L’ENVERS PSYCHIQUE DE BRAWL STARS : une jouissance pulsionnelle pure

Brawl Stars, ce n’est pas un jeu, c’est une scène primitive pulsionnelle. On y trouve condensée une intensité brutale, immédiate, répétitive, qui convoque les pulsions partielles : voir (espionner), détruire (exploser), s’imposer (jouir de l’impact sur l’autre). On y tire, on y gagne, on y perd et on recommence. Pas de temps mort ni de digestion psychique. Juste le circuit court de la pulsion-action-récompense. Le « plaisir » n’est pas freudien : c’est une jouissance sans élaboration. Une compulsion de répétition, brute.

Les dernières mises à jour poussent la logique plus loin. Depuis août 2026, pour obtenir un nouveau personnage, l’enfant tire sur des cibles dans un « Tir aux brawlers » dont les gains tombent selon des probabilités. Le « Butin de Loony » récompense jusqu’à six victoires par jour, puis la progression repart à zéro le lendemain. Revenir. Tirer. Recommencer.

Dans Brawl Stars, le Moi est dissous, l’Idéal du Moi inexistant, le Surmoi anesthésié. C’est le Ça, dans son expression archaïque, qui règne : pulsions agressives, quête de toute-puissance, angoisse de disparition évacuée par l’attaque. Pas de langage, pas de lien et pas de conflit psychique. L’enfant ne joue pas un personnage. Il jouit d’être une pulsion qui agit.

Ce qui fascine, ce n’est pas tant de gagner que de ne pas être anéanti. C’est un espace où l’enfant rejoue sans cesse le fantasme inconscient de survie face à la toute-puissance de l’environnement. « Je tire ou je meurs. » Rester en vie coûte que coûte. Une lutte psychique primaire contre l’effondrement, sans tiers, sans pensée, sans cadre.

Le jeu abolit toute historicité psychique. Pas de passé, pas de futur et donc pas de trace. Chaque partie est sans mémoire. L’enfant est happé dans une temporalité pulsionnelle, circulaire, où seul compte l’acte. Pas de construction du Moi, pas de récit de soi. Seule archive : un compteur de trophées. Aucune histoire mais une mémoire chiffrée. C’est un mécanisme de déni : ne pas penser, ne pas ressentir, juste faire.

Contrairement aux jeux narratifs, Brawl Stars ne permet pas l’identification à un héros, mais à une fonction, un pouvoir, une arme. C’est une identification défensive, mécanique. L’enfant devient machine de combat, cuirassée contre l’affect.

Le jeu offre un délire mégalomaniaque sans conséquence réelle. Tuer, rejouer, s’exhiber, sans Loi, sans parent, sans castration. La seule Loi visible ? Une étiquette « 13+ » sur l’App Store. Le fantasme archaïque de l’enfant-roi y triomphe, sans entrave.

 Pourquoi ça fonctionne ? Parce que ça répond à une exigence psychique contemporaine : échapper à la complexité. Le réel est trop lent, trop incertain, trop symbolique. Brawl Stars, lui, offre un univers simple, binaire, totalisant. Une fuite vers l’avant. Une défense contre l’angoisse, l’impuissance et la pensée.
Et ça rapporte : en mars 2026, les dépenses des joueurs ont bondi de près de 47 % en un mois, à 48,6 millions de dollars.

Brawl Stars donne à voir un enfant sans lieu psychique où se poser. Alors il tire. Il explose. Il rejoue. Encore. Encore.