

Les Rendez-vous du Jeu de la Seine-Saint-Denis

Sommaire

Allocution d'ouverture	2
Vincent THIEBAULT	2
Exposé	3
Michael STORA	3
I. Ce qui fait peur dans les jeux vidéo et pourquoi	3
II. Le jeu vidéo comme outil	4
III. La violence et l'addiction	7
Questions de l'auditoire	10

Allocution d'ouverture

Vincent THIEBAULT

Chargé de projet au Conseil Général de Seine-Saint-Denis

Le Réseau du jeu est une initiative portée par le Conseil général de la Seine-Saint-Denis. Il rassemble :

- quelques ludothèques, à l'instar de celle de Pantin qui nous accueille aujourd'hui, mais aussi 1, 2, 3 Soleil à Montreuil ou Les Enfants du Jeu à Saint-Denis ;
- des associations d'éducation populaire, comme les Francas, les Ceméa et l'Association des ludothèques d'Ile-de-France (ALIF).

Des « Rendez-vous du jeu » sont proposés régulièrement. Ils consistent en des échanges d'expérience pour certains, en l'exploration d'aspects plus théoriques pour d'autres.

Ce matin, vous avez pu découvrir les jeux qu'avait prêtés Michael Stora, psychologue clinicien qui a travaillé sept ans au CMP de Pantin. Il utilise le jeu vidéo dans sa pratique thérapeutique et nous apporte son point de vue sur le jeu vidéo, qui garde, malgré plus de vingt ans d'existence, une réputation sulfureuse. La plupart des professionnels de l'enfance ont des difficultés à s'approprier et à utiliser cet objet.

Exposé

Michael STORA

Psychologue clinicien pour enfants et adolescents, Psychanalyste

Le jeu fait partie de ma pratique professionnelle. Selon Winnicott, il faut apprendre à jouer aux enfants qui ne le savent pas. Ceux que j'avais en consultation avaient des difficultés à être dans un jeu libre. « *Ils ne jouaient pas le jeu.* » Ils réprimaient leur imaginaire et toute forme d'émergence de leurs propres fantasmes, parce que ces derniers les inquiétaient. J'ai pris un jour le risque d'apporter en consultation une console de jeux vidéo. Les enfants m'appelaient d'ailleurs « le psy qui console ». Il fallait inventer une médiation pour entrer en contact avec eux et pour les aider à affronter un ennemi intérieur.

Le jeu vidéo existe depuis plus de vingt ans. L'Union européenne a reconnu qu'il constituait une culture à part entière. Néanmoins, il reste un objet de peur ou de diabolisation, notamment pour la part des 45-55 ans, qui correspond à la génération des parents d'adolescents, mais aussi aux personnes qui ont du pouvoir au sein des institutions. Je réalise moi-même des jeux vidéo avec une société. Nous nous rendons compte que le *serious game* n'est pas considéré comme sérieux, alors que nous savons à quel point le jeu l'est. A l'évocation du jeu vidéo, cette génération ne peut s'empêcher de parler de ses enfants : « *Hier, mon fils a tué vingt personnes.* », « *Il a les yeux tout rouges et astique son joystick.* » Le jeu vidéo apparaît donc souvent comme une culture coupable. Mon travail en tant que psychologue consiste d'abord à comprendre l'origine de cette peur des adultes.

Il est à noter que de plus en plus de femmes jouent, alors que pendant longtemps, le jeu vidéo est demeuré un apanage masculin. Toutefois, elles jouent à des jeux vidéo dits utiles, par exemple *le programme du Professeur Kawashima*, la Wii fit ou les *casual games* comme *Tetris*. Par ailleurs, j'ai reçu beaucoup de jeunes dits « accros », mais jamais aucune jeune fille. Or les chiffres indiquent qu'autant d'hommes que de femmes jouent dorénavant. Cependant, le rapport à la perte de temps serait beaucoup plus culpabilisant chez les femmes. Il est essentiel de prendre conscience que l'évocation des jeux vidéo permet au fond de parler de phénomènes psychologiques et sociaux liés aux différences de génération et de sexe.

I. Ce qui fait peur dans les jeux vidéo et pourquoi

Lors d'une conférence avec le docteur Marcelli à Bordeaux, une mère choquée m'a interpellé au sujet de sa fille qui tuait des zombies dans un jeu. Je me suis alors interrogé sur la place du parent spectateur face à l'enfant joueur. Dans un premier niveau de lecture, cette mère n'avait pas connu dans sa propre enfance l'objet du jeu vidéo et avait sans doute des difficultés à s'identifier à sa fille.

