

Réflexions sur les jeux de transfert au jeu vidéo à l'adolescence

Houssier F., Vlachopoulou X., Haza M.

Aujourd'hui, la massification du sujet à travers l'usage des jeux vidéos et autres supports d'expression de soi n'est plus à démontrer ; elle suggère que les enfants et davantage encore les adolescents jouent un rôle d'explorateurs et de diffuseurs de la culture. Le média numérique s'insère naturellement dans l'espace de tout média, une place intermédiaire entre fantasme et réalité, entre plaisir et déplaisir ; parmi les couples d'opposé que la psychanalyse a mis en évidence, le couple effort/récompense est souvent prégnant dans les jeux vidéos. Il ne serait pas tant question de savoir jouer ou de connaître le fonctionnement du jeu mais de repérer les scénarios inconscients qu'il promeut. Etre récompensé virtuellement s'approche de l'idée d'une satisfaction dans le fantasme au moment où l'adolescent maintient l'aire de jeu grande ouverte. Ce qu'illustre la fonction érotique de la rêverie où se réalisent en fantasmes les désirs les plus secrets, érotiques ou ambitieux. Le jeu vidéo s'insère dans le fonctionnement hallucinatoire ; il tente de réaliser par la voie fantasmatique la réalisation hallucinatoire du désir du bébé, maîtrisée ici par les capacités psychiques du joueur. Expérimenter virtuellement sa toute-puissance, voir sa valeur narcissique de joueur améliorée par ses performances dans le jeu mobilise un quantum d'affects de frustration et de satisfaction qui eux sont bien réels. Le jeu relève d'un jonglage par essai et erreur qui n'est pas sans écho avec les adolescents qui tentent de trouver un sentiment d'identité stable à travers des actions utilisées à tâtons : en se cherchant, ils prennent le risque de se trouver. Maintenons un moment le fil de cette exploration à travers les processus vivants au service de la croissance psychique. Pour « sa majesté le bébé », l'expérience hallucinatoire est suivie d'une désillusion nécessaire puis de la capacité à jouer avec ses affects et représentation ; cette expérience rend l'enfant vivant dans le sens où un enfant qui ne joue pas est un enfant inquiétant. Puis, la capacité de rêverie et ses romans familiaux se

développent au moment du processus latenciel et se prolongent différemment à l'adolescence : la nouveauté du sexuel génital passe par là, modifiant sensiblement certains mobiles scénaristiques. Nous avons déjà eu l'occasion de définir le processus adolescent (Houssier, 2013), nous n'y revenons pas dans ce texte ; nous explorons davantage les conditions transférentielles permettant de partager avec un adolescent un temps de jeu interactif comme un jeu vidéo.

Comment apporter une touche transférentielle et métapsychologique qui donne une autre profondeur de champ à la vie psychique du joueur et de son interlocuteur soignant ? Pour éviter toute tentation militante dont on sait la dimension d'aveuglement à ce qui circule en soi de façon plus ou moins cachée, la première question est celle posée au psychanalyste d'adolescent : comment partager activement un jeu vidéo en séance en maintenant une relative neutralité bienveillante ? Qu'est-ce le partage du plaisir de jouer, prolongé et enrichi par l'usage personnel, hors séance, de jeux identiques à ceux joués en séance, modifie du positionnement du psychothérapeute d'enfant ou d'adolescent ? Autrefois, pour M. Klein comme D. W. Winnicott, les objets choisis – des figurines, une spatule – étaient inanimés, contrairement aux jeux vidéos qui font feu de tout bois. Ce décalage modifie-t-il la dynamique des échanges entre les deux interlocuteurs ? Enfin, l'usage du jeu vidéo en séance apporte-t-il quelque chose de différent dans la dynamique transférentielle qu'un autre média ? Mais revenons au point de départ : pour paraphraser Freud, au début était le transfert.

Un avatar défensif ?

