

**Paris 8**  
**DFSSU**  
***PRATIQUES DE LA PSYCHOTHÉRAPIE***  
***ET PSYCHOPATHOLOGIE CLINIQUE***  
***2018/2019***

*Document interne à usage de formation*

***Le jeu de l'oie/loi systémique***  
***en groupe thérapeutique***

**Thomas Schwab**  
Psychologue

# Le jeu de l'oie/loi systémique

- Interroge un **parcours** individuel, de couples, de familles, des groupes ou d'institutions.
- « **Objet flottant** », médiateur de la **communication** et « **balise relationnelle** ».
- Favorise l'**établissement d'un espace de liberté** et un **dialogue innovant**.
- Permet d'écrire un **récit alternatif de son histoire** et représente souvent un **rituel de passage**.

# Le jeu de l'oie/loi systémique

Par son côté à la fois  
**ludique et sérieux,**  
il est facilement utilisable  
avec des personnes pour qui  
**l'accès à la parole et/ou**  
**aux émotions**  
est difficile, voire bloqué.

# **Couple A**

**entre 55 et 60 ans**

Demande de madame :

*Arrêter l'alcool car son mari ne la supporte plus  
alcoolisée.*

# Couple A entre 55 et 60 ans

- Absence fréquente de monsieur pour raisons professionnelles et/ou maitresses diverses
- Discours soixante-huitard autour de la liberté et de la dépendance
- Madame : problématique abandonnique, réactivée par les circonstances, manque de confiance en elle et en lui

 Diapositifs : 2 situations

# Couple A

N°	SITUATION OU EVENEMENT	FONCTION	BENEFICE POUR LA FAMILLE ET L'ENTOURAGE
1	Prise de OH le matin pour travailler Je suis seule dans mon atelier	<ul style="list-style-type: none"><li>- Donne courage, énergie, stimulant</li><li>- A permis que je travaille</li><li>- OH comme « bouée de secours »</li><li>- Permet d'exister</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- J'ai laissé faire = passivité</li></ul>
2	Mon mari part chez sa maîtresse Quand il s'en voit / va, je bois  Thomas Schwab - IPEC	<ul style="list-style-type: none"><li>- Anesthésiant – permet de supporter / accepter l'insupportable des choses inacceptables</li><li>- Fonction homéostatique = rien ne change - équilibre</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Puisqu'elle boit, je peux continuer =&gt; justificatif =&gt; déculpabilisant</li><li>- Permet de consommer THC</li></ul>

## Couple A

### SITUATION OU EVENEMENT N° 1

Prise de OH le matin pour travailler

Je suis seule dans mon atelier

### FONCTION

- Donne courage, énergie, stimulant
- A permis que je travaille
- OH comme « bouée de secours »
- Permet d'exister

### BENEFICE POUR LA FAMILLE ET L'ENTOURAGE

- J'ai laissé faire = passivité

## Couple A

### SITUATION OU EVENEMENT N° 2

- Mon mari part chez sa maîtresse
- Quand il s'en voit / va, je bois

### PARADOXES :

- Lui : Je veux bien arrêter pour elle
- Elle : Je ne peux pas le priver de sa liberté, qui lui est si chère, même si j'en souffre...



## **SITUATION OU EVENEMENT N° 2**

Mon mari part chez sa maîtresse  
Quand il s'en voit / va, je bois

### **FONCTION**

- Anesthésiant
- Permet de supporter l'insupportable; d'accepter des choses inacceptables
- 

### **BENEFICE POUR LA FAMILLE ET L'ENTOURAGE**

- Puisqu'elle boit, je peux continuer
  - => justificatif
  - => déculpabilisant
- Permet de consommer THC pour Mr

## Évènements ou faits

Consommation de produits

Aventures extraconjugales

Reproches mutuels →

**Mène à** : Blocage temporel, répétition des mêmes jeux, rien ne change

**Permet** : Donner du « sens » à la relation

→ Économie de s'interroger sur une ré-définition de la nature des relations du couple

→ **Fonction homéostatique**

## Couple A

Le fonctionnement de ce couple  
laisse l'autre dans la **souffrance** voir  
produit de la souffrance

Le fait de connaître son fonctionnement  
ne permet pas forcément de le changer...