Dans un deuxième niveau de lecture, un sondage de Médiamétrie affirmait que les personnes de plus de 35 ans croyaient au JT de TF1 à hauteur de 90 %. Cette tranche de la population aurait une tendance à croire à ce qu'elle voit et à avoir un rapport quasiment sacré à l'image de télévision. A Pantin, malgré de grandes difficultés socio-économiques, certaines familles avaient d'énormes télévisions qui illuminaient les corps. La télévision serait alors vécue comme un espace au-delà de la vérité, un espace qui contient, enveloppe, voire calme. Cependant, elle ne nous rend pas tout

l'amour que nous lui portons : elle nous renvoie à des images de perfection. Au fond, cette mère avait peut-être un rapport sacré à l'image, tandis que sa fille se permet de jouer avec l'image. Elle peut alors y voir une forme de transgression, une mise à mal de la perfection des images. L'âge moyen du joueur en France est certes de 33 ans. Néanmoins, les 15-25 ans ont quasiment abandonné la télévision pour aller vers l'ordinateur. Dans quelle mesure ce phénomène de jeu constitue-t-il la naissance d'une contre-culture ? La télé réalité a sans doute beaucoup de succès parce qu'elle invite à une forme de participation *via* le vote. Elle permet d'avoir une forme d'interactivité. J'ai fait une école de cinéma avant de devenir psychologue. Je me suis trouvé moi-même à analyser les images et à me rendre compte que toute image est un mensonge et une construction. A cet égard, les jeunes nés avec les jeux vidéo ont en général un rapport plus intelligent à l'image que leurs aînés.

Dans un troisième niveau de lecture de cette anecdote, l'amnésie infantile consiste à refouler certains souvenirs à partir de l'âge de six ans. Cette mère a oublié qu'elle-même a joué à la poupée de manière totalement agressive. Le jeu est un espace de mise en scène des tensions agressives. Il est un espace de *récréation* dans une idée de *re-création* de ses tensions et de ses frustrations. Il peut être observé à quel point les enfants peuvent rejouer une situation passive, et redevenir ainsi acteurs, voire interacteurs.

Par ailleurs, l'enfance de cette mère a peut-être été marquée par l'idée que les enfants habillées de rose devaient être sages « comme des images », tout en attendant patiemment le prince charmant. Avec des amis, nous avons créé de petits jeux sur *Facebook*, à l'instar de « shootez vos idéaux.com » dans lequel il est possible de tuer le prince charmant. Tandis que la fille shoote le prince charmant sur *Facebook*, la mère l'attend encore sur *Meetic*... En conclusion, cette mère est peut-être jalouse de sa fille qui a le pouvoir de jouer avec des images, comme les images se jouent de nous. Les idéaux de la société ne sont pas évidents à apprivoiser et peuvent devenir tyranniques.

Cette anecdote permet de mieux saisir le fossé et l'incompréhension générationnels. Comme objet diabolique, le jeu vidéo devient transgressif et donc attirant. J'ai fait partie d'une commission parlementaire sur la nouvelle loi hospitalière sur l'addiction aux jeux vidéo. A l'époque, Madame Bachelot avait souhaité que soit inscrite sur la jaquette de certains jeux en ligne la mention : « *Ce jeu peut vous rendre accro* ». Par provocation, un adolescent achèterait tout de suite ce genre de jeux...

II. Le jeu vidéo comme outil

1. Le jeu vidéo comme espace de liberté

Je fais partie de ces psychologues et psychanalystes qui ne veulent pas incarner de position morale. Je prône le jeu vidéo comme un outil d'avenir, mais avec quelques inquiétudes quand même, puisque j'ai reçu environ 200 jeunes pour des problèmes d'addiction entraînant une déscolarisation. Ces jeunes avaient été tellement éduqués à la compétition que lors d'un échec scolaire ou d'une dévalorisation, ils sombraient totalement. Les jeux permettaient alors de continuer de se battre. A ce jour, la part de ces joueurs représenterait 2 % de la population des joueurs. Par ailleurs, le jeu vidéo est apparu depuis peu de temps dans les ludothèques.

Une intervenante de la salle

Il a dû être introduit dans les ludothèques autour de 2003.

Un intervenant de la salle

Il a été introduit à Pantin dans les années 90.

Michael STORA

Vous étiez en avance. Il est possible de travailler avec le jeu vidéo comme un outil, en se laissant aller. J'ai animé pendant sept ans un atelier de jeux vidéo autour du jeu *Ico*. La dernière année, le médecin directeur s'endormait systématiquement et la stagiaire allait vomir. Etait-ce le fait de ne pas maîtriser ce que les enfants faisaient ? Etait-ce la position de spectateur ? Etait-ce la manifestation d'une forme de rejet vis-à-vis de cette culture ? En tout cas, il est essentiel de se sentir à l'aise avec une médiation. Je suis moi-même un joueur solitaire. Je joue à des jeux comme *Call of Duty* pour pouvoir, dans une démarche presque cathartique, *fragner* mes patients comme eux m'ont *fragué*.

Pour des personnes à certains moments de leur vie, il s'agit d'une forme d'antidépresseur interactif, comme un moyen de (re)développer une certaine estime de soi. Le jeu vidéo propose quelque chose de rare : c'est en perdant que l'on peut être en mesure de gagner ; il est possible de perdre sans être en échec. A l'école, perdre signifie avoir une image qui colle à la peau. Avec le Conseil général 94, nous mettons en place des plateformes de *serious games* pour lutter contre l'échec scolaire.

