

LE JEU VIDÉO, UN SUPPORT DE DYNAMIQUE GROUPELE DANS LA CLINIQUE DES ENFANTS AUTISTES ET PSYCHOTIQUES

[Olivier Duris](#)

Martin Média | « [Le Journal des psychologues](#) »

2017/8 n° 350 | pages 47 à 52

ISSN 0752-501X

DOI 10.3917/jdp.350.0047

Article disponible en ligne à l'adresse :

<https://www.cairn.info/revue-le-journal-des-psychologues-2017-8-page-47.htm>

Distribution électronique Cairn.info pour Martin Média.

© Martin Média. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Le jeu vidéo, un support de dynamique groupale dans la clinique des enfants autistes et psychotiques



Olivier Duris

Psychologue clinicien

De nombreux cliniciens et thérapeutes nous ont d'ores et déjà montré en quoi les outils vidéoludiques s'avèrent avoir un très grand intérêt clinique dans le travail auprès des enfants et des adolescents. Décrivant le rapport que le patient-joueur entretient avec le jeu vidéo, Frédéric Tordo (2016) nous explique que « *le travail analytique pour le patient consiste dans le passage, mais encore le lien, entre être spectateur de ses propres actions matérielles numériques, celles qui se déroulent dans le jeu et devenir, dans une forme de régrédience et de virtualisation, spectateur de ses propres actions psychiques, celles qui se déroulent dans la psyché* » (Tordo, 2016). Partant de ce constat, et en nous appuyant sur notre propre clinique en hôpital de jour pour enfants, notre but sera ici de montrer en quoi une médiation « jeux vidéo » peut apporter une évolution de dynamique groupale dans un atelier à médiation vidéoludique pour enfants psychotiques et autistes.

POURQUOI UTILISER LES JEUX VIDÉO DANS UN DISPOSITIF GROUPAL À MÉDIATION ?

L'intérêt premier de l'usage des jeux vidéo en médiation thérapeutique est leur qualité de médium malléable. Rappelons, en effet, que René Roussillon (1991) définissait le médium malléable comme objet transitionnel du processus de représentation, qui peut rendre perceptible et manipulable l'activité représentative, par ses propriétés perceptivo-motrices. Le médium malléable est ainsi un support pour la mise en mots. Les jeux vidéo disposent de ces différentes caractéristiques qui définissent le médium malléable (Tisseron, 2012). En effet, même si les composantes perceptives sont évidemment les plus sollicitées, en raison de l'importance des images numériques présentes dans l'écran de jeu, les interactions

Depuis quelques années, les outils vidéoludiques ont fait leur apparition dans les thérapies d'enfants et d'adolescents. À travers l'entrée en jeu d'Ousmane, c'est un dispositif de médiation thérapeutique avec un groupe d'enfants psychotiques et autistes en hôpital de jour qui nous est présenté. Description des jeux vidéo utilisés et décryptage des différentes étapes de l'évolution de la dynamique groupale qui ont permis de passer d'un lien symbiotique à une individuation psychique de chacun de ses membres.

motrices et sensorielles occupent également une place importante dans les groupes à médiation numérique, les enfants pouvant se déplacer dans la pièce et prendre un certain plaisir à sentir le contact de la manette de jeu et ses vibrations, à certains moments clés du jeu. Ainsi, par l'ouverture qu'offrent les univers vidéoludiques vers un espace transitionnel (Winnicott, 1971), il deviendra possible pour le joueur d'interagir avec le monde numérique via le contrôle de son avatar, devenant ainsi spectateur de ses propres actions dans l'univers du jeu. Pour reprendre les mots de Frédéric Tordo, on peut alors considérer les jeux vidéo comme « *permettant au sujet de se reconnaître en tant que sujet agissant* » et constituant « *un espace de subjectivation, en action, et de virtualisation* » (Tordo, 2016). Un atelier à médiation « jeux vidéo » permettra également au patient-joueur de créer et d'entretenir un lien particulier avec l'avatar numérique qu'il contrôlera. L'avatar est la figurine de pixels qui a pour intérêt de pouvoir être investie narcissiquement, jouant le rôle de « miroir conteneur » (Givre, 2013). L'avatar créé par le joueur est donc un être unique offrant une possibilité d'identification imaginaire, dans lequel il sera alors possible de déposer certaines parts subjectives (Tisseron, 2009).