# Interrogation de la **fonction** de la consommation d'alcool (et d'autres produits)

Hypothèse :

- Ça doit servir à quelque chose pour la personne et pour son entourage.
- Ça doit permettre et/ou empêcher quelque chose.
- A nous de **déchiffrer** avec nos patients le **sens** que cela peut avoir dans son économie psychique individuelle et relationnelle.

# Le symptôme

... comme solution

# ***La pratique thérapeutique***

L'addiction comme ***pathologie du lien***

Personnes très fragiles, donc

➔ 1<sup>e</sup> urgence ou conséquence thérapeutique :

Établir une **relation de « confiance »** comme socle de la relation thérapeutique ➔ alliance thérapeutique, affiliation

➔ Mettre en place **d'autres « tiers relationnels »** que les substances psychoactives.

Les « objets flottants » et particulièrement le jeu de l'objet peuvent jouer ce rôle de ***tiers thérapeutiques***

# Jeu de l'oie/loi systémique

Fait partie des « *objets flottants* »

(P. Caillé et Y. Rey)

Est à la fois :

- Médiateur de communication = Outil thérapeutique (cf. outil ≠ technique)
- **Et une métaphore ou un modèle du processus thérapeutique en cours (co-construction entre le patient et le thérapeute)**

# Contexte :

Cadre et lieu d'application (du début) :

- **Centre de cure de désintoxication pour personnes alcoolo- dépendantes** : (France Sud Est)
- Hospitalisation pour 5 semaines :
  - première semaine consacrée au sevrage physique,
  - les 4 semaines suivantes entre autres à la psychothérapie de groupe.
- Fonctionnement avec un groupe fermé avec 12 séances de psychothérapie.

## Objectifs généraux

Dans ce contexte, je cherchais donc particulièrement :

- 1) À permettre aux patients de sortir de **représentations** peu construites, difficilement symbolisables, autrement dit un « **discours archaïque** » au sujet de leurs consommations; discours que vous connaissez tous, du style :  
*« J'ai consommé tant, et toi ? »*  
Comme si ces patients se « **valorisaient** » par la quantité de produit consommé...  
Dimension : valorisation – dévalorisation → estime de soi, reconnaissance
- 2) À utiliser un **intermédiaire ludique**

**Mais j'avais aussi constaté autre chose  
que j'appelais à l'époque ...**

# **La problématique de la population accueillie**

Aujourd'hui j'appelle cela  
les

**« 5 portes »**

Elles permettent de  
**comprendre et d'agir...**

# 5 portes pour comprendre et agir :

1. Blocage temporel
2. Difficulté au niveau *appartenance et identité*  
(place de l'individu dans le système)
3. Difficultés au niveau des règles relationnelles,  
confusion de niveaux relationnels familial  $\neq$   
professionnel  $\rightarrow$  jeu de l'oie/loi
4. Enfermement au niveau des représentations ./.  
produit, confusion sujet  $\neq$  objet
5. Difficultés de verbaliser des émotions

# **Le jeu de l'oie/loi systémique « classique »**

**➔ Explorer l'histoire des familles**

# **Adaptations** principales nécessaires par rapport à mon contexte de travail :

- 1. Alcool et/ou autres produits**
- 2. Groupe non constitué**  
(d'abord en milieu hospitalier,  
puis en consultation ambulatoire →  
↘ ANPAA, CSAPA)