Par ailleurs, le jeu vidéo constitue un lieu de persévérance : il faut établir des stratégies pour avancer d'un tableau à un autre. Des compétences cognitives sont mobilisées dans la pratique des jeunes. Patricia Greenfield, de l'Université de UCLA, distingue ainsi trois types de compétences développées dans le jeu vidéo :

- la spatialisation en trois dimensions ;
- l'intelligence déductive ;
- le *multi tasking*.

Le *multi tasking* ne consiste pas à réaliser de multiples tâches dans le même temps, mais signifie qu'à partir d'éléments disparates, un lien peut être établi. Ces compétences ne sont pas mobilisées à l'école, mais elles sont particulièrement intéressantes pour mener sa propre vie.

2. L'Internet comme espace de mise en scène de soi

Plus généralement, l'Internet est un terrain de récréation. Je dirige depuis trois ans la cellule psychologique de Skyrock, à savoir les blogs de *skyrock.com*. Les modérateurs m'envoient ainsi des liens vers des discours très inquiétants, en général autour du suicide. Une adolescente avait écrit un article qui faisait montre de son désir d'en finir, avec une force littéraire impressionnante. Je lui ai envoyé un courriel. Dans sa réponse, elle a indiqué que l'inquiétude n'était pas de mise ; elle était même fière d'avoir reçu 400 commentaires et 3 000 clics ; par ailleurs elle avait trois autres blogs. Cette anecdote m'a permis de constater qu'Internet constitue un terrain de jeu et d'expérimentation.

L'adolescence est une période propice au *spleen* et à l'esthétique de la morbidité. Concernant cette adolescente, un autre blog faisait plutôt état d'une recherche de la féminité, avec des photos mettant en exergue une poitrine naissante. Au fond, les blogs constituaient comme les facettes d'une personnalité en construction. Les commentaires viennent confirmer ou infirmer quelque chose en train de se construire. En ce sens, les blogs constituent un espace de créativité ludique, de construction identitaire et de mise en scène de soi. Au contraire, dans *Facebook*, il n'existe pas de jeu à être cet autre qui reste moi. Le bal masqué des blogs me semblait plus intéressant. Les sites de rencontres sont également des espaces ludiques, qui ne tournent pas qu'autour de l'amour.

3. Vers une « ludologie »

La ludologie pénètre tous les domaines de notre vie : le terme de « *gamification* » a ainsi été promu, pour le meilleur comme pour le pire. Le pire consiste par exemple à motiver les enfants à se brosser les dents en introduisant dans la brosse un capteur électronique relié à Internet qui envoie des points à un avatar dans un jeu. Au demeurant, ce qui permet au bébé de passer du sein à la cuiller et d'accepter les contraintes est la valorisation. Dans notre pays, nous ne valorisons que très peu l'action des personnes. Elles vont chercher dans la difficulté des jeux vidéo une source de valorisation qu'elles ne trouvent pas dans le réel. L'un des éléments essentiels des jeux vidéo est constitué par les *rewards*, les récompenses, à l'instar des guildes d'élite dans *World of Warcraft*. Les adolescents cherchent peut-être dans les jeux vidéo un cadre rigide et des limites qui n'existent plus à la maison. Par ailleurs, la montée en expérience constitue une forme de reconnaissance par les pairs, qui suggère un ersatz de rituel de passage qui n'existe plus dans nos sociétés.

Il est faux de dire que les jeunes qui pratiquent des jeux vidéo ne jouent plus à des jeux de manipulation d'objets ou autres. Des études montrent qu'ils jouent à toutes formes de jeux. Certes, le rapport est différent.

4. Les effets cathartiques des jeux vidéo

De nombreuses personnes pensent que le jeu vidéo se caractérise par une absence de symbolique : le joueur n'a qu'à marcher sur un chemin qui n'implique pas son imaginaire. Selon moi, l'opposition de médias différents constitue un débat stérile. Dans de nombreuses conférences, l'écrit et l'image étaient opposés. Or Serge Tisseron a montré que nous transformons toutes les images que nous voyons en fonction de notre histoire. Par exemple, j'ai le souvenir d'une petite fille traumatisée par la sorcière de Kirikou, dans la scène où Kirikou arrache l'épine du corps de la sorcière. La mère de la fillette souffrait d'obésité et il était insupportable pour l'enfant de penser que la morsure du corps maternel causait de la souffrance. Cette scène lui a révélé sa culpabilité.

Les contes de fées, les films et les jeux vidéo ont des effets cathartiques. J'ai eu un enfant en thérapie qui avait souffert d'une maladie à la naissance, le syndrome d'Hirschsprung, qui avait entraîné une absence de motricité intestinale jusqu'à l'âge de trois ans. Cela signifiait que l'enfant n'avait pas connu de phase d'apprentissage de la propreté, *via* le contrôle des sphincters. De plus, sa mère avait arrêté de travailler, d'où un aspect sacrificiel, ainsi que, sans doute, de la maltraitance dans les soins. L'enfant n'allait pas bien, mais jouait beaucoup au jeu *Fable*. Or, face à un monstre de terre qui lançait des rochers durs, il lui était impossible de se battre. Il était comme sidéré de recevoir ces rochers. En travaillant avec lui cette inquiétude, nous avons compris ensemble que ce

monstre était une représentation de son handicap. Après l'élaboration verbale, l'enfant est retourné dans le jeu et a affronté le monstre.