Jouer maintient la fonctionnalité des éprouvés de satisfaction, à la façon d'une aire culturelle d'expérience ; celle-ci peut être investie comme un antidote contre la douleur ou la souffrance, jusqu'à l'activité maniaque anti-dépressive que vivent bien des adolescents. Précisons : lutter contre la dépression ne va pas sans son envers : combler tout moment d'absence ou de creux dans son quotidien, comme si (se) penser était devenu insupportable, à un moment où les éléments phobiques touchent à la fois le champ sexuel et psychique. Alors, quand ça souffre trop, quand le symptôme vient faire signe, l'intervention d'un tiers animé devient une nécessité, et le transfert une condition pour que le processus de soin puisse produire ses effets soignants. Au point qu'on en vient à se demander comment penser la pratique de ceux, désormais nombreux, qui se passent d'un tel levier thérapeutique.

Ici, la singularité du transfert est celle d'un transfert déjà là entre le patient et son psychothérapeute, le partage d'un média aimé et utilisé souvent par les deux protagonistes de la scène analytique. Quand il est question de transfert, le contre-transfert est embarqué dans l'aventure ; sans interrogation de la relation à trois termes avec le média investi et ses jeux de miroirs subjectivants, le transfert devient contre – les processus inconscients, les mouvements intersubjectifs, le lien thérapeutique, etc. Or notre perspective thérapeutique est de créer les conditions de ce qu'on pourrait nommer le « pour-transfert ». Repérer ce par quoi on se laisse traverser serait une définition de ce « transfert pour » ; ce n'est pas seulement une façon d'obtenir des nouvelles de soi, mais un moyen de réaliser ce que le patient dépose en soi. Bien sûr, il serait naïf d'imaginer que le contre-transfert sans sa large part inconsciente ; pour autant, lorsque l'insight du clinicien le permet, toute prise de conscience d'une identification projective déposée dans la vie psychique du clinicien est un gain considérable dans la compréhension du patient ; se révèle alors le mode privilégié d'instauration des relations d'objet inconscientes investies par le patient et de ce dont il a été lui-même l'objet dans ses liens primaires. Une des visées les plus pathologiques de l'identification projective consiste à annuler transitoirement ou durablement la séparation et la différence avec l'objet (Klein, 1952), entraînant une attaque permanente contre l'activité de liaison entre les pensées, qui se transforment en objets bizarres. Le fondement introjectif des identifications perd de sa force, tandis que s'imposent les identifications projectives ou adhésives. Imitation servile et caricature en découlent, au service de l'excès en lieu et place de l'usage de l'imagination, ce que l'usage d'un jeu vidéo vient illustrer : l'identification adhésive à son avatar fait de celui-ci un double défensif du patient. A contrario, la création d'un double de soi accompagné d'une vie fantasmatique enrichissante pour le moi ouvre sur une certaine qualité auto-réflexive, source d'interlocution interne.

De cette dynamique dépend la possibilité d'utiliser l'objet entre le psychothérapeute et son patient comme une ressource supplétive source de mobilisations de nouvelles représentations.

Le transfert existe dans toute relation, le psychanalyste ne faisant qu'utiliser cette retrouvaille avec un objet ancien. Le transfert serait une édition réimprimée de fantasmes liés à un lien ancien déplacé sur un autre, actuel ; ou encore une édition revue et corrigée avec quelques éléments transformés entre le premier et le second lien, cette dernière version étant améliorée par une sublimation atténuant le contenu transféré. Le transfert est également l'espace d'une métamorphose ininterrompue de la libido. Le transfert ne serait-il que déplacement de conflits anciens sur une situation actuelle ? Si on considère le transfert comme une potentialité hors la cure,

alors on peut souligner ce que propose Greenson (1967) : chez l'adulte, toute relation induit un mélange de transfert et de réalité. Comme tout transfert a sa part subjective de vérité, tout lien porte la trace d'un fantasme transférentiel.

