

La forme minimale du lien

Care game musical et monde commun chez des adolescents en souffrance psychique

Marine Kneubühler, Émilie Bovet et Angelika Güsewell

Cet article propose d’appréhender les conditions minimales pour initier une relation et, plus généralement, pour constituer une « forme sociale » [Simmel, 1999] par la médiation du jeu. Alain Caillé et Philippe Chanial ont souligné l’aspect fondationnel du jeu qui sous-tend n’importe quelle société : « À l’instar du don, ce “phénomène social total” selon Mauss, le jeu manifeste [...], par son archaïsme même, les conditions anthropologiques sans lesquelles la vie sociale serait impossible » [2015, p. 10]. Dans leur présentation du numéro de *La Revue du MAUSS* sur « L’esprit du jeu », ils nous invitaient à interroger cet esprit à l’aune de la dualité entre « *game* » et « *play* », le *game* désignant le cadre général du jeu, ses règles et les stratégies qu’il autorise – son aspect formel – et le *play* désignant les manières de jouer, les improvisations et l’appropriation des rôles qui actualisent sa forme concrète [*idem*]¹. L’un ne va jamais sans l’autre et nous penserons leur articulation en ce qu’elle est en mesure de créer une forme de lien minimal au sens de Simmel. À travers le concept de « forme sociale », Simmel entendait étudier toutes les formes de la socialisation, des plus institutionnalisées aux plus temporaires, afin de définir leur « structure primitive » [Kaufmann, 2010, p. 348]. Il était ainsi intéressé par les « formes sociales peu voyantes » mais qu’il estimait « infiniment importantes pour une compréhension plus approfondie de la société », car elles la montrent « dans son *status nascens* – naturellement pas à son tout premier commencement, impossible à étudier historiquement, mais dans celui qui se passe chaque jour et à tout moment » [Simmel, 1999, p. 55]. Aussi minimale soit-elle, la structure primitive d’une forme sociale s’appuie, pour Simmel, sur une « configuration triadique »,

¹ On reconnaît la distinction bien connue de Mead. Cependant, dans cette présentation, Caillé et Chanial déplient les enjeux inhérents à cette dualité à partir d’un débat entre Roberte Hamayon, Roger Caillois et Sébastien Kapp.

car c'est par la médiation d'un *tiers* – objet, règle, tierce personne – que la pluralité des individus peut former une unité collective [Kaufmann, 2010].

Afin d'approfondir cette problématique, cet article s'appuie sur une enquête de terrain menée au sein d'une unité d'hospitalisation psychiatrique pour adolescents où se tiennent des ateliers autour d'un *care game* musical – ce jeu constitue ainsi un objet-tiers dans leurs interactions. Ces ateliers ont été l'occasion d'observer la constitution d'une forme sociale dans un contexte où le lien est toujours incertain et semble parfois impossible. Cette unité teste le prototype du jeu vidéo, développé par notre équipe de recherche interdisciplinaire, depuis l'automne 2024 en le proposant chaque lundi aux jeunes hospitalisés. Une sociologue de l'équipe y a été accueillie durant deux mois pour observer ces ateliers et documenter les usages du jeu en situation concrète¹. Les dynamiques collectives qui en ont émergé se sont révélées d'un grand intérêt thérapeutique, mais également sociologique. En dépit de diagnostics très différents, le sentiment de solitude et l'isolement constituent ce qui rassemble, bien malgré eux, la majorité des jeunes hospitalisés. Leur hospitalisation, brève mais intensive, intervient lors d'une crise psychique aiguë, et l'objectif premier de l'équipe infirmière vise la sortie de cette crise. Il s'agit notamment de leur permettre de retrouver et mobiliser leurs compétences sociales, en leur proposant des activités susceptibles de les aider à créer un lien, même léger ou éphémère, entre eux.

D'un point de vue *sociologique*, le *care game* se profile donc comme un objet-tiers, contribuant à nouer des liens entre les jeunes en souffrance psychique. D'un point de vue *thérapeutique*, il intervient comme un « objet transitionnel », qui s'installe « entre une réalité personnelle ou psychique et la réalité réelle et partagée » [Winnicott, 2007 (1975)]. Dans les deux cas, il constitue une médiation leur permettant de faire l'expérience d'un monde commun, certes fragile et fugace, mais auquel ils ont contribué en tant que sujets. Un tel objet culturel est apparu comme propice à rassembler, d'une part, une sociologie des médiations et, d'autre part, une psychologie qui situe la culture au principe de tout développement psychique. Le pédopsychiatre B. Golse [2020], par exemple, défend une telle psychologie : en adoptant une perspective normative sur ce que devrait être la culture, il la considère « comme un objet transitionnel social, un ours en peluche collectif en quelque sorte, qui assure des liens dans le groupe et dans le *socius*, en reliant entre eux les membres du groupe autour d'un vécu partagé qui respecte toutefois certaines différences interindividuelles » [p. 92-93].

¹ C'est Marine Kneubühler qui a mené ces observations. Elle a rejoint le collectif de recherche interdisciplinaire AmenHotep en avril 2024. URL : <<https://www.amenhotep.ch/fr>>.

À partir d'une situation pratique, le *care game* musical nous a ainsi permis d'approcher la façon dont s'esquisse la socialisation chez des jeunes en souffrance psychique. Néanmoins, le jeu (*game*) ne suffit pas, à lui seul, à créer du lien. Afin que des interactions émergent entre les jeunes (*play*), différentes médiations complémentaires s'avèrent nécessaires. On le verra, pour donner lieu à une forme minimale de socialité, la structure mise en place par le jeu au sein des ateliers requiert à la fois un investissement du côté de l'équipe infirmière – pour maintenir l'attention des jeunes dans l'activité – et une inventivité de leur part dans leur appropriation du dispositif ludique. Autrement dit, la médiation-objet qui pose le cadre de la situation doit être complétée par des médiations-humaines qui s'instancient dans des rôles interactionnels.

Ces médiations seront au cœur de nos analyses et nous permettront de complexifier la notion d'objet-tiers autour duquel s'organise une forme minimale de lien. Nous commencerons par présenter les différentes étapes du projet et préciserons en quoi le *care game* peut constituer une médiation collective à portée thérapeutique. Après avoir présenté le jeu, le terrain d'enquête et la méthode d'observation, nous examinerons les médiations nécessaires au bon déroulement des interactions pendant les ateliers, en nous arrêtant sur des extraits de description clés. Nous nous intéresserons plus particulièrement à la médiation de l'avatar, qui a donné lieu à des formes d'identification réciproques entre les jeunes ; à la médiation d'un jeune « coach », capable d'entraîner les autres dans des activités conjointes ; et enfin à la médiation encadrante, qui fait tenir le cadre interactionnel et thérapeutique, en maintenant l'attention des jeunes sur l'activité et en valorisant leur créativité.