Élargissement sur d' autres produits

Introduction de la phase collective

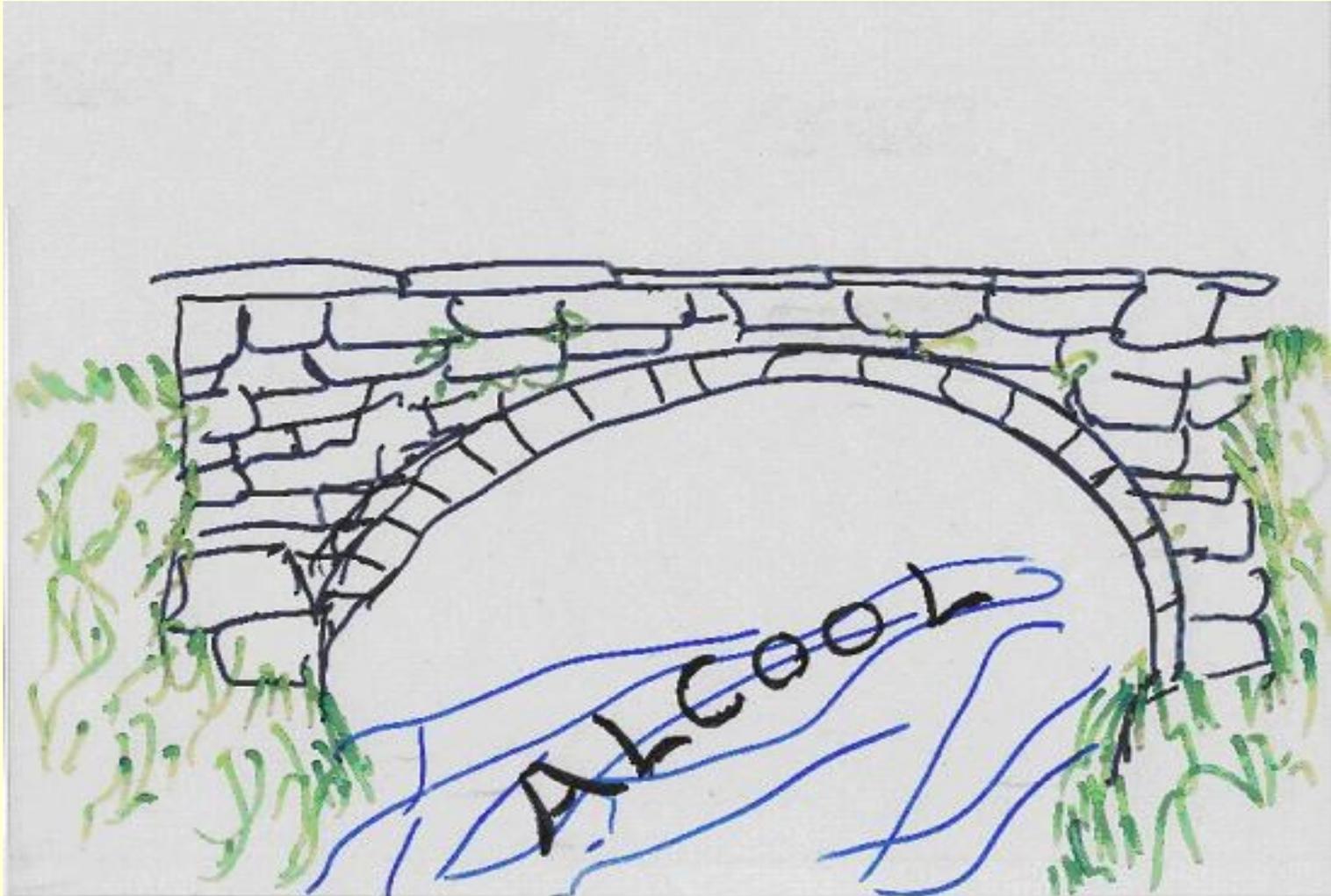
Parcours avec l' alcool

Jeu de l' oie  
classique  
(familles)

Problématique  
de l' alcool

Psychothérapies  
de groupe





Thomas Schwab - IPEC

# Jeu de l'oie/loi systémique

***Mise en situation***

***Parcours professionnel***

***Version standard***

# *Mise en situation*

## *(pour vous avec 2 situations)*

Nous allons maintenant l'appliquer,  
comme si vous étiez à la place des  
patients ...

Cependant en nous limitant à 1 ou 2  
événements chacun (au lieu des 10  
événements habituels)

**C'est un jeu !**

# Phase individuelle

## 1) Phase 1: Choisir les situations

- **Notez individuellement 5 événements qui ont marqué votre parcours professionnel et/ou de formation**
- **Rangez ces événements par ordre chronologique en les numérotant.**

5 -10 min.