Il n'est pas question de réduire un phénomène aussi universel à une simple translation d'un objet à un autre. L'origine du mot transfert en langue allemande, « Übertragung » qui signifie « report », est riche de sens ; il renvoie à l'idée de différer, incluant une temporalité plus profonde par aller et retour, mais également à l'idée de reporter son affection sur un autre objet qui contraste avec le plaquage d'une relation sur une autre à l'identique de la relation originelle. Si on se place dans une dimension intersubjective, toucher c'est aussi être en contact et se sentir touché émotionnellement et psychiquement par l'autre ; répéter ne serait alors pas seulement un mouvement narcissique projectif mais une reprise du lien confrontée à du nouveau, un renouvellement, soit, au passage, une métaphore du processus adolescent. Sans doute la définition la plus proche de ce transfert hors espace transférentiel concerne le transfert latéral. Ce dernier désigne l'investissement d'un autre personnage que celui de l'analyste ; ce transfert latéral renseigne le psychanalyste de ce que le patient ne peut pas lui adresser et qui sont parfois d'authentiques sources de bonheur dans la vie du patient, comme un jeu vidéo.

La conception élargie du transfert que nous soutenons (Houssier, 2018) n'est pas sans résonance avec la suggestion de Freud (1925) à propos de la psychanalyse de l'enfant ; préfaçant l'ouvrage d'A. Aichhorn, il indique que lorsque les conditions ne permettent pas la réalisation d'une cure classique, « il convient de mettre en œuvre une pratique autre que l'analyse, pratique qui convergera toutefois avec elle dans son intention » (Ibid, p. 8). Freud anticipait un aspect essentiel de la psychanalyse aujourd'hui ; avec la multiplication des lieux d'exercice des psychanalystes en institution, il n'est pas toujours possible d'interpréter le transfert dans des lieux qui ne sont pas toujours des lieux de soin. Pour autant, chacun peut se souvenir que loin de toute pureté supposée du cadre, il a pu travailler avec le transfert et non sur le transfert en l'interprétant directement. L'essentiel serait donc de garder une place dans sa vie psychique pour penser encore et toujours le transfert, quitte à se rendre compte qu'on l'a oublié un temps, par immersion dans le lien ou dans un jeu qui porte en lui ses propres potentialités soignantes.

Ni pour ni contre, bien au contraire

Comme pour tout média, le psychanalyste d'adolescent peut interroger son transfert au média, entre deux écueils : celui d'une militance identificatoire au patient

qui aime comme lui jouer à ces jeux là, entretenant un filet de séduction transférentielle ; le risque est un impensé de sa pratique comme une tendance à porter un jugement péjoratif d'essence narcissique pour tout collègue qui ne saurait rien de ces jeux, qui n'y connaîtrait rien. Or, la question relève encore et toujours d'un transfert d'écoute, de l'écoute du matériel latent quel que soit le support utilisé ; ne pas prendre le média pour l'essentiel permet d'ouvrir son champ de vision en acceptant les différences de positionnement de chacun. L'associativité du clinicien, avec sa sensibilité et sa culture, reste au centre de la possibilité d'éclairer le patient quant à sa problématique, l'image ludique ne pouvant pas penser/parler à la place d'un patient (Houssier, 2009). C'est tout l'enjeu d'une rencontre intersubjective, mélanger deux discours pour entendre les points de butée du patient afin de mieux les rêver avec lui ; par exemple, passer par la non compréhension/immersion dans le monde d'un adolescent pour marquer symboliquement la différence de génération peut se révéler hautement thérapeutique. Un adolescent peut ainsi se sentir protégé d'un trop grand rapproché vécu comme une intrusion incestueuse de la part du psychothérapeute et mieux « expliquer », non sans un certain sentiment de triomphe, le jeu à son interlocuteur. Plutôt que de glisser le long d'un transfert militant au jeu, impliquant une posture éducative – et souvent moralisatrice – envers l'adolescent ou les parents, on peut se souvenir de ce qui fait le sel de la pratique analytique : une liberté associative ouvrant sur une créativité transférentielle, loin de toute préconisation reprenant trop souvent l'axe bon/mauvais objet, ou encore prêtant à une forme d'emprise dans le lien. La pratique du psychanalyste ne saurait s'y retrouver lorsqu'elle épouse, en tout transfert ignoré, la norme sociale.