Développement collaboratif d'un *care game* musical

L'équipe interdisciplinaire à l'origine de ce projet contribue depuis 2012 au développement de dispositifs d'intervention à l'intersection de la musique et de la santé mentale. Elle est composée d'un ingénieur, d'une psychologue, de sociologues et d'infirmiers en psychiatrie. Après avoir développé et expérimenté un dispositif d'écoute musicale dans les chambres de soins intensifs en psychiatrie [Güsewell *et al.*, 2019 ; Bovet *et al.*, 2021], l'équipe s'est tournée vers l'exploration des potentialités des jeux vidéo, afin de proposer un dispositif adapté aux adolescents et jeunes adultes en souffrance psychique. Le jeu vidéo a été longtemps stigmatisé en psychiatrie mais des travaux récents s'en sont saisis comme une « médiation thérapeutique » décisive, pouvant apporter « une réponse face à l'échec des cadres-dispositifs qui sont uniquement basés sur la verbalisation face à face » [Gillet et Leroux,

2021, p. 110]. La plupart de ces recherches mettent l'accent sur le jeu vidéo comme un facilitateur de lien entre les soignants et les patients. Il permet d'ouvrir « un espace différent, où la relation peut se travailler autrement » [Le Bihan, 2014, p. 102] et « établir une meilleure communication entre le patient et son équipe soignante » en le mobilisant « dans le processus de sa prise en charge » [Vinçotte *et al.*, 2023, p. 43].

Plusieurs types de jeux vidéo sont mobilisés dans un tel contexte. La spécificité du *care game* est que son *game* s'articule autour de la thématique du soin, les avatars performance dans le jeu des actions orientées vers le soin ou en sont les bénéficiaires [Peters, 2020]. Le *care game* musical ne propose pas un jeu sur le thème du soin mais de la musique. C'est donc dans son *play*, dans ses usages et appropriations possibles, que la dimension de *care* est accomplie. L'objectif n'était pas d'attribuer *a priori* à la création musicale une « propriété thérapeutique spécifique », mais de l'envisager comme « un outil dans la pratique soignante » [Bovet *et al.*, 2021] – dans ce cas, un outil favorisant les interactions entre les jeunes. La conception du jeu a été confiée au studio digital Tourmaline. Deux institutions partenaires de Suisse romande ont été impliquées dans le processus de recherche et de développement. La première est un hôpital de jour spécialisé dans la réinsertion sociale et l'autonomisation des personnes atteintes de troubles psychiques. La seconde intervient dans des situations d'urgence. La phase préliminaire du projet a donné lieu à des échanges approfondis entre les équipes soignantes de ces deux institutions, Tourmaline et l'équipe de recherche, afin d'identifier les attentes et contraintes du terrain. Plusieurs jeunes personnes hospitalisées ont ensuite participé à la phase de développement en tant qu'actrices à part entière¹. Des ateliers menés entre l'été 2023 et l'automne 2024 ont permis de développer un prototype de jeu sous la gouverne des jeunes qui l'ont nommé Groovy Park².

1 Cette recherche s'est inscrite dans une démarche participative centrée sur l'implication active des jeunes personnes hospitalisées en psychiatrie. À aucun moment, des données de santé n'ont été récoltées ni des éléments permettant d'identifier les participants, conformément aux critères définis par la Loi relative à la recherche sur l'être humain (LRH) en Suisse. Une attention rigoureuse a été portée au respect des principes éthiques fondamentaux – autonomie, non-malfaisance, bienfaisance – tout au long du processus. Les jeunes ont été impliqués en tant que partenaires à part entière dans la phase de conception du jeu. Un consentement écrit non signé – afin de garantir l'anonymat – a été sollicité pour leur participation aux ateliers, et un consentement oral a été recueilli avant toute observation menée dans l'unité de soin. Les équipes soignantes ont été étroitement associées à chaque étape du projet afin de s'aligner avec les réalités cliniques et les besoins spécifiques des personnes hospitalisées. Cette posture vise à reconnaître pleinement leur subjectivité, leur expertise d'usage et leur capacité à agir.

2 Sur le détail de toutes ces étapes de développement collaboratif, ainsi que sur le détail de l'argumentaire psychiatrique qui les sous-tend et les références y afférentes, nous renvoyons à [Bovet

Le prototype a ensuite été testé en autonomie au sein des deux institutions. Quatre tablettes IPad, des casques audios et des fiches explicatives ont été fournis aux équipes soignantes. Cette phase de test avait pour but de documenter plus spécifiquement ses *usages* – son *play* – la façon dont le jeu donnait véritablement lieu à des formes de jeux. Durant cette phase, l’unité d’hospitalisation aiguë a instauré le jeu comme activité hebdomadaire pour les jeunes, alors que l’hôpital de jour l’a mobilisé de manière plus sporadique. L’équipe de recherche a par conséquent décidé de mener des observations régulières uniquement au sein de la première unité. Dans la mesure où toutes les dynamiques collectives observées partent d’interactions au sein du jeu, il convient de le décrire avant de présenter le terrain d’enquête.

Un terrain de jeu

Un jeu

Groovy Park repose sur des échanges musicaux entre les joueurs *via* des avatars au sein d’un parc qui propose plusieurs activités, avec des modalités d’interaction variées. Le jeu a été créé pour être joué sur tablette; l’avatar est ainsi piloté par le doigt du joueur qui se déplace en glissant sur l’écran. Le rapport tactile avec la tablette étend le « schéma corporel » du joueur « jusqu’au-delà dans l’univers du virtuel » [Delbouille, 2016, p. 4]. En trois dimensions, le jeu engage une « modalité particulière de la relation au corps », qui « oblige à incorporer, outre le contrôle du mouvement, le contrôle de la vision » pour s’orienter [Delbouille, 2016, p. 9]; il mobilise la « présence incarnée » [Delbouille, 2016, p. 5] du joueur. Dans la mesure où Groovy Park était proposé en *coprésence* durant des ateliers collectifs, l’avatar apparaît au joueur non seulement comme une forme d’altérité, qui lui offre la possibilité d’interagir au sein du jeu, mais également comme une forme d’« extension corporelle » [Delbouille, 2016, p. 8] qui permet aux autres de relier son avatar dans le jeu à sa personne dans la salle.

Le jeu s’ouvre précisément sur la création de l’avatar avec plusieurs éléments personnalisables qui définissent son *apparence* – la coupe de cheveux, la couleur de la peau et des yeux, la tenue, les chaussures et les accessoires – et son *identité* – le prénom (elle, iel ou il) et le son de sa voix [C1¹]. Les avatars ne peuvent pas parler dans le jeu; en revanche, ils peuvent chanter sur une

et al., 2025].