# Phase individuelle

## 2) Phase 2 : Les symboles :

Connotation personnelle de ces événements avec des cartes symboliques

⇒ *Chaque participant fait un choix individuel.*

5 min. d'explication  
15 à 20 min. pour le faire



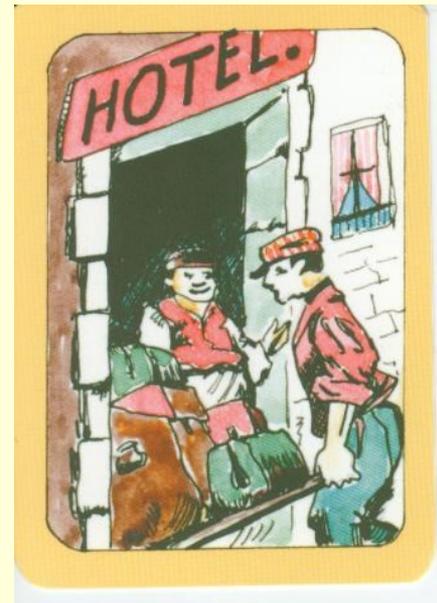
**L'OIE**



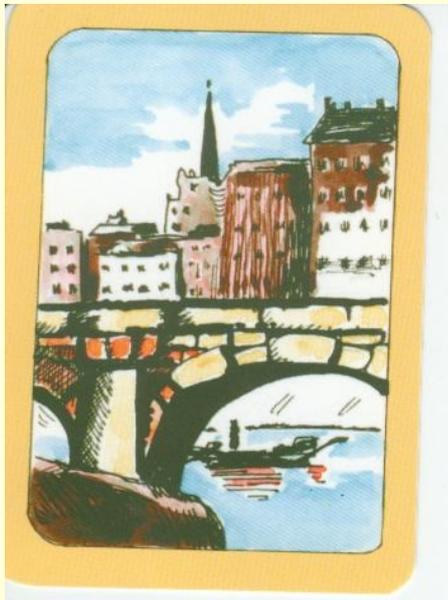
**LE PUIIS**



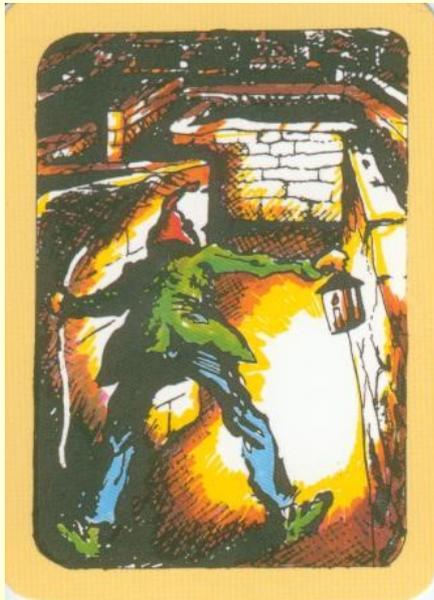
**LA PRISON**



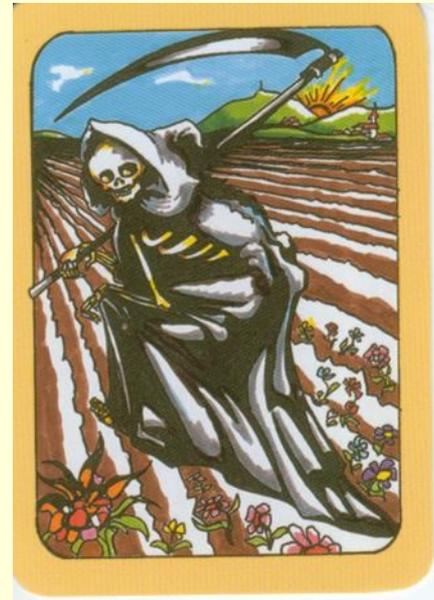
**L'HOTEL**



**LE PONT**



**LE LABYRINTHE**



**LA MORT**

## Les symboles

**L'OIE** un est élément dynamique qui fait avancer. Elle permet de dépasser des blocages, de sauter des étapes, elle indique la progression. Mais, quand on avance trop vite, il peut arriver qu'on passe à côté de quelque chose d'important, qu'on n'ait pas le temps d'assimiler, d'intégrer ce qui arrive.

**LA PRISON** représente la stagnation. On y est retenu contre sa volonté. C'est aussi un abri qui protège des dangers extérieurs.

**LE PUIT** correspond à une descente sans fond, à l'abîme du désespoir, au retour en arrière. Mais cette descente peut être également l'occasion de puiser l'eau, de se ressourcer.

**L'HÔTEL** est un havre de repos, une période de détente, de réflexion, de récupération. Seulement c'est aussi un endroit où rien n'arrive, où les choses n'avancent pas.

