiciel par les programmeurs. En effet, contrairement à l'avatar qui est manipulable à volon-

té comme une marionnette, les PNJ sont des objets qui sortent de la sphère de contrôle du joueur. Ils sont des tiers inclus, des personnages qui ont une histoire, des intentions ou des modalités de communication qui les sont propres. La possibilité de répéter indéfiniment les échanges avec les PNJ en fait des *alter ego* numériques avec lesquels le joueur peut renforcer ses stratégies d'anticipation d'action en établissant des boucles retours des actions prévues et effectuées.

Les missions effectuées à la demande des PNJ permettent d'acquérir des objets et de l'expérience qui peut être investie pour développer des aptitudes pour son avatar qu'il devra répartir librement entre la *Force*, l'*Adresse* et la *Volonté*. Ces propriétés transforment l'apparence de l'avatar ainsi que les capacités dont il dispose. Le développement de la force permet par exemple d'avoir un avatar plus musclé qui peut porter des équipements plus lourds et solides ou mieux encaisser les coups de ses ennemis. Le développement de l'adresse permet d'augmenter la précision des coups portés, d'utiliser des armes à distance ou encore de mieux esquiver les projectiles et les attaques. Le développement de la volonté permet d'acquérir un pouvoir qui permet par exemple de devenir presque transparent, ce qui lui offre la possibilité de passer inaperçu et d'éviter les affrontements.

Une fois la prise en main du jeu vidéo intégrée, le joueur peut jouer à « faire faire » à volonté à son avatar toute une série d'actions. Pour cela, il dispose d'une palette d'actions variées que l'avatar exécute immédiatement et avec fidélité. Ces actions peuvent être déclenchées même en dehors d'un contexte précis, ce qui offre une grande inventivité dans la manière de convoquer les mouvements et les gestes du personnage. Il s'instaure ainsi un phénomène de transfert du corps du joueur au corps virtuel-numérique de l'avatar. Ce phénomène est intéressant, sachant que les patients rencontrés en psychiatrie souffrent de troubles de l'habitation de leur corps et du sens de celui-ci (FRANCK N. et FARRER C.), mais également de troubles du *sens de l'agentivité* ou de l'*attribution de la source* (FRANCK N.) de leurs actions et de leurs pensées. L'utilisation du jeu vidéo leur permet d'utiliser l'avatar comme un double toujours identique et fidèle à lui-même qui diminue les effets d'ambiguïté ou les situations équivoques. L'utilisation de l'avatar permet de faire l'expérience d'un ajustement entre les actions prévues par le joueur c'est-à-dire les représentations qu'il se fait de l'action à venir qu'il souhaite voir réaliser par l'avatar, ses *images motrices* (FREUD S.) ou ses *représentations* (VINCENT J.D., JEANNEROD M.) et le résultat obtenu en réponse sur l'écran par le couple machine-logiciel. Ces éléments conduisent à penser le lien entre la sensorimotricité du joueur, l'action virtuelle de l'avatar et les processus de perception qui sont convoqués par le jeu vidéo. En effet, la pratique du jeu vidéo permet de penser que le joueur vit une réactivation d'un processus d'hallucination perceptive à l'origine d'un vécu de congruence entre ce qu'il perçoit et ce qu'il vit. Cette propriété offre ainsi la possibilité de réactiver des vécus sous forme hallucinatoire afin de leur donner corps, dans la forme de l'avatar, puis de les transformer.

Dans le jeu vidéo *Fable*, chaque action virtuelle laisse potentiellement une trace à la fois sur l'orientation du joueur dans le jeu vidéo, sur les quêtes qui lui sont proposées, sur l'apparence de l'avatar ainsi que sur la réaction

de l'environnement numérique. Les choix du joueur ainsi que sa manière de jouer sont alors reflétés par le jeu vidéo (avatar et environnement) qui constitue alors un miroir numérique d'une organisation fantasmatique sous-jacente. Cet élément permet à la fois de repérer une forme de « physionomie de pensée » du joueur et de susciter un rapport à un univers transformationnel (BOLLAS C.) qui renvoie à la capacité de l'environnement du nourrisson à se faire suffisamment « bonne pâte » pour l'aider à construire le sentiment de pouvoir changer le monde afin de résoudre les obstacles qu'il rencontre.

Le jeu vidéo *Fable* est très immersif et malléable. En revanche, il présente des limites. En effet, les quêtes principales ne sont pas influencées par les choix du joueur. De plus, il demeure des limites internes qui prennent la forme d'obstacles infranchissables constituant un arrière-fond intangible et indestructible. Il se démarque donc du simple décor au premier plan que le joueur peut détruire ou transformer.

L'ensemble des propriétés présentées permet de penser le rapport au jeu vidéo *Fable* en thérapie comme la possibilité de rejouer des situations qui rappellent les différentes formes du double qui sont nommés *circuits ré-entrants* (EDELMA G.M.), modèle de l'*auto-organisation* (ATLAN H.), en inducteur de *théorie de l'esprit* (BARON-COHEN S.), représentant de la *fonction réflexive* (FONAGY P. ; Gergely G. et Watson J.), d'*autre virtuel* (BRÄTEN S.), de modèle d'équivalence soi-autre (MELTZOFF A.), de miroir émotionnel (GERGELY G., KOOS O., WATSON J.S.), de *compagnon évoqué* et d'*autre régulateur de soi* (STERN D.) dont la fonction spéculaire pourrait se résumer par le terme *réflexivité* qui se définit comme la capacité de se voir, de se sentir et de s'entendre (ROUSSILLON R.).

Auteur(s)/thérapeute(s) :
Guillaume GILLET

Bibliographie indicative :

- FRANCK N., FARRER C. (2001). "Defective recognition of one's own action", in *Schizophrenic patient in American Journal of Psychiatry*, n°158, pp.454-459.
- FRANCK N., FARRER C. (2009). « Sens du Corps dans la Schizophrénie », in *L'Encéphale*, n° 35, pp.43-51.
- GILLET G. (2011). « Fable : Approche psychodynamique d'un dispositif thérapeutique à médiation numérique Jeu vidéo », Master 2 Recherche en Psychologie et Psychopathologie Clinique sous la direction d'Anne BRUN, CRPPC, Université Lumière Lyon2, Lyon.
- GILLET G. (2012). « Raconte moi le Jeu vidéo : Histoire-brève d'une rencontre thérapeutique au sein d'un dispositif à médiation numérique Jeu vidéo », intervention aux Journées du Vinatier, de l'Homme pathétique à l'Homme Prothétique, l'Homme, la psychiatrie et la technologie, Vendredi 15 Juin 2012, Bron.
- GILLET G., LEROUX Y. (2015). « Jeux vidéo et supports ludiques numériques : des craintes à l'utilisation thérapeutique », in *Rééducation Orthophonique*, n° 264, pp. 225-237.
- GILLET G., PETER C., ESTINGOY P., BRUN A. (2016). « Intérêt du Jeu vidéo *Kinect Adventure*® en soins de réhabilitation : Entre médiation-clé et outil-support », in *Outils de la Réhabilitation en psychiatrie*, Elsevier-Masson, Paris, pp.231-252.
- GILLET G., BRUN A. (à paraître), « Le Jeu vidéo comme médiation thérapeutique auprès des adolescents », in *Les médiations numériques dans les psychothérapies avec les adolescents*, Editions Lavoisier, Cachan.