Les monstres contre lesquels nous nous battons dans les jeux participent au monstre qui est en soi ou à celui que nous avons subi. Chacun ne voit donc pas le même monstre. Tous les enfants ont eu peur du loup. Il est nécessaire de disposer des surfaces de projection pour jouer avec la représentation qui fait peur.

III. La violence et l'addiction

Les deux éléments qui font peur dans les jeux vidéo sont en général la violence et l'addiction. La question de l'obésité ne se pose plus, dans la mesure où la causalité s'est inversée : on sait que les enfants obèses ont en effet tendance à jouer davantage aux jeux vidéo pour se venger symboliquement des humiliations subies dans la journée.

Les conceptions du niveau de violence diffèrent. Le *Pan European Game Information* (PEGI) est l'organe de contrôle du jeu vidéo en Europe. Cette institution est noyautée par le puritanisme anglo-saxon. Au demeurant, le film *Kirikou* a été interdit aux Etats-Unis, et le jeu ludo-éducatif associé au film, interdit aux moins de seize ans. La violence graphique la plus grande est acceptée, mais la présence d'insultes et la sexualisation des personnages sont interdites.

De plus, cette institution estime que les identifications et l'effet du jeu vidéo seraient plus forts que n'importe quel film. Plus de 50 000 études ont été réalisées sur les effets de la télévision. Peu d'études ont été effectuées concernant le jeu vidéo. Le colonel Grossman, psychologue de l'armée américaine, affirme que le jeu vidéo c'est de la procédure : je peux apprendre à bien tirer dans un jeu, et je peux reproduire le même comportement dans la rue sans aucun affect. Certes, des massacres ont eu lieu. Néanmoins, il est difficile d'incriminer les jeux vidéo en tant que tels. Il existe tout de même 30 millions de joueurs de jeux vidéo en France. Existe-t-il un adolescent qui ne joue pas aux jeux vidéo à notre époque ? Au fond, le jeu vidéo peut constituer un exutoire. Il n'est pas seulement un passe-temps, mais il permet de jouer avec sa violence. De par son effet cathartique, le jeu vidéo fait quelque chose de notre propre violence.

Je suis inquiet des personnes qui ne savent pas jouer, au-delà de la question du jeu vidéo. Savoir jouer, notamment avec sa propre violence, implique de la distance aux événements, aux situations. Nous sommes dans un « *comme si* », qui protège. Le jeu vidéo n'a pas la capacité de créer des psychoses. Les jeunes qui sont passés à l'acte avaient déjà de grandes difficultés avec les lois symboliques qui auraient dues être posées depuis l'âge de six mois. Les lois d'empathie et de prise en compte de l'autre n'existaient pas. Au demeurant, la plupart de ces jeunes ont retourné leur arme contre eux à la fin : il s'agissait donc de phénomènes exceptionnels de psychose flamboyante ou de schizophrénie paranoïaque.

Un intervenant de la salle

Le discours de diabolisation des jeux vidéo vaut aussi pour les jeux de rôles.

Une intervenante de la salle

Aujourd'hui, l'introduction en ludothèque et en centre de loisirs d'armes en jouets constitue un problème. Est-ce lié à la conception du jeu en général en France ?

Michael STORA

Notre pays a une culture chrétienne de la rédemption, de la mortification et de la culpabilité. La position du guerrier est insupportable. Les premières approches du jeu vidéo assimilaient le joueur à un masturbateur. De plus, les parents ne supportent plus que les enfants pleurent ou s'ennuient, voire manifestent leur agressivité. D'ailleurs, à une époque, on voyait des hyperactifs partout, que l'on tentait de soumettre par la chimie. Il peut exister une tendance à empêcher l'enfant à exprimer ses affects. L'enfant aime jouer à la guerre, dans une esthétique de la mise en scène de la mort. Le jeu vidéo participe au même besoin. Quand le joueur a lutté pendant des heures contre un monstre, sa mort exige son éclatement en multiples morceaux à travers l'écran. A travers le jeu vidéo, les pulsions sadiques de chacun émergent et deviennent visibles de l'extérieur.

Une intervenante de la salle

Toutefois, dans un jeu vidéo, l'enfant reste seul à jouer et le jeu peut l'accaparer sur un temps plus long. Les parents peuvent estimer plus pratique de laisser l'enfant jouer à l'intérieur.

Une intervenante de la salle

Imaginer une histoire avec des amis n'est pas du même ordre que suivre les traces d'une histoire qui est déjà racontée.