**LE PONT** est un élément qui relie qui permet de franchir un obstacle. Cependant, pour passer cet obstacle il peut y avoir un prix à payer, quelque sorte un « péage »

**LE LABYRINTHE** est un endroit étrange que l'on doit explorer à ses propres risques. Aucune solution évidente n'existe et cela semble souvent effrayant. Cependant, si l'on ne sombre pas dans la panique, on peut apprendre des choix que l'on fait et découvrir de l'inattendu. On peut apprendre à se découvrir dans le labyrinthe et en sortir mûri.

**LA MORT** est la fin définitive de quelque chose. Fin d'une souffrance pénible, fin d'une expérience heureuse, peut-être une combinaison des deux. Mais la mort est étroitement liée à la vie. Quelque chose doit disparaître pour que quelque chose puisse apparaître. La nature doit succomber à l'hiver et mourir pour que le printemps et les espèces puissent apparaître.

## Les symboles

**L'OIE** un est élément dynamique qui fait avancer. Elle permet de dépasser des blocages, de sauter des étapes, elle indique la progression. Mais, quand on avance trop vite, il peut arriver qu'on passe à côté de quelque chose d'important, qu'on n'ait pas le temps d'assimiler, d'intégrer ce qui arrive.

**LA PRISON** représente la stagnation. On y est retenu contre sa volonté. C'est aussi un abri qui protège des dangers extérieurs.

**LE PUIT** correspond à une descente sans fond, à l'abîme du désespoir, au retour en arrière. Mais cette descente peut être également l'occasion de puiser l'eau, de se ressourcer.

**L'HÔTEL** est un havre de repos, une période de détente, de réflexion, de récupération. Seulement c'est aussi un endroit où rien n'arrive, où les choses n'avancent pas.

**LE PONT** est un élément qui relie qui permet de franchir un obstacle. Cependant, pour passer cet obstacle il peut y avoir un prix à payer, quelque sorte un « péage »

**LE LABYRINTHE** est un endroit étrange que l'on doit explorer à ses propres risques. Aucune solution évidente n'existe et cela semble souvent effrayant. Cependant, si l'on ne sombre pas dans la panique, on peut apprendre des choix que l'on fait et découvrir de l'inattendu. On peut apprendre à se découvrir dans le labyrinthe et en sortir mûri.

**LA MORT** est la fin définitive de quelque chose. Fin d'une souffrance pénible, fin d'une expérience heureuse, peut-être une combinaison des deux. Mais la mort est étroitement liée à la vie. Quelque chose doit disparaître pour que quelque chose puisse apparaître. La nature doit succomber à l'hiver et mourir pour que le printemps et les espèces puissent apparaître.

# Symboles du jeu de l'oie/loi systémique

- **L'OIE** est un élément dynamique qui fait avancer. Elle permet de dépasser des blocages, de sauter des étapes, elle indique la progression. Mais, quand on avance trop vite, il peut arriver qu'on passe à côté de quelque chose d'important, qu'on n'ait pas le temps d'assimiler, d'intégrer ce qui arrive.
- **LA PRISON** représente la stagnation. On y est retenu contre sa volonté. C'est aussi un abri qui protège des dangers extérieurs.
- **LE PUIITS** correspond à une descente sans fond, à l'abîme du désespoir, au retour en arrière. Mais cette descente peut être également l'occasion de puiser l'eau, de se ressourcer.

## Symboles (suite)

**L'HOTEL** est un havre de repos, une période de détente, de réflexion, de récupération. Seulement, c'est aussi un endroit où rien n'arrive, où les choses n'avancent pas.

**LE PONT** est un élément qui relie, qui permet de franchir un obstacle. Cependant, pour passer cet obstacle, il peut y avoir un prix à payer, en quelque sorte un « péage »