1 L’abréviation C renvoie aux captures d’écran de la Figure 1 et le chiffre à l’image correspondante.

gamme d'une octave [C6]. Avant de valider son avatar, il faut lui choisir un nom parmi des propositions générées automatiquement; chaque nom s'inspire du nom d'un artiste musical existant qui a été transformé dans l'esprit d'un jeu de mots comique : John Lemon, Orelswan, Maître Ribs, Lady Gar Gar, Florent Panini, Céline Lion, DJ Serpent, Grand Corps Salade, Sopragneau, ou encore Bison-cé. Les références sont aisément reconnaissables mais la forme des noms propose une appropriation amusante; elles contribuent ainsi à faire entrer le jeune dans le parc en tant qu'artiste, mais d'une façon ludique.

À l'exception de ce nom qui est verrouillé après sa sélection, l'apparence et l'identité de l'avatar peuvent être changées à volonté devant le miroir d'une zone nommée « la boutique ». Une fois l'avatar choisi ou créé, le joueur est accueilli sur « la place principale » du parc par Dana, un personnage non-joueur (PNJ), qui lui explique le principe du jeu et les différentes zones qu'il peut explorer et pratiquer à sa guise. Des PNJ sont présents de manière fixe sur certaines zones pour assister les avatars – ce sont les seules entités à disposer d'un langage verbal. Les avatars peuvent interagir lorsqu'ils se rencontrent, mais leur mode d'expression se résume à des emojis et des pas de danse. Les interactions verbales spontanées *via* un chat ont été écartées pour éviter d'ajouter un travail de modération et pour favoriser les échanges verbaux entre les jeunes *in real life*.

La zone phare du jeu est le « cercle de musique » [C2], dédié à la composition musicale. L'avatar se place devant un totem qui mène à un séquenceur électronique [C3]. L'activité suit le principe du cadavre exquis : celui qui démarre un totem choisit certaines caractéristiques sonores (style, tempo et swing) puis compose un premier bloc. Les autres avatars complètent le totem à tour de rôle, jusqu'à obtenir six blocs qui formeront un morceau de musique. L'activité est solitaire pour l'avatar qui se rend dans le séquenceur, mais la composition s'appuie sur la créativité des autres et le résultat est collectif. Le nom du morceau est choisi par le dernier avatar parmi une liste générative conçue selon le même esprit que les noms des artistes. Les morceaux peuvent ensuite être écoutés collectivement sur la « scène musicale » [C4] animée par DJ Liam (PNJ) aux platines, ou en privé, *via* la fonction « baladeur » [C5]. Les autres zones de jeu sont des espaces de « pataphonie » où la musique se crée *en live*, seul ou avec d'autres avatars, sans enregistrement. En plus du chant, qui peut se faire partout dans le parc, trois espaces offrent des éléments interactifs qui produisent des sons : des tuyaux, des dalles au sol et des grenouilles dans une mare.



Figure 1. Captures d'écran de Groovy Park

Un terrain

L'unité observée est située en marge d'un hôpital général. L'organisation spatiale repose sur un long couloir central desservant des chambres individuelles et des espaces fonctionnels. Les rotations de l'équipe, fréquentes et variables, rendaient la présence de la sociologue relativement discrète dans le bureau infirmier. Identifiée tantôt comme chercheuse, tantôt comme animatrice d'un atelier hebdomadaire, elle occupait effectivement ces deux positions. Hormis les médecins, la secrétaire et les agents de sécurité, l'ensemble de l'équipe peut participer à l'activité Groovy Park, proposée par l'équipe soignante aux jeunes. Ces derniers y sont conviés sur la base d'une évaluation préalable de leur état, de leur volonté et de leur autorisation clinique ou comportementale.

L'atelier avait lieu dans « le salon », un espace de détente à côté du bureau (Figure 2). Les jeunes, ainsi que les infirmières, prenaient place sur des canapés en cuir qui formaient un U autour d'une table basse de salon, face à un meuble télé, entouré de deux petites tables rondes en bois. Marine s'asseyait avec son ordinateur pour prendre des notes à la table à côté de l'entrée, afin de bien voir l'ensemble de la pièce. L'écran des tablettes est difficilement visible depuis cette place, mais les verbalisations, et surtout les comportements des jeunes et leurs interactions, ont aisément permis de savoir où ils se situaient dans le jeu. À l'exception de rares moments d'effervescence, ces

jeunes sont peu bavards, ce qui a facilité la prise de notes *verbatim* des interactions. Chaque séance a été très différente, tant par le nombre et le profil des participants – qu'il s'agisse des jeunes ou des membres de l'équipe soignante – que par l'ambiance et la dynamique collective. Cette diversité a permis de dégager des régularités qui ne dépendent pas de la configuration particulière propre à chaque atelier.

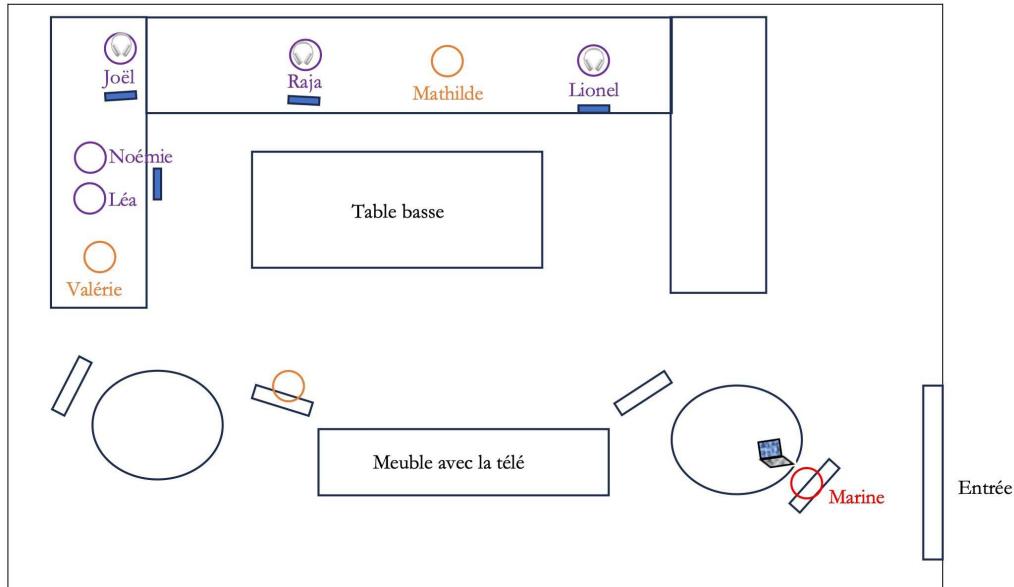


Figure 2. Disposition du salon à la 1ère séance; les jeunes sont en violet, les infirmières en orange et la sociologue en rouge¹