Michael STORA

Il s'agit d'une autre manière d'envisager le jeu. La seule analogie que j'effectuais concernait la mise en scène de la mort. Certaines études tendent à montrer que les enfants continuent à jouer ensemble, mais qu'ils jouent aussi aux jeux vidéo. Par ailleurs, dans le jeu vidéo *offline*, il existe des présences fantomatiques : le « père programmeur » invisible met des bâtons dans les roues. Beaucoup de joueurs cherchent ainsi les bugs dans le jeu. La Wii a eu un effet étonnant, car les familles jouent ensemble dans des *social games* autour de l'écran. Les Anglais reprennent notamment des jeux qui mobilisent de la réflexion, comme *Cluedo*, *Myst* ou *Cyberia*. Un membre de la famille tient la manette, et toute la famille apporte ses commentaires.

En psychologie, Bergeret distingue la violence fondamentale et l'agressivité : dans la violence, l'autre est chosifié. Il n'existe pas de mobile apparent pour un psychopathe. Par contre, l'agressivité est contextualisée, presque saine, même si elle n'est pas valorisée par notre culture judéo-chrétienne. Or dans la plupart des jeux vidéo, il existe bien une telle contextualisation. L'impunité ne plaît pas du tout aux joueurs. Si le jeu n'est qu'un espace de décharge, il ne suffit pas. Les jeux s'organisent autour de normes. La seule violence dans les jeux vidéo est graphique. Dans certains jeux au demeurant, il est possible d'abaisser le niveau de violence graphique.

En conclusion, le jeu ne fait que montrer les monstres que nous sommes. Hobbes disait : « *L'homme est un loup pour l'homme.* » Cependant, nous avons la capacité de jouer avec cette violence.

La génération née avec les jeux vidéo a un rapport assez sain avec l'image, sans déification, la considérant comme un objet manipulable. Un enfant connaît les effets de Photoshop sur les images. Les jeux vidéo constituent une forme de contre-culture dans une société où il faudrait sans cesse être à la hauteur de l'image. Toutefois, le jeu entre adultes et enfants, au risque pour chacun de perdre, constitue un phénomène positif. Au-delà des peurs et des craintes, les ludothèques s'équipent peu à peu en jeux vidéo. Il faut noter que beaucoup de femmes travaillant en ludothèque incarnent une grande part de l'inquiétude. J'invite les femmes à jouer davantage. Le jeu *Baïonetta* propose à cet égard un personnage à l'image des jeunes femmes d'aujourd'hui, entre fée et sorcière.

Questions de l'auditoire

Un intervenant de la salle

A Pantin, nous utilisons les jeux vidéo. Nous émettons toutefois des réserves concernant les jeux violents, en raison de leur incidence sur les enfants spectateurs plus jeunes.

Un intervenant de la salle

Notre espace de jeux vidéo est intergénérationnel.

Michael STORA

Certains joueurs peuvent faire preuve d'une virtuosité étonnante. Cependant, les enfants spectateurs peuvent surtout avoir envie de prendre la manette. Il existe un enjeu de maîtrise de la part de celui qui tient la manette.

Un intervenant de la salle

Toutefois, quel est le rapport du jeune enfant à l'image violente en tant que telle ?

Michael STORA

Il se produit un phénomène d'habituation aux images dites violentes. Cependant, la sensibilité au scénario est très forte. Par exemple, *Scream* fait rire, alors que des films qui mettent en scène du sadisme pur peuvent hanter les enfants. Ces derniers ne sont pas dupes des trucages. Cependant, des films comme *Eyes wide shut* qui peuvent être vus par les plus de douze ans peuvent être très inquiétants. L'éclatement des têtes n'est pas tant angoissant que certains scénarios de films, parce qu'il n'est que de l'image.

Un intervenant de la salle

Qu'en est-il d'un enfant observant un mauvais joueur qui devient violent devant un jeu ?

Michael STORA

Comme vous venez de le dire, il s'agit d'un mauvais joueur. La question n'est pas celle du jeu en tant que tel, mais ce qui se passe autour du jeu. C'est le comportement du joueur que l'enfant identifiera comme inquiétant. Il peut être particulièrement angoissant pour un enfant d'être sans cesse confronté à la violence verbale ou physique de la part des adultes-repères. On peut vouloir accuser l'écran, alors que ce qui se passe autour de lui est beaucoup plus violent.

Les symptômes qui semblent créés par les jeux vidéo permettent aux adultes de se dédouaner de leur responsabilité dans le mal-être de l'enfant. Des phénomènes d'addiction aux jeux sont ainsi parfois liés à l'absence des parents.

Une intervenante de la salle

Quelle utilisation faites-vous du jeu vidéo en thérapie ?

Michael STORA

J'ai découvert au fil de mes lectures que le jeu avait une fonction thérapeutique. Les enfants que je recevais avaient des pathologies narcissiques, un grand échec scolaire, avec des troubles du comportement. Ils ne voulaient pas jouer le jeu de l'émergence d'un imaginaire symbolique. Ils n'aimaient que les jeux de cartes ou les petits chevaux, dans le but de me battre. J'ai alors décidé d'utiliser les jeux vidéo.

Une intervenante de la salle

Cela veut-il dire que le jeu vidéo est plus facile d'accès qu'un jeu symbolique ?