Il est davantage question de maintenir sa capacité d'étonnement dans la co-construction d'un espace de créativité partageable. Cela implique avant tout l'associativité du patient comme de son psychothérapeute à partir du jeu. Sans désir ni mémoire, écrivait Bion pour évoquer une libre écoute associative du psychothérapeute ; il est question de se dégager d'un horizon transférentiel non surchargé par les représentations du psychanalyste et de rester ouvert à tout incident venant révéler ce qui tend à échapper au patient : les fantasmes inconscients, qui trouvent toujours de nouvelles formes de déguisement. Pas d'impatience prescriptrice donc, Winnicott (1960) rappelant que ne pas chercher anxieusement à résoudre le symptôme fait partie intégrante de la position du psychanalyste. Ce positionnement est parfois bien difficile à faire entendre dans le monde hyper-pressé et pressant d'aujourd'hui.

L'autre écueil serait de nier certaines spécificités de ces jeux et d'ignorer non pas leur fonctionnement concret mais ce que ces jeux viennent toucher en profondeur

chez ceux qui les utilisent ; ici, le transfert négatif envers cette activité peut être associé par exemple à une identification aux parents restrictifs, rechignant au fond à accepter que leur enfant se détourne d'eux, les « trompe » avec quelque chose dont ils sont exclus. Ce qui, dans le propos manifeste, prend la forme d'une protestation suivant une certaine norme sociale qui tend à considérer que jouer, ce n'est pas bien sérieux. Dans la même perspective, si l'utilisation d'un média est en soi thérapeutique, jouer n'est pas une question d'âge ou de catégorie de jeux, mais de rapport au plaisir avec une fonction centrale pour un enfant : « se mettre à parler ». Le jeu vidéo est alors pensable comme un marchepied pour investir ou réinvestir le jeu langagier.

Il n'est donc pas question de se situer pour ou contre la médiation thérapeutique par le jeu vidéo, mais ailleurs ! Il importe in fine que l'image ne recouvre pas le champ du transfert, qu'elle ne fasse pas écran, à travers une intimité partagée, au lien et à son monde représentationnel.

Gagner pour perdre

A partir d'un échange à propos d'une patiente psychotique à propos duquel Winnicott évoque des mouvements de retrait et de repli, il écrit que sans mouvement pendulaire, c'est la mort, et que le repos est aussi une forme de mouvement pendulaire « pour ainsi dire à gauche ou à droite » (Winnicott, 1987, p. 205). Ces propos peuvent paraître un peu abstraits mais ils appellent d'autres représentations, notamment à partir de la cure de cette patiente : le mouvement que Winnicott a fait vers elle constituait la première moitié du pendule. La patiente a pu accepter de faire l'autre moitié du trajet pendulaire et un lien a pu se créer entre eux : « (...) le jeu a été d'établir une relation au monde sur ce mode » (Idem). Il cite dans la continuité le bercement des enfants, le rythme clinique des enfants autistes ou encore le balancement des enfants privés de soin. Ce phénomène universel est repérable pour lui à Londres même : « Profitons de la quinzaine de Wimbledon pour nous souvenir que la chose importante est simplement ce va-et-vient, qui devient si sophistiqué au tennis, mais qui a affaire à quelque chose de fondamental dans le rapport à l'objet ». Dans ses fondements inconscients, le tennis pourrait être comparé au jeu du fort-da repéré par Freud auprès de son petit-fils, la bobine étant remplacée par la balle. Le jeu entre présence et absence – envoyer la balle au loin et la voir revenir serait pondéré par la représentation manifeste : pour gagner, il ne faut plus revoir la balle, en somme, il faut perdre l'objet (la balle et la réplique de l'adversaire) pour gagner.