Les ateliers, d'une durée de trente à cinquante minutes, ont accueilli de deux à sept jeunes autour des quatre tablettes. Parfois, deux joueurs partageaient un avatar sur la même tablette, rendant d'emblée collectives certaines activités normalement solitaires, comme la création musicale dans le séquenceur. Les casques étaient utilisés de manière variable, ce qui impliquait d'adapter le son des tablettes pour garantir un environnement sonore viable. Il arrivait régulièrement que les jeunes laissent une oreille découverte pour rester connectés aux autres ou, dans les cas du partage d'une tablette, mettent le son à fond avec l'écouteur tourné au-dessus de l'oreille pour intégrer pleinement leur co-joueur à l'expérience. Les jeunes présents n'étaient pas contraints d'assister à l'atelier et pouvaient quitter à tout moment le salon – la configuration a ainsi parfois changé au cours d'une même séance.

¹ Tous les prénoms sont fictifs, excepté celui de la sociologue.

L'atelier était plus ou moins cadré; en principe, il démarrait par une courte annonce de la nature de l'activité, présentée comme « un jeu vidéo qui permet de faire de la musique et d'interagir entre vous », et se clôturait par des questions sur l'appréciation du jeu et l'expérience faite. Lors de certaines séances, le test du prototype n'était même pas mentionné et aucun *debrief* n'avait lieu selon les priorités du moment au sein de l'unité.

Le nombre d'encadrants a varié de trois à aucun, Marine ayant animé une séance seule, un matin où toute l'unité était occupée à gérer une crise violente. Marine a été présentée formellement à la toute première séance, mais plus ensuite, malgré la rotation des jeunes et donc la composition changeante du groupe. Ils n'ont jamais manifesté le besoin d'en savoir plus sur sa présence ou son identité. En termes de genre, d'âge et d'apparence, Marine correspond au profil type de l'infirmière de cette unité, ce qui a sans doute facilité son intégration en son sein; le tutoiement était de rigueur au sein de l'équipe et avec les jeunes. Ces derniers se référaient à elle comme à un membre de l'équipe venant animer la séance et consigner leurs avis sur le jeu. La majorité du temps, ils ne s'adressaient à elle qu'au fil du jeu et le plus souvent à la toute fin. Ils adoptaient souvent une posture très fermée au début des ateliers, ne répondant pas aux salutations d'usage, et en ressortaient avec une attitude beaucoup plus ouverte et décontractée à son égard, la remerciant et venant parfois spontanément lui faire des retours. De manière générale, ceux-ci étaient très positifs, même de la part des jeunes qui étaient sceptiques ou réticents au départ. Il a été difficile de les faire cesser de jouer à la fin de deux séances. Les jeunes encore hospitalisés d'une séance à l'autre ou ceux qui avaient été ré-hospitalisés sont toujours revenus participer à l'activité s'ils n'étaient pas en entretien clinique au moment où elle se déroulait.

Tableau de synthèse des observations à l'UHPA (janvier à février 2025)

	Date	Titre	Durée de l'atelier	Nb de jeunes	Nb ayant déjà joué	Nb d'encadrants	Nb de tablettes	Nb de casques
1	13.01	« C'est toi ? »	40min	5	1	2	4	3
2	20.01	Partie de cache-cache	50min	4 à 7	4	2 puis 1	4	3
3	27.01	Le rappeur	35min	2 à 3	0	2 à 3	4	0
4	03.02	Romance avec DJ Liam	30min	3	1	2	4	3
5	10.02	Sous haute tension	45min	7 à 3	3	0	4	0
6	17.02	Maintenance technique	—	—	—	—	—	—
7	24.02	Le DJ et le boysband	45min	4 à 3	1	3	4	4

Figure 3. Tableau de synthèse des observations ; le titre de la séance correspond à un élément marquant de l'atelier permettant aux chercheuses de l'identifier

Des médiations au cœur de la socialisation

Groovy Park comme objet d'attention conjointe

Groovy Park constitue un objet-tiers qui fait office de « *dispositif d'attention conjointe* » [Kaufmann, 2008, p. 87] pour l'ensemble des participants à un atelier. Il favorise une forme d'intersubjectivité qui n'est pas uniquement basée sur la « *rencontre des corps* et l'attention réciproque », mais, précisément, sur « la *rencontre des attentions* et l'orientation commune vis-à-vis d'un tiers » [*idem*]. Une telle intersubjectivité, partiellement indirecte, relève d'une « communication triadique », dans laquelle les participants « tiennent mutuellement compte de leur réaction », se « coordonnent » et se trouvent ainsi en situation de « mettre en commun » mais aussi de « confronter leurs expériences » [*idem*]. Cette « triangulation » est rendue possible par la référence à l'objet-tiers qui leur permet « d'éprouver une *communauté* d'intérêt et d'attention » [*ibid.*, p. 90]. Pour Simmel, une telle forme de communication *médiée* est « au cœur de la société et du processus de socialisation qui lui est corrélatif » [*ibid.*, p. 87]. En psychologie du développement, cette dynamique est également reconnue : en tant qu'« objet transitionnel », la culture est en effet conçue comme un « objet d'attention conjointe [...] qui favorise la découverte par l'enfant du fait que l'autre fonctionne comme lui en termes d'états mentaux » et qu'il est à la fois semblable et différent de lui [Golse, 2020, p. 93]. En somme, les dispositifs d'attention conjointe, qu'ils prennent la forme d'un jeu ou renvoient plus largement à la culture, constituent une médiation essentielle de la socialisation et de la subjectivation de celles et ceux qui y participent – en l'occurrence les jeunes usagers de Groovy Park.

Au sein des ateliers observés, l'attention conjointe au jeu apparaît comme un prérequis à l'activité. Même les jeunes qui ont joué exclusivement dans leur bulle – en exploration ou en composition – ont souhaité arrêter quand ils se sont retrouvés seuls dans le parc. Cela signifie que, même sans interaction concrète, la présence des autres qui *font la même chose en même temps* est décisive pour que le jeu ait un sens. Cela étant, la coordination des attentions n'est pas suffisante pour donner lieu à une activité conjointe. Une fois établie la focalisation attentionnelle, les jeunes procèdent à l'*identification* systématique et mutuelle de celles et ceux qui pilotent l'avatar. Une telle identification est la condition préalable de toute esquisse d'interaction, que celle-ci mène ou non, par la suite, à une activité collective. En tant qu'« interface de

communication » [Gillet et Leroux, 2021, p. 115-116], l'avatar est donc une médiation qui est absolument essentielle à analyser.