## Symboles (suite)

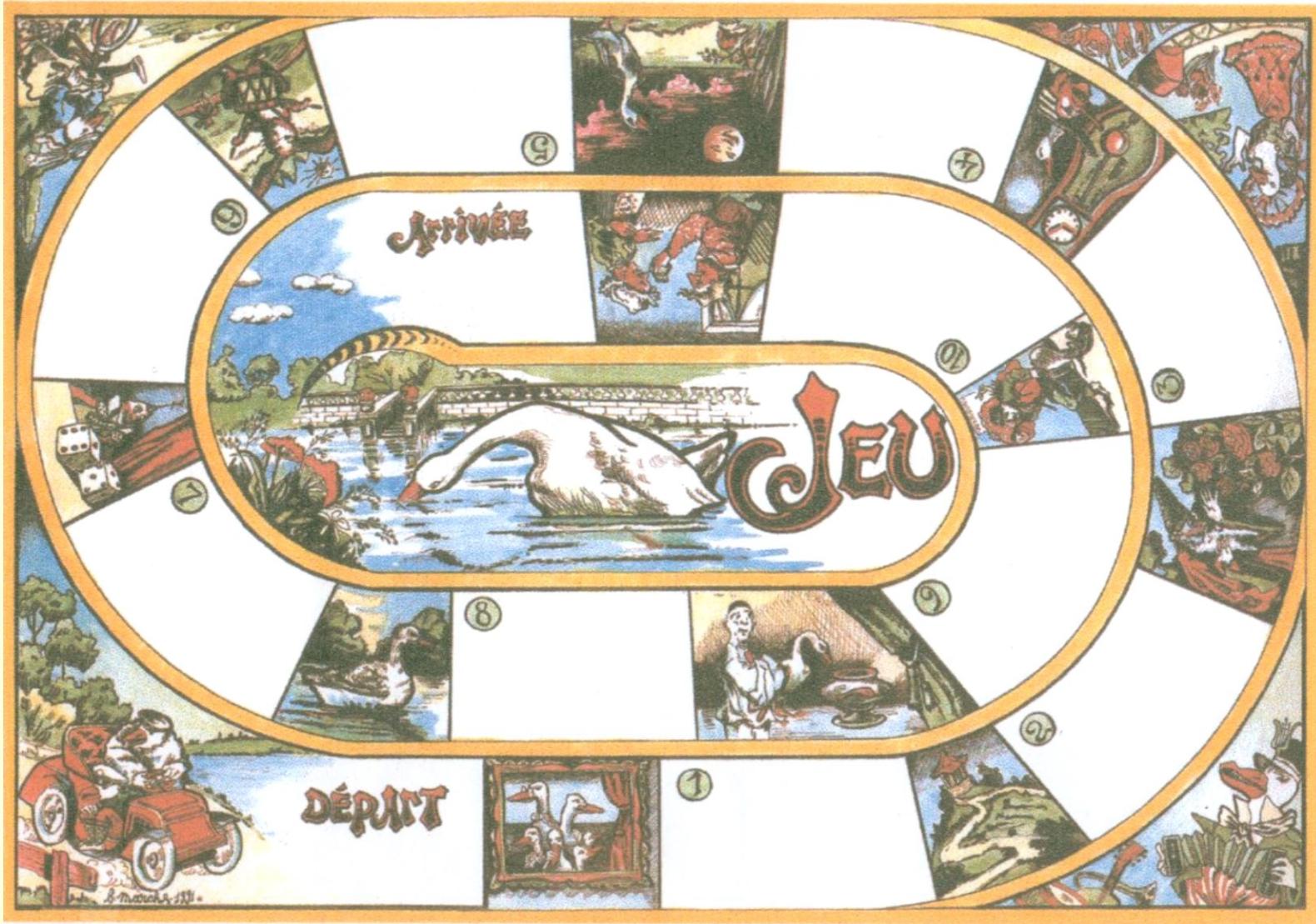
**LE LABYRINTHE** est un endroit étrange que l'on doit explorer à ses propres risques. Aucune solution évidente n'existe et cela semble souvent effrayant. Cependant, si l'on ne sombre pas dans la panique, on peut apprendre des choix que l'on fait et découvrir de l'inattendu. On peut apprendre à se découvrir dans le labyrinthe et en sortir mûri.

**LA MORT** est la fin définitive de quelque chose. Fin d'une souffrance pénible, fin d'une expérience heureuse, peut-être une combinaison des deux. Mais la mort est étroitement liée à la vie. Quelque chose doit disparaître pour que quelque chose puisse apparaître. La nature doit succomber à l'hiver et mourir pour que le printemps et les espèces puissent apparaître.

# Préparation de la phase 3

- Présentation du plateau
- Répartition du groupe pour faire le jeu.
- Vérification du matériel

5 min.



