

**Les Séminaires du CRPPC**

**"Les Séminaires du Jeudi"**

**2014-2015**

***Nouvelles recherches sur les dispositifs***

**Jeudi 8 Janvier 2014**

**Salle L 226**

***- Les thérapies à médiation numérique -***

**Approche psycho-dynamique du Jeu vidéo  
utilisé comme objet de médiation thérapeutique**

**Guillaume GILLET**

**Thèse en cours sous la direction de Mme le Professeur Anne BRUN**

## Introduction

Le recours à un *objet numérique* comme support de relation thérapeutique est une pratique en expansion chez les psychologues, quelle que soit leur sensibilité ou leur orientation théorique. La médiation numérique apparaît au point de convergence entre la pratique régulière du Jeu vidéo par les jeunes générations et l'évolution des situations rencontrées par les cliniciens qui est à l'origine des travaux de l'équipe du CRPPC sur la *médiation thérapeutique*.

L'expérience clinique permet de constater la pertinence de l'utilisation des "objets à écrans" auprès des adolescents qui peuvent se représenter leurs chamboulements somato-psychiques. En effet, les objets numériques sont tout d'abord des *objets-doubles*, solides et cadrant de part leur matérialité, mais également mous et déformables à travers la transformationnalité de la *matière numérique*, ce qui fait écho à la réorganisation permanente de la subjectivité. Ensuite, la médiation numérique permet une co-habitation entre divers niveaux d'intégration de l'altérité en reliant les univers du non-vivant-inanimé, du non-vivant-animé et du vivant. Les objets "virtuels" peuvent ainsi servir d'"*incarnats*" d'un processus psychique tout en favorisant le développement de l'empathie à travers les *personnages non-jouables* dont les actions ont été programmées et donc fantasmés par le groupe de concepteur-programmeurs. Ce qui colore la relation en demi-teinte entre le soi et le non-soi. Ainsi, le complexe cadre-dispositif-écran-jeu vidéo-thérapeute peut représenter une forme de *double-transitionnel* selon l'expression de Johan JUNG· c'est-à-dire ici d'une entité perceptive suffisamment animée pour être perçue vivante et disponible mais suffisamment inanimée pour rester dépendante du cadre du jeu. Dans la suite de Harold SEARLES au sujet de *l'environnement non-humain* nous pouvons ajouter que la réalité psychique se construit avec les objets numériques qui constituent une nouvelle catégorie d'*objets intermédiaires* : les ***objets non-vivant-animés***. Ces objets sont non-vivants car non biologiques et vivants parce qu'ils portent des fonctions d'auto-diagnostic, de représentation de leur fonctionnement et qu'ils sont dotés de propriétés d'auto-animation, de sollicitation et de duplication, donc de reproduction. Enfin, l'utilisation groupale du Jeu vidéo permet de révéler les niveaux d'intrication et d'articulation transférentielle (transfert inter-individuel, transfert sur le groupe, transfert dans le groupe, transfert sur l'objet de médiation, transfert dans l'objet de médiation, inter-transfert entre les thérapeutes).

## **Travail de recherche**

Dans le cadre de mon doctorat en psychopathologie et psychologie clinique, je suis engagé depuis cinq ans dans un travail clinique avec les "objets d'interface" sur les "*formes primaires de la symbolisation*" et les différents enjeux du recours à ce type d'objet. Cette recherche vise à repérer les processus psychiques en commun avec d'autres formes de médiations et de dégager les propriétés singulières de cette pratique. Cela permet l'accès à la compréhension des *formes contemporaines de la psychopathologie* ainsi qu'aux nouvelles formes de la souffrance humaine à travers des objets culturels très investis. Enfin, ceci conduit à établir une cartographie et une grille d'analyse de la médiation numérique.

## **Clinique de la médiation numérique**

Je présenterais ici la clinique issue d'un Centre médico-psychologique enfants-adolescents. Après avoir brièvement présenté le cadre-dispositif j'exposerai une suite de petites séquences qui témoignent d'un travail au long court en l'aggrémentant d'observations. Je co-anime depuis plus de deux ans un cadre-dispositif à médiation numérique - Jeu vidéo - avec une infirmière et une éducatrice spécialisée. L'objectif est de proposer un dispositif suffisamment sécurisant et familier pour être investi par les patients qui peuvent y déployer leur problématique. Comme tout dispositif, celui-ci impliqua des réflexions préalables ainsi qu'une évolution au fur et à mesure à partir de ce qui ressort de l'expérience clinique.

## **Cadre-dispositif**

Le groupe Jeu vidéo est un dispositif hybride entre le psychodrame, l'atelier marionnette, le conte, le dessin, la danse et le théâtre.