Michael STORA

Lorsque la relation frontale est trop inquiétante et trop angoissante, il faut trouver une médiation. Mon utilisation du jeu vidéo est à la croisée d'un atelier contes, d'un atelier marionnettes et du psychodrame. En effet, les personnages non jouables sont vécus comme des co-thérapeutes. J'utilise des jeux vidéo à forte valeur métaphorique. Étonnamment, les enfants y voient des choses que je n'avais pas perçues. Le travail consiste en une demi-heure de psychothérapie de groupe, et une heure de temps de jeu. Pour éviter la compétition, les enfants incarnent le même personnage et avancent ensemble dans la même histoire. Certains jeux ont une valeur symbolique d'une force inouïe.

Ico est particulièrement adapté pour les enfants dont les mères connaissent une grande dépression. J'avais ainsi comme patient un enfant de neuf ans, venant sous injonction thérapeutique. Il avait sauvé sa mère d'une overdose d'héroïne et vivait dans une famille d'accueil. Or le jeu met en scène un petit garçon appelé Ico, né avec des cornes, enfermé dans une forteresse vide dans une sorte de tombe. Il réussit à faire bouger le tombeau et rencontre dans la forteresse une femme appelée Yorda, exsangue et fragile. La touche R1 permet de prendre la main de Yorda et de sentir son cœur battre dans la manette. Tous les enfants appelaient le petit garçon R1 tant il utilisait la touche. Or il est nécessaire de prendre le risque de quitter Yorda, qui peut se faire attraper par des ombres noires qui l'engouffrent dans le sol. La reine, mère de Yorda, est très inquiétante. Le petit garçon du jeu est un enfant soigneur. Lorsque les portes de la forteresse s'ouvrent enfin, le pont sur lequel marchent Ico et Yorda, s'effondre et les deux personnages sont séparés. Le joueur doit alors sauter du côté de Yorda, il est rattrapé de justesse par la main de la jeune femme, mais la reine mère fond sur Yorda, qui lâche la main d'Ico. L'enfant avait alors pris la manette, mais le jeu n'avait plus d'intérêt et il « suicidait » son personnage. Cependant, peu à peu, l'enfant a fini par éprouver du plaisir à jouer,

sans avoir à sauver Yorda, mais pour sauver son personnage. Cet événement a eu un effet thérapeutique énorme dans le réel.

J'ai formé beaucoup de collègues qui, à leur tour, utilisent *Ico*. Le jeu *Fable* porte plutôt sur l'absence du père, mais avec une dimension initiatique. Dans les *Sims "Vivre sa vie"*, il faut quitter sa mère un peu maltraitante.

J'ai songé que l'idéal serait que je crée mes propres jeux. La question est complexe, en raison des coûts de production. La médiation par les jeux vidéo est nouvelle. Les enfants sont contraints à finir le jeu. Nous nous trouvons alors dans un espace d'émotion. Dans le cadre thérapeutique, les enfants dessinent beaucoup en parallèle du jeu. J'ai écrit des articles rendant compte de l'aspect plus particulièrement thérapeutique. Il est à noter que le jeu a une fonction thérapeutique d'emblée, sans nécessité d'interprétation. Pour certaines situations fortes, une reprise par la parole en entretien individuel sera nécessaire.

L'un de mes patients était un enfant qualifié de « cas complexe de la DDASS ». A onze ans, il dealait de la drogue et avait commis onze tentatives de meurtre sur des bébés. Dans le jeu *Fable*, le père demande au personnage d'offrir trois cadeaux à sa sœur. Cependant, de mauvaises actions peuvent être engagées. Plus loin, une petite fille, Rosie a perdu son ours et l'enfant frappe sur la petite fille du jeu – le jeu se fait à la troisième personne, ce qui autorise une distance. Le jeu passe alors en caméra subjective et la petite fille en larmes lui dit qu'il est méchant. L'effet sur l'enfant a été considérable, au point qu'il s'est effondré en larmes. Cette petite fille représentait une forme d'empathie, de surmoi qui lui a permis une prise de conscience de sa situation. Dans le réel, il se trouve qu'il avait une petite sœur qu'il protégeait.

Une intervenante de la salle

Tout jeu vidéo est-il cathartique ? Si les enfants en expriment l'envie, ne peuvent-ils pas avoir de bonnes raisons pour quitter le jeu ? S'il existe une obligation de jouer, pouvons-nous considérer que l'activité est toujours du jeu ?

Michael STORA

Le cadre est une activité thérapeutique hebdomadaire d'une heure et demie. Le jeu prend une valeur symbolique parce qu'il est inscrit dans ce cadre thérapeutique. Néanmoins, il demeure du jeu. Je ne pense pas que tous les jeux vidéo aient une dimension cathartique, à l'instar des jeux de football comme *Fifa*, dans lesquels il faut gagner par virtuosité : il s'agit plutôt de « *game* » plutôt que « *play* ».

Un intervenant de la salle

Je remarque tout de même une complicité et une identification au personnage dans ce type de jeu.