Perdre l'objet de son investissement pour en gagner un autre, voilà une métaphore d'adolescence et des enjeux du jeu. Faire pour (se) défaire, gagner pour perdre et inversement, la réversibilité chère à la tension entre les contenus manifeste et latent s'impose par la métaphore sportive comme au décours des conflits mobilisés dans un jeu vidéo. A condition que ce jeu, cet aller et retour à haut potentiel élaboratif, ne devienne pas une source de persécution clivant la défaite en mauvais objet et la victoire en un seul triomphe narcissique (Houssier, 2017).

Comme le suggère M. Haza (2018), jouer serait accéder à la rêverie et l'utiliser par l'entremise mythologique d'un scénario ludique, rappelant la façon dont Freud se préoccupait des fantasmes typiques, éternels, transmis depuis toujours dans l'histoire de l'humanité par les contes, légendes, proverbes, etc. Le jeu est un attracteur de représentations culturelles invariantes, jouant avec les images pré-symbolisées dans une quasi- infinité de combinaisons possibles. A contrario, un joueur trop fixé sur un jeu et en difficulté pour parler/penser montre sa souffrance à travers l'absence de mobilité libidinale de son rapport au jeu. Le jeu offre donc un miroir dans lequel le joueur, à défaut de se voir, peut être vu par un autre. Composé à partir d'archétypes ou d'invariant culturels pour toucher le plus grand nombre, le jeu recycle l'histoire de l'humanité, rien que cela... Chemin faisant, les enfants et adolescents réinvestissent le potentiel mythologique de toute (leur) culture (Houssier, 2019), tout en mobilisant à travers le jeu d'images des représentations archaïques (Vlachopolou et al., 2014).

Never alone

Dans le jeu vidéo, la mobilisation du sexuel infantile à travers les pulsions partielles, sado-masochiques ou voyeuristes/exhibitionnistes s'accompagne d'une action d'essai virtuelle. Celle-ci prend le sens suivant : tout est possible dans le fantasme, comme le suggère Winnicott lorsqu'il énonce que dans son fantasme, un adolescent peut continuer à aimer son père ou sa mère tout en le détruisant ; on en déduit que tuer en fantasme sans détruire l'objet est une voie d'expression de ses conflits qui emprunte une voie vive mais saine, usant d'une surface de projection pour ses fantasmes violents (Haza, Houssier, 2018). A l'adolescence, les mouvements de personnalisation et de différenciation trouvent là une voie élaborative potentielle, notamment quand les conflits narcissico-identitaires font rage, entre mégalomanie et perte d'objet (Houssier, Vlachopoulou, 2017).

Cet objet protéiforme propose des potentialités d'usages divers, entremêlés, et donc à différencier ; il représente un terrain d'engagement transférentiel pour un enfant ou un adolescent qui ne passe pas par la parole pour donner quelque chose de son monde intérieur. En passer par l'image, fût-elle animée, est une façon de façon de faire émerger son monde interne ; ce faisant, le patient offre comme médiation entre le thérapeute et lui une projection de soi par le choix du jeu, son scénario, ses angles à la fois singuliers et universels. Proposer un jeu relève de l'usage d'une langue commune, celle des images et de leur symbolisme potentiel ; le transfert de confiance engagé laisse place à la reconnaissance subjective des désirs et fantasmes donnés à voir et à entendre par le patient. Comme le dessin avec l'enfant, le jeu peut être un viatique du monde interne devenu plus aisément partageable grâce à l'ouverture de pensée du thérapeute. A condition que l'image ne prenne pas le pas sur la parole, comme un enfant parle à partir de son dessin ou sur le thème mis en image, le jeu occupe une place comparable ; il laisse entendre ce que les enfants et plus encore les adolescents apportent au psychothérapeute : un jeu issu de ses investissements qu'il interpose pour donner à penser, à parler, à imaginer. Par association(s), comparaison ou analogie, nous disposons d'un outil essentiel qui n'est pas le propre des analystes mais de toute forme de créativité, une forme de « Idea-catcher » en écho au « Dreamcatcher » si prisé en Amérique du Nord.