→ Pour ce qui est de notre préférence personnelle pour le dispositif groupal dans le cadre d'une thérapie à médiation numérique, nous considérons ce type de prise en charge comme apportant un cadre contenant faisant office d'enveloppe groupale (Anzieu, 1981) et permettant la constitution d'un espace interne et d'une temporalité propre. La prise en charge groupale permet également de travailler sur la différenciation entre soi individuel et soi groupal, puis entre soi et autrui. Pour nous centrer plus précisément sur la clinique de la psychose infantile et de l'autisme, nous pouvons justifier la prise en charge groupale par la nécessité pour l'enfant psychotique de vivre, par le moyen du groupe, « *cette tension entre la dispersion et le rassemblement, entre l'éclatement interne et l'introjection unifiante des parties projetées sur les membres du groupe, c'est-à-dire sur les objets et rôles instanciels groupaux* » (Kaës, 1995). Un atelier groupal permettra donc à l'enfant psychotique de projeter les éléments morcelés de son monde interne sur les autres sujets du groupe, thérapeute compris, mais également sur le médium et les autres éléments du cadre thérapeutique, selon le processus de « diffraction sensorielle » (Brun, 2014).

MISE EN PLACE D'UN ATELIER GROUPAL À MÉDIATION « JEUX VIDÉO » EN HÔPITAL DE JOUR POUR ENFANTS

Ayant mis en place des ateliers groupaux à médiation « jeux vidéo » dans un hôpital de jour pour enfants il y a maintenant trois ans, le cadre de ces ateliers n'a jamais été modifié. Les patients sont assis côte-à-côte, leur permettant de diriger leur regard vers le mur sur lequel est projeté l'écran de jeu. À leur droite se trouve la table sur laquelle sont placés le vidéoprojecteur et l'ordinateur portable sur lequel le jeu est lancé. Les images numériques peuvent ainsi être visibles sur deux écrans simultanément (l'écran d'ordinateur et l'écran projeté sur le mur), mais uniquement si l'un des enfants du groupe décide d'ouvrir l'ordinateur pour pouvoir en observer l'écran. Chaque séance dure quarante-cinq minutes. Ainsi, si le jeu choisi est un jeu multijoueur, les enfants joueront ensemble et en même temps tout au long de la séance, tandis que si le jeu est de type monojoueur, les enfants se partageront la manette pour contrôler chacun leur tour l'avatar du jeu. Chaque semestre, il est proposé aux enfants de passer à un nouveau jeu, tout en précisant que la sauvegarde de l'ancien restera dans la mémoire de l'ordinateur. Pour le groupe que nous allons décrire ci-dessous, trois jeux ont été utilisés depuis le début du groupe : *Bastion*, *Castle Crashers* et *Ori and the Blind Forest*. *Bastion* est un jeu vidéo indépendant développé en 2011 par Supergiant Games dans lequel le joueur incarne

un jeune homme silencieux, « le Kid », qui doit naviguer à travers les ruines d'une civilisation flottante et morcelée, qui se reconstruit petit à petit sous les pieds de l'avatar. Le but du jeu est de retrouver des artefacts nécessaires à la reconstruction de ce monde. Dans le cadre d'un atelier groupal pour enfants autistes et psychotiques, *Bastion* offre aux enfants la possibilité de se retrouver dans un monde entièrement morcelé, permettant de rejouer cette angoisse première de morcellement, dans le but de créer eux-mêmes une contenance, dans le contrôle de l'avatar, par leurs décisions et l'appui des verbalisations du thérapeute. *Bastion* peut donc être perçu comme une métaphore de la constitution d'un Moi autonome permettant à l'enfant de vivre « tout entier ».

Castle Crashers, quant à lui, est un jeu vidéo indépendant développé en 2008 par The Behemoth. Ce jeu fait partie du genre « *beat 'em up* » (sous-genre de jeu d'action dans lequel les joueurs doivent combattre un grand nombre d'ennemis à la suite pour avancer dans l'histoire) et peut être joué à quatre joueurs en même temps, chaque joueur incarnant un chevalier se différenciant des autres par sa couleur et son pouvoir spécial (foudre, glace, poison ou feu). L'objectif est d'avancer dans différents univers afin de délivrer les nombreuses princesses qui se sont fait enlever. En mode multijoueur, si l'un des joueurs tombe au combat, les autres auront la possibilité de le réanimer pour le faire revenir dans la partie.