Michael STORA

A cet égard, l'un de mes patients, jeune adulte, avait de graves inhibitions, et aimait un jeu mettant en scène un entraîneur. Au bout d'un an et demi de thérapie, il s'est mis à jouer à *Fifa*. En matière symbolique, jouer sur le terrain révélait sa prise de risque face au monde. Dans le cas d'une petite fille qui ne parvenait pas à achever la mission dans les *Sims*, nous avons abandonné le jeu pendant deux ans et demi. Elle a alors terminé la mission en une demi-heure. Le jeu vidéo devient ainsi un outil qui manifeste l'état de la thérapie : il est comme un test projectif.

Une intervenante de la salle

Le jeu en thérapie n'est donc pas similaire au jeu décidé par le joueur. La fillette n'était peut-être plus en jeu parce qu'en incapacité de mener sa quête jusqu'au bout. Personne ne peut être obligé à jouer : l'enfant peut trouver des stratégies d'évitement.

Michael STORA

Les enfants psychotiques ou autistes ne savent pas jouer. Ils n'ont pas d'accès au symbolique ni de capacité à se représenter l'absence. Votre travail de ludothécaire n'est pas celui d'un thérapeute. Le jeu a une fonction thérapeutique. Néanmoins, dans le contexte dit thérapeutique, l'enfant a alors l'obligation de jouer de manière hebdomadaire. Ces enfants ayant des difficultés avec les jeux libres, il a fallu trouver une autre manière de jouer. J'avais tenté les jeux de société, mais ils sont souvent dans la question de l'enjeu, avec la prégnance de la dimension du hasard. J'avais envie de travailler autour de narrations. Selon moi, l'utilisation de jeux vidéo de manière occupationnelle est une erreur. Certes, il est possible d'utiliser de tels jeux pour créer une émulation ou une coopération en amont de la thérapie de groupe.

Une intervenante de la salle

L'impact de passer d'un écran à l'autre n'est-il pas négatif sur les enfants très jeunes ?

Michael STORA

Je n'ai pas voulu signer un moratoire promu par des collègues sur l'absence de télévision avant l'âge de trois ans. Je n'aime pas l'idée que des psychanalystes aient un rôle aussi considérable dans la vie sociale. La triangulation bébé, mère déprimée, télévision existe. Mettre l'enfant devant la télévision pour un temps peut soulager un peu la mère. La psychanalyse a fait beaucoup de mal avec la notion de mauvaise mère. La vraie question est celle de laisser un enfant trop longtemps devant une télévision.

Une intervenante de la salle

La question est effectivement le « trop » de télévision pour des bébés coincés dans un transat, obligés de subir l'image.

Une intervenante de la salle

Les parents sont culpabilisés quand ils laissent les enfants devant la télévision, comme si c'était un mal en soi.

Michael STORA

Jusqu'à l'âge de deux ans, la première des télévisions est le visage de maman. Il a besoin d'interaction avant tout avec elle, et décroche donc assez rapidement de tout autre objet. L'un des combats en pédopsychiatrie est le travail avec les parents, ce que j'appelle le soutien à la parentalité, en opposition à la notion de guidance, qui peut aboutir à une infantilisation des parents. Le soutien à la parentalité est beaucoup plus long, mais il aboutit à un questionnement en profondeur sur la notion de parent. Beaucoup de transmissions ont été perdues, comme la mémoire des grands-parents. Accuser les écrans, c'est ne pas vouloir voir le reste, c'est annihiler la complexité du rôle de parent. Comme disait Winnicott, « *good enough mother* » : les parents parfaits n'existent pas. Les psychanalystes n'ont pas à dire aux parents ce qu'ils doivent faire, même si ces derniers les sollicitent en ce sens.

Une intervenante de la salle

Certes, la question des bons ou mauvais parents n'est pas pertinente, mais certains bébés subissent trop longtemps de l'image et connaissent avec du retard certaines phases de découverte essentielles.

Une intervenante de la salle

Par expérience, les jeunes enfants ne regardent pas les programmes pour lesquels ils n'éprouvent aucun intérêt. N'intervient qu'après quatre ans la volonté de regarder ce que les adultes regardent.

Michael STORA

C'est ce que je retrouve dans ma pratique. Serge Tisseron a posé l'idée d'interdire la télévision avant trois ans, le jeu vidéo avant six ans et l'Internet avant douze ans. Je ne me permettrais jamais d'affirmer de telles normes. Michel Foucault disait que les psychanalystes deviendraient les nouveaux prêtres au XXI^e siècle. Ma grande inquiétude porte sur l'addiction, repérée non seulement chez les adolescents, mais aussi chez des adultes. On a fait porter la responsabilité de l'addiction sur les parents.