Le partage d'éléments oniriques se déploie avec l'exploration de la capacité de rêverie maternelle. Le jeu vidéo contribue à co-tisser une toile narrative avec son patient, par les représentations qu'il donne à percevoir et manipuler en commentant. Certains titres de jeu parlent tout seuls : « Never alone » pourrait bien raconter d'emblée une des représentations but inconsciente du joueur, ne jamais se sentir seul, isolé, grâce à l'écran et son effet de présence maternelle ; comme pour le bébé, l'objet est disponible, le joueur peut caresser l'illusion que c'est lui qui l'a créé, qui le nourrit, et qu'il a tout pouvoir sur lui. Seule son activité permet de relancer la volonté de lien aux objets du jeu, que ce soit à travers son double narcissique ou les relations à divers personnages du jeu. Le fantasme de nourrissage et de portage familial est retourné en son envers dans les « Sim's » où le joueur est comme une mère qui s'occuperait de sa famille en l'organisant.

Nous avons différencié la rêverie générant un monde fantasmatique de la rêverie oniroïde répétitive au service du repli narcissique sur ses objets internes (Houssier, Marty, 2010). L'enfant ou l'adolescent qui n'est pas pris dans cette dernière investit une rêverie agie dans le registre du « game » davantage que celui du « play » winnicottien. Dans cette perspective, le jeu vidéo se révèle comme un support non

menaçant, parfois informe, à la façon d'un médium malléable, indéterminé, ouvrant la voie d'une régression formelle ; agir dans un jeu suggère ce trajet ouvrant la voie de représentations moins défendues ou réprimées.

Conclusion

Dans le contexte de l'expérience adolescente, le jeu est prétexte, contexte et sous-texte : il offre la possibilité de découvrir de nouvelles représentations à partir d'un mouvement de répétition ludique, ou encore d'être seul en présence de l'autre.

Tel un rêve électronique sous la forme de narration sensorielle, le patient joueur se retrouve à affronter des monstres dans une forme de perlaboration, celle de la répétition propre aux jeux vidéo. Ainsi, jouer permet de mieux saisir la rencontre entre l'histoire du sujet et l'histoire que propose un jeu vidéo. C'est dans cette rencontre, prise dans un cadre soignant, que l'effet thérapeutique opère, souvent en silence. Alors pourra s'immiscer la proposition chère à Winnicott : le patient pourra progressivement accepter de se passer de nous et introjecter l'idée que la vie est une expérience qui vaut la peine d'être vécue.

Les études sur les méfaits des jeux vidéo ont été battues en brèche, notamment à propos de la dépendance aux images (Houssier, 2014) ; autrefois, on pouvait se plaindre du déni de la place et de la fonction du corps en séance, pour le patient comme pour son psychanalyste ; aujourd'hui, l'usage des jeux vidéos comme médiation de son temps montre les points de contact entre une représentation dynamique, une mise en acte dans le jeu, et le langage corporel et pulsionnel vécu par un enfant ou un adolescent en séance (Vlachopoulou et al., 2018). Ainsi avancent aussi les théories, psychanalytique ou non : par meurtre de la théorie ancienne, surpassée, ou par impensé perlaboré par ceux qui prennent conscience et se dégagent d'a priori aveuglants. Repérer là où une théorie est lacunaire, pour ouvrir un autre espace de jeu de pensées, voilà un défi de plus pour les psychanalystes.

Résumé

Aujourd'hui, l'usage des jeux vidéo comme médiation de son temps montre les points de contact entre une représentation dynamique, une mise en acte dans le jeu, et le langage corporel et pulsionnel vécu par un adolescent en séance. Jouer permet de mieux saisir la rencontre entre l'histoire du sujet et l'histoire que propose un jeu vidéo. C'est dans cette rencontre, prise dans un cadre soignant, que l'effet thérapeutique opère. Comme pour tout

média, il importe que le psychanalyste d'adolescent interroge son transfert au patient comme au média utilisé.

