

Table des matières

PRÉFACE. ACCOMPAGNER, <i>Serge Tisseron</i>	7
INTRODUCTION.....	11
L'importance du jeu.....	11
Qu'est-ce que le jeu vidéo ?.....	12
<i>Le jeu vidéo en psychothérapie</i>	14
<i>Les espaces de jeu numériques</i>	15
Première partie	
Le jeu vidéo : spécificités et enjeux	
I. LE RÔLE DES JEUX VIDÉO DANS LE DÉVELOPPEMENT	
DE L'ENFANT.....	21
Un espace d'exploration et d'expérimentation.....	23
<i>Une aire de jeu numérique</i>	23
<i>Le jeu vidéo, un terrain d'exploration libre</i>	23
<i>Développement de l'imaginaire et de la créativité</i>	26
<i>Jeux vidéo et apprentissage par l'expérimentation</i>	28
Un miroir des dynamiques psychologiques et émotionnelles.....	31
<i>Identification et projection</i>	31
<i>Régulation des émotions et confrontation aux défis</i>	33
Un espace de socialisation et d'expérience collective.....	36
<i>Jeux et interactions sociales en ligne</i>	36

<i>Dynamiques de groupe dans les jeux coopératifs et compétitifs</i>	37
<i>Entre solidarité et toxicité : les défis du jeu social en ligne</i>	38
<i>Le rôle des jeux vidéo dans la culture enfantine</i>	39
<i>Les jeux vidéo comme médiateurs familiaux et éducatifs</i>	40

2. LA PLACE DU JEU VIDÉO DANS LES PSYCHOTHÉRAPIES

PAR LE JEU	43
Du jeu au jeu vidéo	43
Le contexte des psychothérapies par le jeu	45
<i>Les différentes approches</i>	46
<i>Les nouvelles voies ouvertes par les jeux vidéo</i>	49
Une brève histoire de la psychothérapie par le jeu vidéo	51
<i>Les premières explorations (années 1990-2000)</i>	52
<i>Des premières théorisations (années 2000) aux réflexions contemporaines</i>	54
<i>L'institutionnalisation et l'élargissement des pratiques (2010-2020)</i>	57
La mobilisation du jeu vidéo dans différents cadres théorico-cliniques.....	58
<i>En thérapie humaniste</i>	58
<i>Dans le cadre de la thérapie systémique</i>	60
<i>En thérapie comportementale</i>	61
<i>Dans la thérapie psychodynamique</i>	64
En quoi les jeux vidéo sont-ils pertinents en psychothérapie ?	65
<i>Explorer un nouvel objet</i>	65
<i>Le jeu</i>	68
<i>Jeu réglé</i>	70
<i>L'interactivité</i>	71
<i>Établir une relation</i>	73
<i>Faciliter l'accès au monde interne</i>	75
<i>Identifier les conflits</i>	76

<i>Identifier les anxiétés</i>	78
<i>Construire une formulation clinique</i>	80
<i>Explorer de nouvelles dimensions du transfert</i>	84

Deuxième partie

La psychothérapie par le jeu vidéo : cadres théoriques

3. LA THÉRAPIE PAR LE JEU VIDÉO :

FONDEMENTS RELATIONNELS ET PSYCHODYNAMIQUES.....	91
Les principes de la psychothérapie par le jeu vidéo :	
le cadre de référence.....	93
<i>Construire la relation</i>	94
<i>Accepter l'enfant tel qu'il est</i>	96
<i>Établir un climat de permissivité</i>	97
<i>La reconnaissance empathique et la réflexion des émotions</i>	99
<i>Reconnaître la capacité de l'enfant à résoudre les problèmes</i>	101
<i>Laisser l'enfant diriger</i>	102
<i>Respecter le processus thérapeutique</i>	103
<i>Donner des limites suffisantes</i>	103
Les dimensions psychodynamiques de la thérapie	
par le jeu vidéo.....	105
<i>Le rôle central de l'inconscient et du déterminisme</i>	
<i>psychique</i>	105
<i>L'importance de l'histoire et des premières expériences</i>	106
<i>Le rôle des mécanismes de défense</i>	108
<i>Le transfert et le contre-transfert</i>	110
<i>La nature des conflits psychiques</i>	113