Médiation de l'avatar : s'identifier pour entrer en lien et faire une activité ensemble

Pour comprendre comment se joue l'identification en situation, lisons un premier extrait issu de la première séance d'observation. Léa¹ est une jeune fille qui a été ré-hospitalisée ; elle avait déjà testé le jeu en été 2024. Quatre autres jeunes sont présents : Noémie suit le jeu au-dessus de l'épaule de Léa, et trois garçons jouent seuls, avec un casque sur une oreille : Raja, Lionel et Joël. Mathilde est l'infirmière la plus impliquée dans la recherche au sein de l'unité et Valérie, sa collègue, découvre le jeu avec intérêt. Cet extrait intervient vers la fin de la séance ; les jeunes ont essayé de nombreuses manières d'interagir *au sein du jeu* avant cela et il y a déjà eu deux moments d'identification, mais qui ont uniquement abouti à de brefs échanges verbaux.

Extrait du 13 janvier 2025, 1^{ère} séance

Léa cherche à identifier les trois garçons parmi les avatars : « ah c'est Joël, c'est écrit que vous avez changé de look. Est-ce que tu as changé de couleur de peau ? »

Joël : « c'est toi ça ? »

Léa : « ah mais c'est toi ? c'est TOI ? ah non ».

[...]

Léa chante : « on fait une petite chorale ».

Mathilde : « tu fais ça où ? »

Léa : « je suis au milieu de la place ».

Mathilde : « tu fais des vocalises ? »

Léa : « j'adore ».

Valérie : « ah ben t'as attiré la foule. C'est une chorale ». Elle regarde Marine avec un grand sourire et lui dit : « ils se sont tous retrouvés au centre ».

Léa verbalise sa volonté d'identifier un avatar en parlant d'abord de Joël à la troisième personne – elle s'adresse à Noémie. Puis, elle l'interpelle et lui demande s'il a changé d'apparence. Joël laisse planer le doute en cherchant à savoir si « c'est toi ça ? » : donc si « ça », l'avatar en face du sien, est bien celui de Léa qui essaie de l'identifier. Après un court moment de confusion, volontairement entretenu par Joël, Léa commence à chanter sur la place centrale. Son chant est audible au sein du jeu, mais aussi dans le salon, car sa

¹ Par souci d'anonymat, les prénoms ont été modifiés. Les échanges et la dynamique interactionnelle sont restitués fidèlement, mais certains détails ont été adaptés afin d'éviter toute identification des personnes décrites.

tablette n'a pas de casque; elle informe en outre à voix haute faire « une petite chorale » – son avatar est seul à chanter mais le « on » qu'elle emploie inclut Noémie. Cette opération attire les trois autres avatars, celui de Joël au premier chef, à les rejoindre pour chanter avec elles. La réaction de Valérie témoigne de l'importance du moment : elle valide l'initiative de Léa – ce n'est plus « une petite chorale » mais « une chorale » – et signifie à la sociologue que le but recherché par l'activité s'est concrétisé : ils font quelque chose tous ensemble, ils ont créé du lien.

L'identification passe toujours par l'interrogation « c'est toi? ». Elle a été observée à toutes les séances, y compris lorsqu'il n'y avait que deux avatars dans le jeu. C'est dire à quel point elle est incontournable pour démarrer une interaction, même brève. « Savoir à qui l'on a affaire », disait Simmel, « telle est la condition première pour avoir affaire avec quelqu'un » ; c'est l'*a priori* de toute relation » [1999, p. 357]. En l'occurrence, le « c'est toi? » est spécifique. Il ne s'appuie pas sur une identification catégorielle, et rarement sur l'usage du prénom, qui fait partie du nom propre, très chargé en termes de classification sociale [Kaufmann, 2022]. Cette forme d'identification permet ainsi une mise à zéro des catégories dans l'ici et maintenant du jeu : ce ne sont plus des adolescents en souffrance psychique et en crise, avec tels symptômes ou tel diagnostic, qui s'interpellent, mais des joueurs assis autour d'un canapé qui pilotent des avatars. Le « c'est toi? » relève alors d'une identification purement « spatiale » et corporelle [*idem*] qui commence par une rencontre dans le jeu et s'étend à une interaction dans la salle. Cette identification demande de lever le regard de la tablette pour désigner l'endroit où est assis le jeune à identifier et l'invite à lever les yeux en retour. Cette « identité spatiale » est intimement reliée à la présence incarnée du joueur dans la salle, qui se manifeste *via* son avatar. Cette identification, très faiblement connotée et liée à la situation, suffit à « faire prendre » l'interaction. Ce sont souvent les jeunes qui connaissent déjà le jeu, ou le comprennent plus vite que les autres, qui se trouvent à l'origine de ces identifications ; ils sont donc ceux qui maîtrisent le mieux le pilotage de l'avatar – qui étend leur schéma corporel au sein du monde virtuel. Ces jeunes jouent un rôle crucial dans la médiation de la dynamique collective.

Médiation d'un jeune « coach » : entraîner les autres dans l'interaction

On l'a vu dans l'extrait précédent, c'est Léa qui « fait prendre » le groupe ; elle *coache* Noémie et entraîne les autres dans sa chorale. La deuxième séance a été la plus dynamique, la plus longue et la plus positive de toutes. Il a été

particulièrement difficile de reprendre les tablettes à la fin, et c'est Joël qui a cette fois-ci occupé le rôle de *coach* et d'*entertainer*¹. Noémie était également présente, mais elle passera la majorité de la séance à composer en solitaire dans le séquenceur. Lionel reviendra également de manière plus sporadique en alternant avec la tablette de Gabriel, un nouveau, qui interagira principalement avec Joël. Adèle et Arthur découvrent le jeu et partagent une seule tablette. Cet extrait intervient assez rapidement, après une interaction avec l'avatar de Joël, qui a identifié celui d'Adèle et Arthur.