Mots clés

Jeu vidéo – Adolescence – Transfert – Médiation thérapeutique – Invariant culturel

Summary

The use of video games like an actual mediation deals with dynamic representation, enactment in the game and the instinctual body language in adolescent's cure. Gaming organizes the meeting between the individual history and the video game story. The therapeutic effect operates during this interaction. Like for every media, the adolescent psychoanalyst has to think his transference relation, both to his patient and the media used.

Key-words

Video game – Adolescence – Transference – Therapeutic mediation – Cultural invariant

**Reflexiones sobre los juegos de transferencia
a los video-juegos en la adolescencia**

Resumen

Hoy en día, el uso de los videojuegos como medios de expresión epocales muestra los puntos de contacto entre una representación dinámica, una puesta en acción en el juego, y el lenguaje corporal y pulsional vivido por un adolescente en sesión. Jugar permite captar mejor el encuentro entre la historia del sujeto y la historia que propone un videojuego. El efecto terapéutico opera en este encuentro, encuadrado terapéuticamente. Como con cualquier otro medio de expresión, es importante que el psicoanalista que trabaja con adolescentes interroge su transferencia al paciente y al medio utilizado.

Palabras claves

Videojuego – Adolescencia – Transferencia – Mediación terapéutica – Invariante cultural.

Bibliographie

- Freud S. (1925), Préface, in A. Aichhorn, Jeunes en souffrance, Lecques, Les éditions du Champ social, 2000, p. 7-9.
Haza M., Houssier F., Images du jeu vidéo et psychothérapie de l'adolescent : violence ou catharsis ?, in L'évolution psychiatrique, 83, 3, 2018, p. 467-476.
Houssier F. (dir.), La violence de l'image, Paris, In Press, 2009.

- Houssier F., Marty F., Adolescence, image et rêverie. Destins de la dépendance à l'objet, in *Cahiers de Psychologie Clinique*, 35, 2010, p. 77-91.
- Houssier F., El adolescente, este visitante de lo arcaico, in *Controversias on Line. Psicoanálisis de niños y adolescentes (APdeBA)*, 12, 2013, p. 58-71.
- Houssier F., Dépendance aux images et élaboration de la violence, in *Ágora- Estudos em Teoria Psicanalítica*, XVII, 2014, p. 75-84.
- Houssier F., Vlachopoulou X., Le virtuel à l'adolescence, entre mégalomanie et perte d'objet, in *Annales Médico-Psychologiques*, vol. 176, 3, 2017, p. 274-277.
- Houssier F. (dir.), *Le sport à l'adolescence. Entre violence et sublimation*, Paris, In Press, 2017.
- Houssier F. (dir.), *S. Freud et ses transferts*, Paris, In Press, à paraître, Octobre 2018.
- Houssier F. (dir.), *Les psychothérapies de l'adolescent*, Paris, In Press, à paraître, 2019.
- Klein, M., Notes sur quelques mécanismes schizoïdes, in M. Klein, P. Heimann, S. Isaacs, J. Riviere (dir.), *Développements de la psychanalyse*, Paris, PUF, 1952, p. 274-300.
- Vlachopoulou X., Haddouk L., Houssier F., Missonnier S., Le héros virtuel comme révélateur de fantasmes archaïques à l'adolescence, in *Dialogue*, 203, 2014, p. 111-120.
- Vlachopoulou X., Missonnier S., Houssier F., Marty F., A corps perdu dans le virtuel : enjeux de la rencontre entre le processus adolescent et les mondes virtuels, in *Revue Québécoise de psychologie*, 39, 2, 2018, p. 1-15.
- Winnicott D. W. (1960), *Le contre-transfert*, in *De la pédiatrie à la psychanalyse*, Paris, Payot, 1969.
- Winnicott D. W., *Lettres vives*, Paris, Gallimard, 1987.