Chaque séance de groupe est précédée d'un quart d'heure de temps de parole entre animateurs. Après avoir installé le matériel, nous parlons et notons le contenu de nos échanges comme matière préalable à la séance. Après être allé chercher les jeunes nous nous asseyons tous autour d'une table en les invitant à dire ce qu'il souhaite. Après un moment nous passons à la phase de JEu vidéo. Nous invitons les adolescents à utiliser le JEu vidéo pour dire quelque chose. Chaque patient est libre de parler ou non, de jouer ou non et de s'exprimer

sur ce qu'il perçoit de semblable ou de différent. Il s'agit de faciliter le partage dans le groupe et de favoriser l'*associativité* sous toutes ses formes. Le Jeu vidéo est utilisé comme un *Game* à partir duquel s'instaure un *Play* à travers la *jouabilité* ou *Gameplay* qui constitue un compromis entre les contraintes internes du logiciel et d'infinies façons de l'utiliser. Après cela, nous arrêtons le Jeu afin de parler à partir de ce que l'on a vu, entendu, pensé, senti et joué. Il s'agit d'inviter les patients à utiliser le Jeu vidéo comme matériel pré-narratif afin de parler d'une manière de se vivre dans le groupe à partir de la sensorimotricité et en étayage de l'image dynamique. Après la fin de la séance les animateurs parlent de leurs impressions qui sont notées comme des traces de l'histoire de la séance. Ce travail est accompagné des temps d'échanges entre animateurs ainsi que de temps de reprises mensuelles avec le psychologue de l'unité.

## **Matériel**

L'écran de télévision est pensé comme un représentant positif de « écran du rêve », un analogue à la feuille de dessin qui assure les fonctions d'*enveloppe visuelle du Moi* selon Guy LAVALLEE et de premier *contenant* pour les représentations selon Serge TISSERON. Contrairement à la feuille de dessin, mais tout comme certaines méthodes projectives, l'écran du Jeu vidéo ouvre sur un univers perceptif préalable. Toutefois, la *matière numérique* constitue une sorte de pâte qui n'est pas appréhendable directement et qui reste protégée derrière l'écran et qui impose une intégration préalable de la manière d'utiliser la machine.

Nous avons commencé avec une console de Jeu vidéo Playstation 2 ainsi que du Jeu vidéo « Les Sims2 : animaux de compagnie » pour ensuite passer à la Playstation 3 et les « Les Sims3 : animaux de compagnie ». Ce Jeu consiste à prendre en compte les besoins (l'auto-conservation) mais aussi les désirs (choisis par le joueur ou apparaissant spontanément) ainsi que les projets (les actions complexes à long termes) du ou des personnages que le joueur a choisit de construire, de personnaliser et de contrôler.

Sont également proposées des manettes de Jeu vidéo dotées de propriétés sensorielles différentes (de couleurs différentes, avec fil, sans fil, transparentes ou non, vibrantes ou non). Sont disponibles une rallonge de fil de manette, des auto-collants, des revêtements anti-dérapants recollables, ainsi que des étuis de caoutchouc, déformables, étirables, doux, ou rugueux à certains endroits. L'ensemble de ces éléments peut être utilisé, mis et défaits.

Enfin, chaque patient se voit attribué une carte mémoire faisant office de « mémoire »

individuelle potentielle qui préserve la trace de l'histoire qu'ils construisent au fil des séances. L'idée de départ consistait à travailler au niveau de la matérialité à travers la sollicitation de la

## **Problématique**

Quel(s) processus psychique(s) vien(nen)t s'incarner dans la pratique du JEu vidéo et par conséquent qu'est-ce que l'utilisation de cet objet peut nous apporter dans la compréhension de la souffrance et la modélisation de la processualité psychique ?

Quels effets le recours à un objet non-vivants-animé a-t-il sur l'évolution de la construction et l'organisation de la subjectivité et comment repérer les signes de cette évolution ?

Quelles modalités transférentielles sont sollicitées avec le recours aux objets numériques ?

Quelles modalités de reprise du processus d'appropriation subjective l'utilisation du JE(u) vidéo au sein du cadre-dispositif à médiation permet-elle l'actualisation ?

Quelles traces de l'histoire de la rencontre entre le sujet et son objet se potentialisent dans le recours à la matière numérique en tant que « matière à transfert » ?

## **Hypothèses**

Le JEu vidéo dans un cadre thérapeutique permettrait une figuration scénique de mouvements somato-psychiques hallucinés correspondant à des traces mnésiques pré-figuratives dont certaines manifestations seraient des signifiants formels.

L'utilisation du JEu vidéo au sein d'un atelier thérapeutique à médiation permettrait la manipulation de la matière numérique constituant le virtuel qui ouvrirait sur la reprise de modalités d'organisation pulsionnelle portant les traces de l'expérience de la rencontre première avec l'environnement primitif, proche d'une modalité autistique.

L'actualisation au sein du cadre-dispositif thérapeutique à médiation conduirait alors à une induction transférentielle du travail de l'hallucinatoire à partir de la sensorimotricité qui porterait les avatars non-intégrés du processus d'appropriation subjective à travers un retour de l'état antérieur de la subjectivité, perception.