Extrait du 20 janvier 2025, 2ème séance

Gabriel : « c'est toi le gars avec les tresses ? »
 Joël : « ouais » en riant.
 Ils ricanent tous les deux.
 Joël à Gabriel : « attends. Tu sais, ils te voient pas hein ! » *Gabriel fait des danses devant l'avatar d'Adèle et Arthur qui composent dans le séquenceur.*
 Gabriel : « ouais je sais. C'est comment qu'on peut changer d'habits ? »
 Joël : « viens, suis-moi, je vais t'emmener ». *Ils sont à l'autre bout du salon l'un de l'autre. Il lui demande donc de suivre son avatar dans le jeu pour lui montrer où se trouve la boutique.*
 Gabriel : « ah ouais merci ».
 Joël : « je vais faire un personnage super moche ».
 [...]
 Gabriel à Joël : « c'est toi ? »
 Joël « Ouais, attends viens. T'as pris quoi comme couleur de cheveux ? »
 Gabriel : « Rose bizarre là ».
 Joël lui montre sur sa tablette en la levant en l'air et en la tournant dans sa direction.
 Gabriel : « non, l'autre ».
 Joël change et remontre.
 Gabriel : « Voilà ».
 Joël demande le détail du look de Gabriel : lunettes, crop-top jaune, chaussures avec les pics, etc. Il essaie de reproduire à l'identique.
 Lionel regarde à travers la tablette de Gabriel et valide : « ah voilà ».
 Adèle : « cette couleur, on dirait la glace d'hier au cassis ».
 Joël à Gabriel : « Va au truc des DJs. Non, en fait, va chercher tout le monde et on va au truc des DJs ».
 Joël : « Attends, viens, suis-moi ».
 Adèle : « c'est toi ? ».
 Noémie commence à rigoler avec le groupe.
 Gabriel à Joël : « C'est DJ Serpent ? »
 Noémie : « attends c'est où ? »
 Adèle remet la tablette entre elle et Arthur.
 Joël tourne sa tête en direction d'Arthur qui le regarde droit dans les yeux : « on va au truc du DJ ! »
 Joël : « Hey les deux jumeaux làahaha ! »

Au début de l'extrait, l'avatar de Gabriel rejoint celui de Joël qui vient d'interagir avec celui d'Adèle et Arthur. Gabriel propose une interaction à Joël en utilisant la formule « c'est toi? » puis lui demande de l'orienter, car il

¹ Ces rôles sont implicites en situation et non thématisés par les jeunes; ils sont apparus par l'analyse et la formalisation des interactions observées.

aimerait également changer d'apparence. C'est le plaisir de Joël de jouer sur son identification. Il ratifie la demande de Gabriel et lui enjoint de suivre son avatar dans le jeu. Il va alors initier un concours de l'avatar le plus « moche », ce qui fera beaucoup rire l'assemblée.

Une quinzaine de minutes sépare les deux parties de l'extrait. Plus tard, Gabriel revient chercher Joël, renouvelant l'identification par le « c'est toi ? ». Sans l'expliciter, ils s'amusent à créer deux avatars identiques, « les deux jumeaux », puis Joël lance la séquence de réunification de tous les avatars sur la scène musicale – ce qui fonctionne à merveille. Léa arrive alors et se place à côté de Noémie, qui lui cède la tablette. Curieuse d'identifier les jumeaux, qu'elle repère très vite, elle initie une partie de cache-cache dans le parc, car Joël et Gabriel tentent de lui échapper. L'arrivée de Léa relance une nouvelle activité conjointe avec les sept jeunes présents. La présence de deux jeunes qui enrôlent les autres dans des activités collectives a ainsi été particulièrement favorable à la dynamique de groupe.

Le cache-cache est une activité non prévue par le jeu, mais il a donné lieu au plus grand moment d'effervescence observé durant ces ateliers. C'est en démultipliant les identifications par le changement des avatars que le lien dans le groupe a été le plus fort. Dans ce cas, l'avatar a été utilisé comme une extension ludique, permettant de jouer et rire ensemble et non comme un « fragment de soi » ou un « support d'identification projective » [Gillet et Leroux, 2021] sur le plan identitaire. À ce titre, il a donné lieu à ce que l'on pourrait appeler un *play* identitaire : un jeu porté sur leurs identités virtuelles. Un tel *play* identitaire leur a permis de s'affranchir momentanément du cadre identitaire imposé par l'institution, qui les prend en charge sous leurs identités civiles et à travers un diagnostic, en orientant leur créativité vers l'apparence de leur avatar. Au-delà de la partie de cache-cache, il arrive souvent que les jeunes prennent plaisir à tester des apparences qu'ils ne peuvent s'autoriser dans la réalité et qu'ils l'explicitent à voix haute – par exemple avoir les cheveux roses alors que leurs parents l'interdisent. Dans ce cas, le *play* identitaire prend une forme plus personnelle que collective. Il arrive, bien sûr, que certains jeunes tiennent à créer un avatar qui leur ressemble, mais il s'agit d'une petite minorité. Cette minorité prend le rôle de composition – et pour ainsi dire d'artiste – très au sérieux. Elle renvoie aux mêmes jeunes qui regrettent l'aspect trop « dessin animé » des sons et du *design* et qui recherchent des interactions basées sur des échanges musicaux plus travaillés et moins fantaisistes. Toutefois, qu'il s'agisse du registre ludique ou du registre sérieux, la modalité d'entrée en lien par l'identification de l'avatar de l'autre est la même.

Lors de la deuxième séance, les multiples identifications et la présence de deux jeunes-médiateurs ont créé un environnement propice à des échanges qui ont formé un lien fort entre les jeunes. Deux infirmières étaient présentes, mais elles ne connaissaient pas le jeu ; elles ont été très passives toute la séance, l'une est même partie, se sentant inutile. Toutefois, Marine a joué un rôle encadrant au début de séance pour focaliser les nouveaux et les accompagner, en imitant le comportement de Mathilde, qu'elle avait observé la semaine précédente. Fondamentalement, la médiation des jeunes-*coach* ne remplace pas celle de l'encadrante, elle est complémentaire. Le rôle encadrant est très minime, mais il s'est révélé être une médiation élémentaire pour maintenir l'attention des jeunes sur le jeu. Tout semble ainsi indiquer que, pour constituer une forme minimale de groupe, la différenciation des rôles relationnels autour de l'objet-tiers est cruciale.