Thomas Schwab - IPEC

# Vérification du matériel de chaque petit groupe

- 1 plateau de jeu
- 1 règle de jeu + symbôles
- Nombre de fiches (minimum)/groupe
  - Blanches → 12 fiches
  - Jaunes → 6 fiches
  - Vertes → 6 fiches
  - Rouges → 6 fiches

# Petit groupe

## 3) Phase 3

Chacun choisit 2 évènements individuels parmi les 5

- Notez ces 2 évènements avec le N° correspondant sur les fiches blanches ;
- Chaque participant parle à tour de rôle du 1<sup>er</sup> évènement (+/- 30 min. pour ce premier tour)
  - Chacun peut poser des questions ou demander des précisions...
  - A la fin des échanges, vous posez votre fiche sur la case correspondante
- Puis chacun parle du 2<sup>e</sup> évènement (30 min.)

## Construction de la phase collective

Exemple 6-7 personnes donc 12-14 événements → le groupe en choisit 5 ou 6 thèmes afin de construire un parcours professionnel collectif, groupal

+/- 30 min.

⇒ *5 ou 6 cartes jaunes par groupe.*

# Phase 4

(à nouveau individuelle, mais en présence des autres personnes du petit groupe )

## 4) Cases départ et arrivée (Papier couleur)

↳ Trouvez un événement antérieur, un événement postérieur aux événements posés sur les cases 1 à 10 du plateau

↳ Avec ces événements chacun construit ses fiches pour les cases *départ (rose)* et *arrivée (vert)*.

Consigne : écrire ou dessiner

↳ (5 min. supplémentaires)

⇒ *2 cartes de 2 couleurs différentes par participant.*

# En petit groupe (s'il reste du temps)

## 4) Suite: départ et arrivée

↳ Chacun parle de ses deux cases  
(*départ et arrivée*)

↳ *maxi.* 3 min. par case donc 6 min. / stagiaire  
exemple: si 6-7 stagiaires = 36-42 min.

# Suite petit groupe (15 min.)

**5) Échange en petit groupe** sur vos ressentis concernant le jeu de l'oie/loi systémique

- Que avez-vous vécu ?
- Qu'est-ce qui vous a marqué ?
- ...

# Retour en grand groupe (45 min.)

**6) Echange en grand groupe** et éventuellement comparaison des parcours collectifs des petits groupes sur :

- Qu'avez-vous observé sur le petit groupe ?
- Qu'est-ce que vous souhaitez partager avec le grand groupe ?
- Processus
- Comparaison des groupes

**Vision plus centré sur l'observation du petit groupe et moins sur ses propres ressentis**

# Quelques exemples des patients

C. quitte mon appartement et arrête son traitement psy



Je quitte la maison et habite 6 mois à Marseille pour faire le point



Intervention à C+



Ma fille me découvre juve - Elle souhaite me quitter

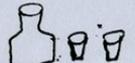


RN chez moi d'l bande de copains tous les WE au -



Solitude 94-96

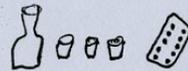
- Séparation professionnelle avec sa famille.



4) Point -

Abime 03/99

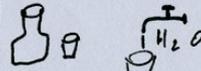
ivorse



2) Point -

Sursaut 01/2000

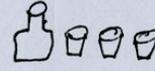
- Conseil disciplinaire => Moderation



7) Point -

Mul Etre 06/2000

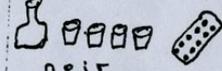
- manque de goût d'année ad..



8) Grite

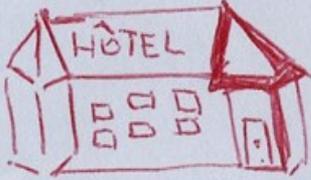
Dopline 2001

- Renferment sur soi-même - Envies: Homicide



3) noir

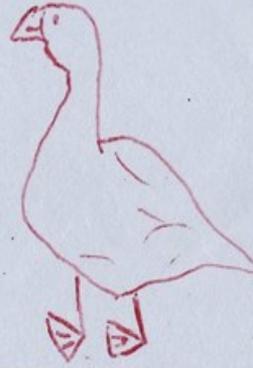
Je quitte  
mon appartement  
et ai le bon  
traitement psy



Je quitte la maison  
et habite 6 mois  
à Marseille pour  
faire le point



Intervention à C+

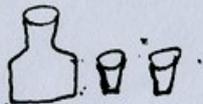


Ma fille  
me découvre  
ivre - Elle  
souhaite me quitter



Solitude  
94-96

- Séparation  
professionnel  
avec sa famille.