Enfin, *Ori and the Blind Forest* est un jeu vidéo développé en 2015 par Moon Studio. Dans ce jeu de « plates-formes » en deux dimensions, le joueur contrôle un esprit sylvestre avançant dans une grande forêt enchantée dévastée par les ombres, après la mort de sa mère adoptive. Sa mission principale est de ramener la lumière et la vie dans son univers. L'intérêt de l'usage de ce jeu dans un groupe à médiation numérique est de faire avancer le patient-joueur dans un monde « ouvert », l'obligeant à souvent consulter la « carte » du jeu pour se repérer dans l'espace et élaborer une stratégie et un itinéraire valables. Lors de son périple, l'avatar pourra acquérir de nouvelles capacités (escalade, attaque, vol, etc.). *Ori and the Blind Forest* s'avère ainsi être un véritable parcours initiatique dans lequel l'avatar devra accomplir différentes actions et retrouver plusieurs artefacts dans le but d'évoluer.

UN CHANGEMENT DE DYNAMIQUE GROUPALE EN ATELIER À MÉDIATION NUMÉRIQUE

Ousmane est un enfant autiste de neuf ans que je vois une fois par semaine en atelier groupal à médiation « jeux vidéo » depuis maintenant deux ans. Lorsqu'il est



Les faire jouer et interagir dans le jeu tous en même temps.

arrivé pour la première fois dans l'atelier, il s'est retrouvé inclus dans un groupe avec trois autres garçons de son âge, déjà réunis dans cet atelier depuis un an et présentant tous les trois une psychose infantile. Le premier jeu lancé dans cet atelier était *Bastion*, qui imposait donc aux enfants de jouer chacun leur tour, laissant la manette au joueur suivant une fois le temps individuel écoulé. Quand Ousmane prend la manette pour la première fois, il montre une certaine difficulté à contrôler l'avatar, ce que les autres enfants du groupe s'empressent de lui faire remarquer. Il prend alors très vite la place de « mauvais objet » du groupe, l'agressivité et les moqueries des trois autres étant constamment dirigées vers lui. Ousmane continue cependant à jouer, améliorant ses performances de séance en séance, mais je remarque qu'une fois son tour passé, son attention se détourne toujours, et il devient alors difficile de le faire tenir sur sa chaise. Les quatre enfants ne nomment jamais l'avatar par son nom (« le Kid »), mais s'expriment toujours *via* l'utilisation du pronom « Je » pour décrire ses actions dans le jeu. Ce rapport projectif à l'avatar numérique peut être perçu dans les comportements de chacun pendant la séance : les enfants crient quand l'avatar combat, disent très souvent « ça brûle ! » quand il tombe dans les flammes ou « Aïe ! » quand il se fait frapper, et Ousmane court à plusieurs

reprises dans toute la pièce quand l'avatar est en train de fuir un ennemi trop puissant. La place qu'occupe Ousmane dans le groupe est également intéressante à observer : alors que les trois autres enfants se collent tous les trois face à l'écran d'ordinateur, dans une tentative de « fusion », Ousmane se tient seul, à quelques mètres d'écart, observant le jeu depuis l'écran projeté sur le mur. Cette distance s'exprime d'ailleurs à partir de la quatrième séance : après que je lui fais remarquer cet espace entre lui et les autres, Ousmane se lève et va écrire les noms de chaque enfant sur le tableau posé contre le mur du fond, barrant les noms des trois autres enfants et laissant uniquement le sien intact.

Il referra cette même action plusieurs séances de suite. Le semestre suivant, je propose aux enfants de changer de jeu vidéo, pour passer sur *Castle Crashers*, l'intérêt étant de pouvoir les faire jouer et interagir dans le jeu tous les quatre en même temps. Dès la première séance, je leur annonce qu'ils pourront changer d'avatar à chaque séance, s'ils le souhaitent. Conscients de cette possibilité, les enfants décideront tout de même de garder leurs avatars de la première à la dernière séance. Ousmane montre, au fil des séances, une maîtrise de plus en plus grande du médium, et le groupe commence enfin à l'accepter comme membre et « coéquipier numérique ». Les enfants jouent



→ ensemble, face au constat qu'il est plus simple de réussir les niveaux en travaillant tous les quatre, et réanimeront l'avatar d'Ousmane à chaque fois que celui-ci sera à terre – les premières fois après que celui-ci le demande, mais, après quelques séances, ils effectueront ces actions dès que son avatar aura une « barre de vie » vide. Un véritable travail d'équipe devient alors observable, et les enfants montrent un grand plaisir à venir dans l'atelier, s'empressant d'aller raconter à leur éducateur référent les actions qu'ils ont réalisées dans le jeu à chaque fin de séance. Ousmane, quant à lui, se rapproche de plus en plus des autres enfants, jusqu'à entrer dans leur cercle formé autour de l'écran d'ordinateur.