Médiation encadrante : focaliser, orienter, valoriser, féliciter

La modalité de jeu privilégiée dans l'unité se déroule, selon les termes de l'infirmier-chef, sur le principe du « tiens la tablette, et joue ! » Cette modalité fonctionne très bien, elle est même réclamée par les jeunes, qui aiment découvrir par eux-mêmes et se montrent réticents à trop d'explications. En même temps, ils sont nombreux à dire dans les dix premières minutes ne pas « capter le but du truc » – bien qu'ils aient très bien saisi le concept « jeu vidéo de création musicale avec interactions » – et avoir besoin d'un accompagnement pour ne pas décrocher. Cet accompagnement passe par des questions ou relances discrètes « tu t'en sors ? », « tu veux pas créer un nouveau bloc ? », des suggestions pour se rendre dans une autre zone, des solutions pour débloquer une incompréhension ou des indications sur comment utiliser certaines fonctionnalités. Son importance est apparue à la séance où Marine était seule avec sept jeunes dans une ambiance très tendue et anxiogène en raison d'une crise qui avait mobilisé toute l'équipe soignante en parallèle de l'atelier : les jeunes présents n'étaient pas concernés mais en état de choc, d'humeur maussade, certains à la limite de l'hostilité – autant dire qu'ils n'étaient pas disposés à jouer. Tous ceux qui n'ont pas bénéficié du suivi de Marine sont partis en cours de séance, malgré la présence de Léa, qui est pourtant habituée à occuper le rôle de *coach*. Voici un extrait issu de cette séance :

Extrait du 10 février 2025, 5ème séance

Alix est très négative. Elle répète sans cesse qu'elle ne comprend rien et qu'elle est nulle. Les autres jeunes – à part **Karim** qui compose dans son coin – lui jettent beaucoup de regards et commencent à adopter son attitude. Elle a l'air un peu plus âgée que le reste du groupe. **Marine** décide de lâcher son ordinateur et va s'asseoir à côté d'elle. Quand elle s'assoit, **Alix** répète : « je sais pas ce que c'est, ça me soitile ». **Marine** lui lance d'un ton décontracté et avec le sourire : « ben peut-être juste que tu t'en fous aussi, hein ! C'est pas interdit ». **Alix** est surprise et rétorque plus doucement : « ouais, peut-être ». **Marine** remarque qu'elle utilise ses deux doigts sur l'écran comme un joystick. Son avatar fait des va-et-vient, elle ne pouvait pas avancer. Elle est proche du cercle musical, **Marine** pose son doigt sur la tablette et lui montre sans rien dire que ça avance mieux avec un seul doigt. **Alix** l'imitera ensuite, aussi sans dire un mot, et reprend le *lead* de son avatar. **Clara** les regarde attentivement. **Jade** n'a alors plus de vis-à-vis. Elle dit à **Marine** qu'elle va aux toilettes et s'en va. **Marine** lui dit que c'est ok. Elle explique à **Alix** qu'elle peut s'asseoir en lui montrant le point blanc et lui explique les blocs du totem. Elle va dans le séquenceur, lui montre les notes, les différents instruments, etc. Elle sort et lui fait découvrir le plan qui permet de s'orienter dans le parc. L'avatar de **Karim** est dans la zone de danse du DJ, **Marine** reprend le *lead* et se dirige vers lui. **Alix** observe attentivement, elle s'est relaxée. Elle sourit quand **Marine** lui dit que c'est **Karim** : « ah c'est lui ? » L'opération a fonctionné, tout le monde s'est détendu. **Marine** les laisse et retourne à sa place.

Ce cas est extrême, car il ne s'agissait pas seulement de focaliser Alix sur le jeu mais de lui permettre, plus en amont encore, de se connecter corporellement à la tablette. Sa négativité était compréhensible, elle ne parvenait pas à se mouvoir dans le jeu, elle était désorientée. Dans ces conditions, impossible d'identifier qui que ce soit dans le parc, car elle-même n'y était pas. La situation d'ensemble n'a pas vraiment donné lieu à des interactions de groupe incroyables : hormis Clara – qui a suivi les explications de Marine – et un autre jeune, tous sont partis un par un. Marine a concentré son énergie sur ce petit groupe de trois, si bien qu'Alix a finalement profité du jeu. Elle a aimé chanter en *live* dans le parc, elle a même révélé un certain talent, en reproduisant des morceaux connus à l'aide de la voix de l'avatar, ce qu'aucun autre jeune n'a su faire. Ce moment lui a valu des félicitations de la part de Marine. Clara lui a alors lancé : « ben vous pouvez tous nous féliciter parce qu'on est resté jusqu'à la fin », ce à quoi elle répondra : « oui c'est bien, bravo, vous vous êtes accrochés malgré les a priori du début ». Quelques minutes après cet échange, Clara murmurera à Alix : « en fait, je comprends trop le but ».

Valoriser et féliciter les jeunes font partie intégrante de la médiation encadrante, ne serait-ce que pour souligner l'effort de concentration et... d'attention, qui ne va pas de soi pour la plupart. Un extrait, issu de la dernière séance, permettra de conclure sur l'importance de cette forme de médiation pour favoriser le lien entre les jeunes. Lors de cette séance, ils étaient trois à découvrir le jeu, ainsi que deux infirmières, Mathilde et Jamila, et une étudiante, Lola. Charlie, une jeune timide, a passé tout son temps à composer,

le casque sur les deux oreilles. Matteo et Ethan ont passé du temps à interagir, ils ont même formé ce que les infirmières ont nommé un « boys band ». Matteo a adoré le jeu et Jamila a dû le forcer à poser sa tablette à la fin de la séance pour pouvoir débriefer. Elle lui a cependant proposé de faire écouter son morceau après le debrief. L'extrait suivant intervient à la fin de ce debrief.

Extrait du 24 février 2025, 7ème séance

Mathilde : « Autre chose à rajouter avant d'écouter le chef d'œuvre de **Matteo** ? »

Matteo tout à coup timide : « Ah ouais, vous voulez vraiment ? »

Marine lui dit qu'il ne peut plus se défiler.

Matteo reprend sa tablette, la main un peu tremblante et débranche le câble du casque. « Si jamais je crois qu'il y a la collaboration de **Charlie** ». Il regarde la tablette. « C'est qui Kendrick Lamar ? C'est **Charlie** qui a collaboré ? »

Ethan : « non c'est moi ».

Matteo : « ah tu l'as fini ! »

Il lance le son et se rend compte qu'ils ont tous les trois collaboré au même totem. Les blocs forment un morceau à part entière et on reconnaît la patte de chacun. Leurs visages sont lumineux, ils se jettent des regards discrets mais pleins de fierté. Quand le son s'arrête, **Marine** lance des applaudissements. **Mathilde**, **Lola** et **Jamila** suivent. Les jeunes sont tout contents et **Matteo** enchaîne en leur faisant écouter toutes les compos du jour.

Mathilde : « Pas mal, vous avez bien bossé. Et bravo aussi pour votre concentration ».

Marine se lève. **Lola** et **Jamila** s'apprêtent à sortir. **Jamila** dit à **Matteo** qu'il a trouvé sa passion. Il lui répond qu'il va réorienter sa carrière. **Marine** rigole. **Mathilde** renchérit en disant qu'elle veut bien être sa manageuse et s'occuper du flouze. **Charlie** dit à **Matteo** qu'il devrait vraiment faire DJ. Les infirmières et **Marine** rassemblent les écouteurs et les trois tablettes ; elles leur laissent la tablette de **Matteo**. Elles sortent et les trois jeunes restent dans le salon avec la tablette sans écouteur.

