

---

## Médiations numériques : jeux vidéo et jeux de transfert

Paru en janvier 2019 dans le champ de la clinique psychanalytique, l'ouvrage *Médiations numériques : jeux vidéo et jeux de transfert* relate des expériences de cliniciens<sup>[1]</sup> qui utilisent le jeu vidéo comme objet de médiation dans leurs séances de thérapie. En tant que professionnels de l'éducation aux images, il ne nous en fallait pas plus pour nous mettre l'eau à la bouche. La synthèse proposée ici résulte d'une lecture de l'ouvrage du point de vue de nos métiers. Elle présente, en premier lieu, la vision des thérapeutes sur le jeu vidéo en tant que pratique culturelle et ludique. Dans un second temps, nous tenterons de rendre compte des pistes thérapeutiques émises par les auteurs.



Le premier élément marquant de l'ouvrage est le récit fait par chaque contributeur de l'entrée des jeux vidéo dans leur cadre de soin - ou comment, un objet culturel, ludique, s'est progressivement imposé comme objet de médiation, c'est-à-dire, en psychanalyse, d'objet tiers sur lequel les soignants vont pouvoir s'appuyer pour mettre en place un processus de soin. Bien souvent, cette entrée ne relève pas initialement d'un choix de leur part, mais plutôt de la prise en compte de la présence des jeux dans la vie des jeunes patients. L'ouvrage rappelle ainsi, sur un mode quasi anthropologique, le rôle des enfants et des adolescents comme « *explorateurs et diffuseurs de la culture* ».

Pour Michaël Stora, thérapeute et co-auteur, c'est même l'échec de certains supports de médiation traditionnels qui l'ont mené vers la mise en place de séances thérapeutiques, individuelles ou collectives, basées sur le jeu vidéo, certains jeunes patients ne parvenant pas à « *raconter leurs conflits inconscients à travers [la] manipulation des jouets ou à travers des dessins* ». Marion Haza, directrice de la publication, appelle d'ailleurs les adultes, au-delà du champ des thérapies psychanalytiques, à s'intéresser au jeu vidéo en tant qu'objet de l'enfant et de l'adolescent, afin de mieux saisir ce qui se *joue* chez eux (conflits, angoisse, désirs etc.). Elle rappelle la place essentielle du jeu, au cours de l'enfance, pour la formation psychique du sujet. Evoquant tour-à-tour la typologie des jeux de Roger Caillois (l'*Agon*, qui renvoie au goût de la compétition, l'*Alea*, qui se réfère à la notion de hasard dans le jeu, la *Mimicry*, qui évoque

---

le jeu mimétique cher à l'enfance, l'*Ilynx*, qui décrit l'attirance pour la sensation de vertige), l'importance pour le développement de l'enfant du plaisir procuré par le *play* (le fait de jouer), théorisé par Donald Winnicott, ou celle du jeu dans l'acquisition de la pensée symbolique (Jean Piaget), elle cherche à donner toute sa légitimité au jeu vidéo d'une part comme objet de l'enfance devant être accepté par les adultes, mais aussi comme support de la relation thérapeutique.

## Accepter le jeu vidéo comme objet culturel

Pour Arnaud Sylla, cette reconnaissance du jeu vidéo comme objet culturel est même essentielle, là aussi bien au-delà du cadre thérapeutique. Refuser cette reconnaissance équivaldrait à ne pas reconnaître les adolescents et les enfants eux-mêmes en tant que sujet, et d'ainsi disqualifier leur parole.



"C'est en perdant  
que l'on apprend à gagner."

Michaël Stora

Chez d'autres auteurs, comme Michaël Stora, le regard porté sur les jeux vidéo est même extrêmement positif. Fait ludique et social à reconnaître, le jeu vidéo semble également doté d'une faculté singulière : celle de proposer à celui qui s'y adonne le fantasme de « toucher » l'image, d'y entrer et même de la combattre. La réaction aux images se fait par l'appareil sensori-moteur, par la main, et cette sensorialité est pour lui source d'une très grande intensité affective. Associée à la présence dans les jeux vidéo de figures héroïques, cette intensité peut mener à un processus d'identification positif, car il peut conduire à un sentiment de maîtrise du monde. C'est notamment cela qui permettrait le dépassement, dans le jeu, de situations difficiles dans la vie réelle (frustration, humiliation, conflit).

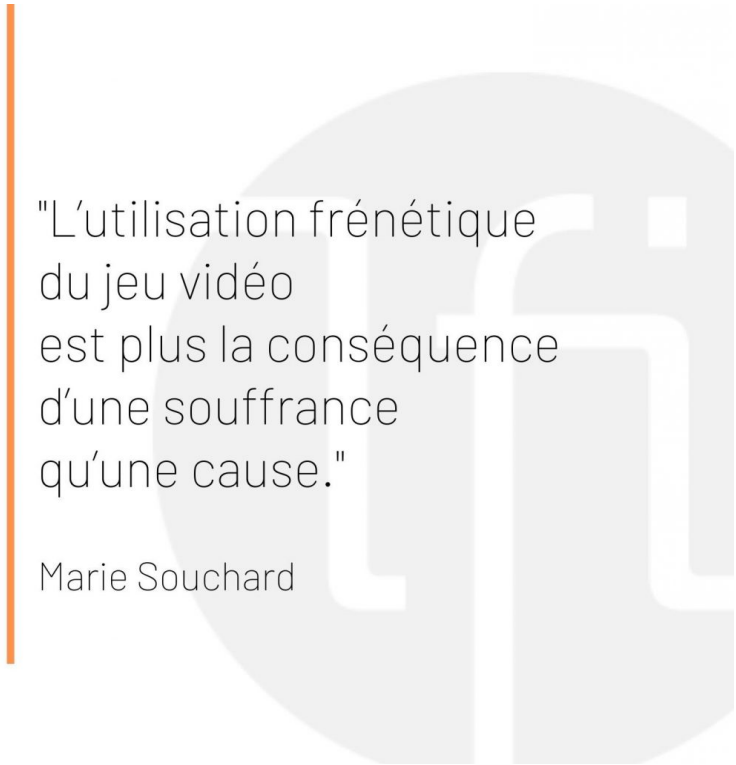
Enfin, Michaël Stora souligne ce qu'il considère comme une inversion intéressante pour les enfants qu'il est amené à soigner : contrairement au système scolaire, dans le jeu vidéo, « *c'est en perdant que l'on apprend à gagner* ». Le système de récompense mis en place par les jeux vidéo est ainsi présenté comme un moteur puissant pour développer la persévérance des joueurs.