4. LES PROCESSUS DE CHANGEMENT DANS LA THÉRAPIE

MÉDIATISÉE PAR LES JEUX VIDÉO.....	117
Le psychothérapeute.....	118
L'enfant.....	123
<i>Une capacité innée à se développer</i>	123
<i>Un communicateur symbolique</i>	124

<i>Un explorateur du changement</i>	124
<i>Un être relationnel et affectif</i>	124
<i>Un organisme plastique et adaptable</i>	125
<i>Un partenaire compétent du processus thérapeutique</i>	125
Le jeu.....	125
<i>Un langage symbolique et sécurisant</i>	126
<i>Les mécanismes thérapeutiques du jeu</i>	126
<i>Un agent actif et adapté au développement</i>	127
<i>Un espace relationnel médiatisé</i>	128
Les processus thérapeutiques.....	128
<i>Régulation affective et maîtrise émotionnelle</i>	128
<i>Insight et émergence de la conscience psychique</i>	129
<i>Expérience émotionnelle corrective</i>	130
<i>Mentalisation</i>	132
5. LES ASPECTS THÉRAPEUTIQUES DES JEUX VIDÉO.....	135
Des buts communs.....	135
Une histoire partagée.....	139
Des règles et des mécaniques.....	142
Des feedbacks et des conséquences.....	147
Un personnage joué.....	149
Des autres.....	153
Le hasard.....	154
Des échecs temporés.....	157
Le développement.....	159
<i>Faire grandir comme métaphore du développement</i>	159
<i>Progression et sentiment de compétence</i>	161
<i>Apprentissage par l'expérimentation et l'erreur</i>	162
<i>Exploration identitaire et rôles multiples</i>	162
<i>Collaboration et réciprocité</i>	163

Troisième partie

Aspects pratiques : organisation matérielle et temporalité

6. LA CONCEPTUALISATION DE CAS ET LE PLAN DE TRAITEMENT.....	167
Les diverses dimensions de la formulation.....	168
La méthode des patterns.....	171
7. LES OBJECTIFS THÉRAPEUTIQUES.....	179
La régulation émotionnelle.....	179
La coopération.....	183
La planification.....	186
La théorie de l'esprit.....	189
Le jeu symbolique.....	192
Le plan de traitement.....	195
<i>Le modèle de Pearl S. Berman.....</i>	<i>196</i>
<i>Spécificité du plan de traitement en thérapie par le jeu vidéo.....</i>	<i>197</i>
<i>Exemple clinique : plan de traitement pour Karim.....</i>	<i>198</i>
8. LE CADRE MATÉRIEL DE LA THÉRAPIE VIDÉOLUDIQUE.....	201
Choisir une plateforme de jeu.....	203
Choisir le jeu selon le thérapeute.....	204
Choisir un jeu selon le patient.....	205
Choisir un jeu vidéo en fonction du problème présenté.....	206
Utiliser les bases de connaissance.....	207
Le jeu vidéo comme outil de symbolisation.....	207
<i>Les jeux vidéo pour explorer les relations familiales.....</i>	<i>208</i>
<i>Les figures effrayantes et l'expression des peurs.....</i>	<i>208</i>
<i>Les représentations de l'agression et de la colère.....</i>	<i>209</i>
<i>La créativité et la construction.....</i>	<i>200</i>
<i>Le jeu de rôle et l'expression émotionnelle.....</i>	<i>209</i>
Créer une ludothèque.....	210
Le jeu vidéo comme facilitateur.....	211
<i>Faciliter l'expression créative.....</i>	<i>211</i>
<i>Faciliter l'expression des émotions.....</i>	<i>211</i>