[...]

Marine remballe ses affaires et leur rappelle en sortant qu'elle ne sera plus là les prochaines semaines. Elles la remercient tout en restant occupées. Elle ne tarde pas et sort. Elle passe devant le salon où la porte est restée ouverte. **Charlie** et **Ethan** sont encore assis autour de **Matteo** qui anime la discussion et continue de faire écouter des sons avec son attitude de DJ, le bras droit levé qui bat la mesure. Ils échangent, ils discutent, ils rient. **Marine** passe la porte principale et fait un signe de main pour dire au revoir à la secrétaire. Elle est heureuse que sa dernière séance se soit terminée ainsi.

Un moment d'écoute collective permet de valoriser la créativité des jeunes, par des félicitations verbales mais aussi par des applaudissements. Dans le cas présent, il a permis en plus d'inclure Charlie dans le groupe des deux garçons, puisqu'elle a contribué à la composition du « chef-d'œuvre ». Elle ne leur avait pas adressé la parole jusque-là et pourtant elle se joint à l'échange autour de Matteo sur la « réorientation de sa carrière » ; elle le valorise en lui disant qu'il « devrait vraiment faire DJ » et reste avec le petit groupe dans le salon après l'activité. C'est une dynamique collective très différente de celle qui a émergé de la partie de cache-cache qui s'est créée lors de la 2^e séance, mais les médiations autour du jeu sont sensiblement les mêmes : un *care game* musical, un encadrement et un jeune-médiateur autour duquel s'est constitué un lien.

Conclusion

Nos observations montrent que le *care game* constitue bel et bien un objet-tiers autour duquel les jeunes hospitalisés peuvent se réunir, mais il ne se transforme pas spontanément en un dispositif d'attention conjointe donnant lieu à une forme minimale de lien. L'objet-tiers est bien plus un prérequis, qui demande ensuite une appropriation active en situation. Le rôle des encadrants est incontournable : l'attention des jeunes a besoin d'être sollicitée et maintenue et il est essentiel de veiller à ce qu'ils parviennent à s'orienter dans le jeu de manière fluide. La centralité de ce rôle, dans un contexte où les jeunes éprouvent de grandes difficultés à tisser des liens, souligne l'importance du cadre – en l'occurrence un *game* introduit par la voie institutionnelle – pour que ces jeunes puissent entrer en interaction à travers leurs *plays* et, ainsi, *former* un lien d'une manière créative et... autonome. Une fois ce dispositif établi, encore faut-il que certains d'entre elles et eux initient des identifications pour que les activités conjointes et les moments d'effervescence puissent véritablement advenir. Déterminante pour la création d'une dynamique de groupe, la médiation des jeunes est également susceptible de perdurer *après* les ateliers. En effet, les échanges post-ateliers entre les jeunes sont recherchés par l'équipe infirmière, car ils sont le signe de leur capacité à s'inscrire dans des interactions qui ne se réduisent pas à parler de leurs symptômes et débordent le cadre de leur hospitalisation. En définitive, le *care game* permet de mettre en place la structure d'une forme minimale de lien, mais la chair de cette forme dépend ensuite de ce que les acteurs en font. Il ouvre un espace pour faire l'expérience d'un monde commun, vraisemblablement éphémère, mais assurément significatif, dans des moments de souffrance où le sentiment de solitude des jeunes prédomine.

Références bibliographiques

- BOVET Émilie, THOMAS Matthieu, GÜSEWELL Angelika, BANGERTER Gilles, STANTZOS Alexia et BORNAND Cédric, 2021, « Dans les coulisses d'une recherche-action : genèse et enjeux d'une recherche sur les apports de l'écoute musicale en psychiatrie », *Recherches qualitatives*, n° 40(1).
- BOVET Émilie, GÜSEWELL Angelika et STANTZOS Alexia, 2025, « Aider les adolescents à communiquer leurs émotions à l'aide d'un *care game* », *Soins en psychiatrie*, dossier « L'esprit du lien », n° 358.
- CAILLÉ Alain et CHANIAL Philippe, 2015, « Présentation », *La Revue du MAUSS*, n° 45, La Découverte, Paris.

- DELBOUILLE Julie, 2016, « Négocier avec un corps virtuel. Apports phénoménologiques à l'étude de la relation au corps dans le jeu vidéo », *Implications philosophiques* [en ligne], URL : <<https://www.implications-philosophiques.org/negocier-avec-un-corps-virtuel/>>.
- GILLET Guillaume et LEROUX Yann, 2021, *Le jeu vidéo pour soigner? Des résistances envers le jeu vidéo à son utilisation en psychothérapie*, Érès, Toulouse.
- GOLSE Bernard, 2020, « La culture comme objet transitionnel collectif. Une découverte de l'autre, une prévention de l'intolérance et de la violence », *Spirale*, n° 93(1).
- GÜSEWELL Angelika, BOVET Émilie, BORNAND Cédric, STANTZOS Alexia et BANGERTER Gilles, 2019, « Music in seclusion rooms – development, implementation and initial testing of a music listening device », *Issues in Mental Health Nursing*, vol. 40.
- KAUFMANN Laurence, 2008, « La société de déférence. Médias, médiations et communication », *Réseaux*, n° 148-149(2).
- 2010, « Faire “collectif” : de la constitution à la maintenance », in KAUFMANN Laurence et TROM Danny (dir.), *Qu'est-ce qu'un collectif? Du commun à la politique*, Éditions de l'EHESS, Paris.
- 2022, « Où suis-je? Petit traité de géométrie politique », *La Revue du MAUSS*, n° 59(1), Le Bord de l'eau, Lormont.
- LE BIHAN Éva, 2014, « Le jeu vidéo, un objet de soin? César ou le passage du jeu vidéo aux jeux collectifs », *Cliniques*, n° 7(1).
- PETERS Florentin, 2020, « Expressions de l'éthique du *care* dans le design de jeux vidéo : récits, performances et éléments de réception. Analyses de trois jeux vidéo indépendants canadiens par le prisme du *care* », *Sciences de l'information et de la communication*, hal-03019492.
- SIMMEL Georg, 1999 [1908], *Sociologie. Études sur les formes de la socialisation*, PUF, Paris.
- VINÇOTTE Édouard, MINCHELLA Delphine et JOFFRE Clémence, 2023, « Comment un serious game peut-il améliorer l'engagement et l'expérience d'une prise en charge hospitalière d'enfants? Le cas du “Héros, c'est toi” », *Management & Avenir*, n° 137(5).
- WINNICOTT Donald Woods, 2007 [1975], *Jeu et réalité*, Gallimard, Paris.