Petit à petit, chaque enfant interagit avec les autres, dans le jeu, mais également hors jeu, s'interpellant ou se donnant mutuellement des conseils. Quelques séances plus tard, Ousmane se lève pour écrire à nouveau les noms des quatre enfants du groupe au tableau, mais ne barre plus ceux des trois autres. Au contraire, il entoure d'un cercle les quatre noms, comme pour

représenter, en un dessin, l'enveloppe groupale commune qui s'est enfin mise en place.

Depuis quelques mois, nous avons lancé un nouveau jeu dans l'atelier, *Ori and the Blind Forest*. Chaque enfant a désormais laissé un peu plus d'espace autour de lui, et les quatre regardent tous l'écran projeté sur le mur, ayant enfin accepté de se « décoller » des autres membres du groupe. Les enfants contrôlent chacun leur tour le petit avatar numérique, prenant un grand plaisir à le voir gagner en puissance et en compétences au fil des séances. Ousmane n'est plus la cible d'agressivité ou de moqueries de la part des autres membres du groupe, et l'on peut noter une entraide importante lors de certaines séquences de jeu qui peuvent s'avérer un peu trop difficiles pour celui qui tient la manette. Les quatre enfants ne parlent désormais plus de l'avatar à la première personne, mais le nomment par son prénom, « Ori », et s'amusent beaucoup à décrire, à chaque début de séance, les capacités qu'il a apprises depuis le début de la partie.

LES DIFFÉRENTES ÉTAPES D'UN GROUPE D'ENFANTS PSYCHOTIQUES ET AUTISTES

Il revient à Geneviève Haag (1988) d'avoir montré comment l'intensité de « l'effet-groupe » permettait aux enfants psychotiques et autistes de transformer et de symboliser des objets partiels projetés, en instaurant (ou en restaurant) une peau psychique contenante qui leur donne la possibilité de réintégrer des contenus clivés, d'abord au niveau groupal,

puis de façon individualisée. Dans le cadre spécifique d'un groupe à médiation, il est important de relever le rôle que joue le médium malléable : il peut, en effet, focaliser et figurer les différentes caractéristiques de l'enveloppe psychique groupale, et contribue ainsi à (re)constituer et-ou réparer la peau groupale (Brun, 2014).

Pour ce qui est de l'état premier de l'enveloppe psychique groupale dans le groupe que nous avons présenté, il est important de distinguer les différentes pathologies des enfants composant le groupe. Ainsi, là où les trois enfants présentant une psychose infantile faisaient tout d'abord noyau autour de la table dans une recherche

de corps-à-corps, Ousmane, du fait de sa symptomatologie autistique, se retrouvait plutôt en retrait à la périphérie du groupe. Cela pourrait s'expliquer par le fait que l'autisme se caractérise plutôt par la non-constitution du premier contenant, tandis que la psychose infantile refléterait, au contraire, la perte

ou la fragilité de ce premier contenant. Cette différence significative entre les enfants du groupe a ainsi permis à chaque enfant de tirer profit de la démonstration du ou des autres de la nature de leurs propres noyaux enclavés.

C'est en partant de ce constat théorique que nous avons pu comprendre l'évolution de l'enveloppe groupale dans le groupe que nous avons présenté. Il nous a alors été possible de reprendre les travaux de Geneviève Haag (1988) sur l'évolution des enveloppes psychiques individuelles et groupales. Elle décrit, en effet, un modèle de fonctionnement groupal en trois temps. Le premier temps se caractérise par une extrême précarité des contenants psychiques et par des angoisses archaïques empêchant toute tentative de restauration d'une peau ou d'une enveloppe groupale. Le deuxième temps peut être perçu comme le dédoublement de la peau groupale, qui fait suite à un bon ajustement interprétatif des angoisses archaïques et d'un plaisir de jeu commun. Enfin, le troisième temps de fonctionnement groupal correspond à l'envie de réparation des objets précédemment attaqués, une possible introjection des objets, et à l'individuation de chaque enfant par rapport aux autres membres du groupe. Ces trois temps ont pu être observables dans le groupe précédemment décrit.