---

## Permettre à l'enfant de formuler une demande de soin, autrement

Une autre qualité essentielle du jeu vidéo, c'est sa capacité à être support de récit et de projection : récit de soi, récit de ce que l'on vit au quotidien, ou dans ses rêves. Les différents articles se rejoignent, avec des formulations différentes, sur une idée forte : l'usage des jeux vidéo dans le soin (que ce soit par la création de groupes de jeu, l'observation de temps de jeu par les soignants, ou dans une pratique du jeu réunissant patient et soignant) permet la reconnaissance de la parole singulière de chaque patient, ainsi que la formulation ou l'accueil d'une demande de soin. La médiation est ici montrée dans sa valeur essentielle, celle de faire surgir une parole – mais aussi des manières d'agir, le jeu vidéo étant ici un intermédiaire efficace entre le soignant et l'adolescent.

Les auteurs rappellent également que ces médiations reposent sur un engagement particulier du thérapeute : il doit connaître le jeu, l'avoir pratiqué en amont, et être en capacité de jouer véritablement pour pouvoir l'utiliser en thérapie, sans nécessairement en être expert. En quelque sorte, c'est cet entre-deux dans lequel se situe le soignant (il ne rejette pas le jeu, mais il n'en est pas non plus un spécialiste comme le sont ses patients) qui lui permet de mettre en place la relation de soin.



"L'utilisation frénétique  
du jeu vidéo  
est plus la conséquence  
d'une souffrance  
qu'une cause."

Marie Souchard

Enfin, à travers l'article de Marie Souchard, l'ouvrage réinterroge la question de la dépendance au jeu vidéo. La psychologue, dans la lignée de Michaël Stora, défend l'idée que l'usage excessif du jeu vidéo n'est en général pas la cause d'une souffrance, mais bien sa conséquence. Pour elle, il est essentiel de comprendre la place du jeu dans la famille, dans le groupe, plutôt que de le rejeter. Elle propose, dans son travail clinique, la mise en place d'une relation dans laquelle patient et soignant collaborent ensemble dans le soin, à partir du jeu vidéo lui-même. Elle décrit la manière dont la mise en place de groupes de jeu en milieu de soin peut être le point de départ de cette alliance thérapeutique entre adolescent et soignant.

---

Pour conclure, on mentionnera le soin apporté par les auteurs au choix des jeux utilisés, en fonction du profil des patients et des objectifs de la thérapie. Comme le souligne Marion Haza, le jeu ne va jamais se substituer au soin, et elle rejette notamment l'usage de jeux dits thérapeutiques ou des *serious games*. Ce n'est pas le jeu qui soigne, mais bien la relation de soin qui prend le jeu pour support de médiation. Arnaud Sylla explique que la posture du thérapeute ne se résume pas seulement à l'écoute du discours des patients, mais à une démarche plus globale d'attention, permettant le recueil de *signes*, au-delà du discours articulé. A titre d'exemple, les thérapeutes seront attentifs au choix des avatars, à la manière de les nommer (par exemple dans le jeu de compétition *Mariokart*), au discours posé sur les actions de jeu et résolutions de problèmes apportées par les patients, aux phénomènes d'empathie et d'identification aux personnages (par exemple dans le jeu narratif *Life is strange*), à la manière de soigner un animal virtuel dont ils ont la charge (dans le jeu de gestion *Dragon Mania Legends*), aux manières de créer et de partager une création virtuelle (dans le jeu « bac-à-sable » *Minecraft*), à la narration des rêves des patients (à l'aide du jeu *Shapik : the quest*, proche de l'univers des contes de fée). La richesse et la variété des jeux, mises en regard avec la diversité des situations des patients semblent ainsi offrir un champ des possibles passionnant pour la prise en charge psychanalytique.

Elise Tamisier, réalisatrice et doctorante en sciences de l'éducation (Laboratoire Education, cultures, politiques, Université Lyon 2).

[i] De [Marion HAZA](#). Avec la participation de Bruno BERTHIER, Benjamin BRAVERMANN, Florent COSSERON, Florent FAUGERE, Simon GALOPIN, Florian HOUSSIER, Vincent LE CORRE, Yann LEROUX, Sylvain MISSONNIER, Marie SOUCHARD, Michael STORA, Arnaud SYLLA, Xanthie VLACHOPOULOU. <https://www.editions-eres.com/ouvrage/4351/mediations-numeriques-jeux-video-et-jeux-de-transfert>