<i>Faciliter l'expression de situations réelles</i>	212
<i>Faciliter l'engagement du patient</i>	212
<i>Faciliter l'exploration des limites</i>	212
<i>Permettre l'exploration et l'expression sans verbalisation</i>	213
<i>Permettre le jeu libre</i>	213
Conclusion	213
9. LES ÉTAPES DE LA PSYCHOTHÉRAPIE MÉDIATISÉE	
PAR LE JEU VIDÉO : APPROCHE PSYCHODYNAMIQUE	215
Avant la psychothérapie : évaluation et cadrage du médium vidéoludique.....	216
Cadre éthique et déontologique	219
Phase 1 : établissement du cadre et observation des modalités de jeu.....	220
Phase 2 : émergence des thèmes conflictuels dans le <i>gameplay</i>	224
<i>Processus clinique</i>	224
<i>Indicateurs de fin de phase</i>	226
Phase 3 : élaboration symbolique et liens jeu-réalité.....	227
<i>Interprétations jeu-réalité</i>	227
<i>Exploration des identités alternatives via les avatars</i>	227
<i>Introduction de variations ludiques</i>	228
<i>Évolution qualitative du jeu</i>	228
Phase 4 : terminaison et travail de séparation	229
Quatrième partie	
Les dimensions relationnelles du travail thérapeutique	
10. LE RÔLE DES PARENTS DANS LA THÉRAPIE	
PAR LE JEU VIDÉO.....	237
<i>Un pilier essentiel de la pratique</i>	237
<i>La première rencontre : poser les bases de l'alliance</i>	237
<i>Tensions familiales et écrans : le jeu vidéo comme révélateur</i>	238

Ambivalence historique et évolution des pratiques.....	239
Ce que montre la recherche sur l'implication parentale.....	240
Les obstacles à l'alliance thérapeutique.....	241
Soutenir l'engagement parental dans la durée.....	242
Pourquoi les parents comptent en thérapie par les jeux vidéo.....	242
Trois effets cliniques majeurs de la posture parentale.....	243
<i>Accès et continuité du médium thérapeutique</i>	243
<i>Soutien ou fragilisation de l'alliance thérapeutique</i>	244
<i>Révélation des dynamiques psychiques et relationnelles</i>	244
Bonnes pratiques du psychothérapeute utilisant les jeux vidéo.....	246
<i>Confidentialité et sécurité</i>	247
<i>Gestion des conflits et postures d'écoute</i>	248
<i>Utiliser un langage clair et accessible</i>	249
<i>Accessibilité, adaptabilité, accueil</i>	249
<i>Apprentissage continu et autoréflexion</i>	251
<i>Penser la relation triangulaire parent-enfant-thérapeute</i>	251
 II. APPROFONDISSEMENT DE LA THÉRAPIE :	
PATIENT-THÉRAPEUTE, UNE HISTOIRE PARTAGÉE.....	253
Processus intrapsychiques mobilisés dans la thérapie par le jeu vidéo.....	256
<i>L'importance des émotions</i>	256
<i>L'importance du transfert</i>	257
<i>L'importance des défenses</i>	260
L'importance des interventions du psychothérapeute.....	263
<i>Les fonctions générales des interventions</i>	263
<i>Le positionnement du psychothérapeute dans le jeu</i>	265
<i>Les types d'intervention</i>	266
<i>Les interventions dans les différents moments de la psychothérapie</i>	271
Posture et ajustement du psychothérapeute.....	273

<i>Le contre-transfert</i>	273
<i>Le rôle de la supervision</i>	275
La psychothérapie comme danse.....	277
<i>Repérer les obstacles au jeu</i>	277
<i>Choisir le bon moment</i>	278
<i>Saisir les opportunités</i>	278
<i>Trouver le bon accord</i>	279
 12. LES COMPÉTENCES DU THÉRAPEUTE PAR LE JEU VIDÉO.....	 281
Les compétences cliniques.....	282
<i>L'observation fine</i>	282
<i>Le travail sur le cadre</i>	283
Compétences techniques et médiatiques.....	284
<i>Connaissance du médium vidéoludique</i>	284
<i>Sensibilité aux dimensions culturelles</i>	285
Les compétences relationnelles.....	286
<i>La posture relationnelle</i>	286
<i>Les compétences émotionnelles</i>	287
<i>Les compétences communicationnelles</i>	288
<i>Les compétences personnelles</i>	289
Les compétences éthiques et réflexives.....	290
<i>Adhésion aux principes éthiques fondamentaux</i>	290
<i>Réflexivité sur sa pratique</i>	291
<i>Considérations éthiques</i>	291
<i>La sensibilité culturelle</i>	292
<i>La formation continue</i>	293
Conclusion.....	293
 GLOSSAIRE DES PRINCIPAUX JEUX VIDÉO CITÉS.....	 295
 BIBLIOGRAPHIE.....	 323