En effet, lors des parties sur le jeu *Bastion*, les enfants montraient une précarité de leurs contenants psychiques, observable dans la place qu'ils prenaient dans le groupe (« en périphérie » pour Ousmane, « en collage » pour les trois

Le médium « jeu vidéo » permet de faire évoluer l'enveloppe psychique groupale.

autres) et dans les différentes attaques du cadre effectuées (envers le cadre même de l'atelier pour Ousmane, envers un des membres du groupe pour les trois autres enfants). Le rapport des enfants avec le jeu vidéo nous amène à penser que l'enveloppe psychique groupale se manifestait majoritairement, pendant ces premières séances, par une absence de différenciation entre moi et non-moi (que ce soit en rapport avec les autres enfants du groupe ou avec l'avatar numérique). L'excitation maximale des trois enfants présentant une psychose symbiotique permettait la mise en place d'une barrière d'agitation motrice, coupant la communication avec autrui. Ousmane, quant à lui, coupait la communication par son retrait du groupe une fois son tour de jeu passé. Bref, l'enveloppe groupale se trouvait, à ce moment, très détériorée, voire inexistante. Le passage du groupe sur un jeu à plusieurs leur a permis de prendre goût au plaisir partagé autour d'un jeu commun. C'est à partir de ce moment qu'Ousmane a réussi à « faire groupe » avec les trois autres, plaçant sa chaise dans le cercle formé par les autres autour de l'écran d'ordinateur, l'agressivité des autres s'étant atténuée et ayant été remplacée par une entraide et un jeu partagé. L'attention portée au jeu des autres enfants atteste ainsi d'un dédoublement de l'enveloppe psychique groupale, permettant la mise en place d'un travail en alternance et d'un investissement des bordures du support « jeu vidéo », en prenant compte de ce que leur propre avatar peut faire et de ce qui n'est possible qu'en jouant avec les autres. Petit à petit, une phase d'individuation a pu se mettre en place, chacun pouvant enfin se détacher des autres et passer d'un lien collé à l'avatar à un rapport différencié à cette figurine de pixel, en l'appelant par son prénom par exemple.

Nous avançons alors l'hypothèse que le médium « jeu vidéo » a permis cette évolution de l'enveloppe psychique groupale. Les enfants ont, en effet, pu mettre à l'épreuve la malléabilité de ce médium, dans les différentes actions qu'ils pouvaient réaliser avec leur(s) avatar(s). En effet, il s'avère possible de dégager les modalités groupales par l'utilisation répétitive du médium, celui-ci renvoyant à l'état actuel de l'enveloppe psychique groupale (Brun, 2014). Notre hypothèse peut d'ailleurs s'étayer sur le rapport qu'ont entretenu les enfants avec les différents avatars tout au long des séances.

LE RAPPORT À L'AVATAR, DANS LA CLINIQUE DE LA PSYCHOSE INFANTILE ET DE L'AUTISME

Nous avons montré, dans un précédent article (Duris, 2017), en quoi le premier rapport que pouvait entretenir l'enfant psychotique avec son avatar numérique serait à mettre en lien avec le concept d'identification projective (Klein,