J'ai participé à l'étude sur l'impact des images violentes, qui présentait à des enfants des extraits de la *Colo de la peur*, d'*Alliance*, de *Ken le survivant*, et du journal télévisé de 13 heures présenté par Elise Lucet sur le bizutage de *marines*. Certaines images de fiction étaient particulièrement inquiétantes. Or ce sont les images d'actualité qui ont traumatisé les enfants. Tous ont repéré l'injonction paradoxale liée à un sourire d'Elise Lucet qui venait de mettre en garde les téléspectateurs les plus sensibles sur la violence des images qui allaient suivre. Tous les enfants ont été choqués par ce sourire introduisant une situation de forte violence. Ils ont repéré quelque chose de particulièrement inquiétant. Cette « inquiétante étrangeté » renvoie à des choses très profondes. Le journal télévisé met en exergue des images brutes et réelles, sans contexte, provoquant une

sidération de l'enfant. Quand l'être humain est trop passif face à des situations réelles qu'il vit comme un spectateur, il doit les rejouer pour redevenir actif.

Une intervenante de la salle

Il faudrait donc que le jeu devienne une pratique intergénérationnelle. Par ailleurs, le sourire d'Elise Lucet indique que le face à face humain induit des messages très forts.

Michael STORA

L'attention conjointe est utilisée avec les enfants psychotiques comme processus thérapeutique. Il est très rassurant pour de tels enfants de bien comprendre que nous avons compris la même chose.

Une intervenante de la salle

Vous avez évoqué l'existence du père programmeur, et le fait que la relation de jeu dans la thérapie se tissait donc à trois plutôt qu'à deux. N'avez-vous pas peur d'éteindre cette troisième présence en créant vos propres jeux ?

Michael STORA

J'ai dit que lors du jeu solitaire chez soi, il existe une présence fantomatique du père programmeur. Dans les séances de thérapie, j'ai appelé cela le transfert collatéral. Certains personnages ont une fonction de co-thérapeutes alors que je suis plutôt absent.

Ma volonté de créer des jeux se heurte au problème de la nécessaire collaboration avec des personnes qui veulent gagner de l'argent. Je me pose beaucoup de questions à cet égard.

Un intervenant de la salle

Quelle différence faites-vous entre un jeu hors ligne et en ligne ?

Michael STORA

Hors ligne, vous vous battez contre des personnages non joueurs. En ligne, vous jouez avec ou contre des personnages derrière lesquels existent de vrais joueurs. *Call of Duty* en ligne est une compétition. Nous nous trouvons plus dans l'enjeu que dans le jeu de rôle. Dans les mondes persistants, le premier des plaisirs vient du mode collaboratif : la relation aux autres est forte, voire passionnelle.

Un intervenant de la salle

La création d'un avatar qui ressemble physiquement à soi ne risque-t-elle pas d'aboutir à trop d'immersion et à se couper de la réalité ?

Michael STORA

J'ai rencontré un jour un leader de guilde dans *World of Warcraft*, qui était en réalité un adolescent de quatorze ans. Son avatar venait compenser le manque de confiance en la réalité de son propre corps. Dans les *Sims*, il existe deux types de joueurs : certains s'incarnent à l'identique, mais s'autorisent des actions transgressives ; d'autres gardent un comportement similaire, mais se transforment physiquement. L'avatar constitue une question passionnante.

Un intervenant de la salle

Le jeu que vous êtes en train de créer est-il déjà un outil en puissance ?

Une intervenante de la salle

J'ai remporté un appel à projets sur le *serious game*, et reçu 450 000 euros. Le projet portait sur les adolescents cancéreux. Deux ans et demi plus tard, je n'ai plus ni société ni argent. J'ai rejoint la société ManzaLab, agence de *serious games*, mais ce sont des hommes d'affaires. L'objectif du projet est de créer des accompagnements ludo-thérapeutiques dans des problématiques d'addiction (cigarettes, nourriture, échec scolaire, insomnie, dépression). Des personnes seront accompagnées sur neuf mois à un an de jeu, avec des allers et retours avec des éléments réels. Un site Internet décrit précisément les enjeux du projet. Les financeurs potentiels sont américains et israéliens. Il me faut persévérer.

Un intervenant de la salle

Les consoles portatives ne peuvent-elles pas aboutir à un enfermement de l'enfant dans l'objet ?

Michael STORA

C'est à la fois un enjeu d'autorité pour beaucoup de parents et une nounou numérique. Un temps de jeu excessif signifie que quelque chose dans la réalité empêche de disposer des ressources intérieures nécessaires pour se calmer ou se consoler. Dans l'addiction, la personne n'a pas les compétences en elle-même pour baisser son niveau d'excitation ou d'angoisse et fait donc appel à un objet extérieur pour combler cette incapacité. Toutefois, la violence réside peut-être dans le fait de laisser l'enfant jouer trop longtemps.

Un intervenant de la salle

Les enfants peuvent jouer partout et n'importe quand, sans ritualisation du cadre de jeu. Les parents ne veulent plus que l'enfant s'ennuie. Or il faut mettre une limite à l'enfant. A la ludothèque de Pantin, la limite de temps autorisée est d'une heure par demi-journée.

Michael STORA

La console et le téléphone portables sont devenus les nouveaux doudous sans fil. L'ennui des enfants renvoie à une impuissance et une incompétence des parents. Au bout d'un temps, la question n'est pas la console, mais le fonctionnement de la société elle-même.

En tout cas, il ne faut pas avoir peur de ces nouveaux objets. Il faut oser jouer, au risque de perdre, au risque de gagner.