1946). Ainsi, l'enfant psychotique pourrait maintenir un lien symbiotique avec l'objet en créant une barrière encore floue au niveau de la différenciation soi / objet : il transmet dans le but de garder l'objet (Ciccone, 2012) et crée des objets psychiques incorporés en les liant par un lien symbiotique d'aliénation. Ce constat semble être également valable pour certains enfants autistes, comme Ousmane a pu nous le montrer au fil des séances. Cependant, nous soutenons que certains processus de séparation / individuation (Mahler, 1973) peuvent se mettre en place dans des groupes à médiation thérapeutique, observables aussi bien dans le groupe que dans le jeu lui-même, permettant aux enfants de s'engager dans un processus d'appropriation subjective. Il est, en effet, intéressant de relever l'évolution dans le temps des rapports qu'ont entretenus les enfants du groupe avec leurs différents avatars. Nous avons ainsi pu constater lors des parties de *Bastion*, soit le premier jeu lancé dans le groupe, un lien très « collé », voire fusionnel, avec l'avatar numérique. Quelques séances après avoir lancé le jeu *Castle Crashers*, il fut observé que les avatars des enfants étaient investis de manière moins projective, chaque enfant contrôlant son propre avatar, différencié par sa couleur et son pouvoir. Les enfants parlaient aux autres membres du groupe en les nommant par leurs prénoms, tout en continuant de fixer l'écran de jeu, nommant ainsi l'avatar par le nom du joueur le contrôlant, mais prenant en compte la différence entre joueur et avatar (quand un avatar partait dans le mauvais sens, c'est à l'enfant le contrôlant qu'était faite la remarque, par exemple). Enfin, depuis plusieurs semaines, nous constatons dans les parties de *Ori and the Blind Forest* que les enfants se différencient de plus en plus de l'avatar, qu'ils nomment par le nom qui lui a été donné par les développeurs. L'avatar leur offre toujours, bien évidemment, une possibilité d'identification imaginaire, en raison de sa nature de « miroir conteneur » (Givre, 2013), mais les enfants ne sont plus bloqués dans un lien d'identification projective pathologique avec lui. Il nous paraît alors possible de faire ici un lien avec la théorie de Guy Gimenez (2000) à propos des trois temps de transfert psychotique, correspondant à trois modalités d'investissement de l'objet clinique : tout d'abord comme pseudopode narcissique (fusion, collage), puis comme double narcissique et, enfin, comme début d'investissement de la séparation. Dans une situation d'atelier à médiation « jeux vidéo » avec des enfants autistes et psychotiques, nous soutenons, en effet, que ces trois temps de transfert psychotiques peuvent se retrouver dans l'investissement du médium malléable, et plus particulièrement ici de l'avatar numérique. Ainsi, lors de la première étape, l'avatar se trouvera massivement investi dans le transfert comme →

→ « prolongement du patient », en lien avec l'identification projective pathologique. Dans le second temps, l'avatar pourra être perçu en tant que double narcissique : il ne sera plus investi de façon projective, mais ne sera pas non plus encore totalement un objet externe, mais plutôt comme double, même et autre que l'enfant. Enfin, dans le troisième temps, l'avatar pourra être investi comme objet différencié et tiers potentiel, figurine de pixels offrant des possibilités d'investissement identificatoire.

CONCLUSION

Quelles que soient les particularités d'un groupe d'enfants dans un atelier à médiation thérapeutique, la dynamique groupale évoluera très généralement de la symbiose à une possible différenciation, et ce, grâce aux élaborations des différentes angoisses archaïques dans le groupe et à l'appareillage des différents psychés, aussi bien celles des enfants que celle du thérapeute. Le travail principal dans les groupes d'enfants psychotiques et autistes consistera à accueillir en soi et à démêler les identifications projectives des enfants sur les autres membres du groupe, mais également sur le médium malléable, qui pourra accueillir et mettre en forme les angoisses archaïques. De ce fait, une fois la relation symbiotique mise en place pour tous les membres

du groupe, l'enveloppe groupale se dédouble, permettant l'avènement d'un fantasme de peau groupale (Brun, 2014). C'est à ce moment que les projections des enfants pourront leur être renvoyées, après avoir été transformées, leur offrant ainsi la possibilité d'un début d'individuation.

Nous soutenons ici que les jeux vidéo peuvent s'avérer être un médium malléable facilitant cette évolution de dynamique groupale, particulièrement dans le travail auprès d'enfants présentant un autisme ou une psychose infantile. En effet, par les liens que les joueurs pourront entretenir avec leur(s) avatar(s) numérique(s), il sera possible pour eux de projeter certains contenus mentaux insupportables et effrayants, dans le but de s'en débarrasser en contrôlant cette figurine de pixels et en empruntant son identité. La situation thérapeutique groupale et les interprétations du clinicien leur offriront alors la possibilité de sortir de ce rapport projectif à l'avatar et de prendre en compte la présence de l'avatar comme objet-contenant différencié, leur permettant de briser le lien symbiotique jusqu'alors marqué par une forte dépendance identificatoire. Cette évolution dans le rapport à l'avatar aura ainsi des effets sur l'enveloppe psychique groupale, qui jouera également un rôle dans l'individuation psychique de chaque membre du groupe. ▶