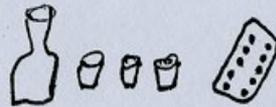


Point -

4)

Abime  
03/99

Divorce

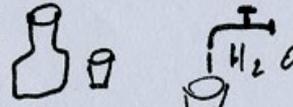


Point -

5)

Sursaut  
01/2000

- Conseil disciplin  
⇒ Moderation

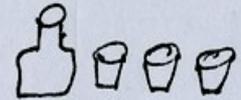


Point -

7)

Plus Etre  
06/2000

- manque de goût  
d'année en...



Grille

8)

... la maison  
... 6 mois  
... arseille pour  
... le point



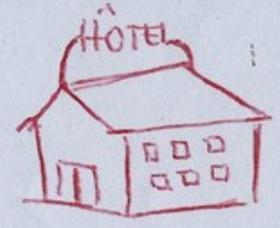
intervention à C+



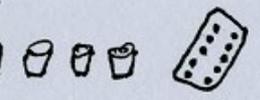
Ma fille  
me découvre  
jeune - Elle  
souhaite me quitter



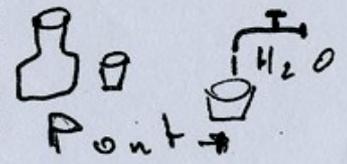
RV chez moi d'l  
bande de copains  
tous les W Eau -



... bime  
... 3/33  
... orse

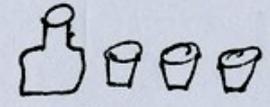


Sursaut  
01/2000  
- Conseil discipline  
⇒ Moderation



7)

Jul Etre  
← 06/2000  
- manque de goût  
d'année ad...

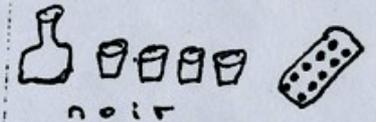


Grine

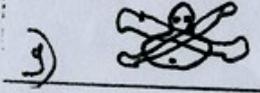
8)

Doprine  
2001

- Renforcement sur  
soi-même  
- Envies: suicide



noir



# Le plateau du jeu

# Rappel méthodo

- 3 phases pour les familles
- 4 phases pour les groupes (introduction de la phase collective)

Phase 3 = collective ou groupale (méthodologie)

Introduction d'**une phase collective**,  
en complément de la méthodologie  
initiale pour les familles

## Phase 3 = collective ou groupale

Mise en évidence d'un objectif lié au **contexte particulier** (ici → psychothérapie en groupe fermé):

- Faire des liens → **revisiter sa propre histoire** à travers un **effet miroir** lié au parcours des autres membres du groupe.

## Phase 3 = collective ou groupale (méthodologie)

- L'essentiel de cette phase :
  - Échanger avec les autres patients (clarification)
  - Mettre en commun : En partant des situations individuelles
    - ➔ Trouver des dénominateurs communs, regrouper les situations, donner un « titre »
    - ➔ **Créer ensuite un parcours collectif cohérent (cf. exemple dans qqs instants)**

## Phase 3 = collective ou groupale (méthodologie)

- L'idée = se retrouver individuellement dans un parcours collectif et de travailler une **dynamique individu – groupe (identité - appartenance )** par un **processus dialectique**

**(→ cf. porte N° 2)**

# Phase 3

## Illustration clinique (OH)

**Résultats :**

**Exemple : Groupe N°6**

(7 **fiches collectives** incl. **symboles** et  
**fiches individuelles** correspondantes)



## Groupe N°6

(7 fiches collectives incl. symboles et fiches individuelles correspondantes)

### 1) La joie – événements heureux avec l'alcool → oie

- Fêtes avec copains, famille
- Anniversaire, naissance (des enfants et/ou des petits enfants), mariage
- Jour de l'an
- Entrée à l'armée
- Premier commerce

### 2) Alcoolisation répétée – début dépendance → puits, pont

- Décès
- Disputes familiales
- Libération de l'armée
- Achat d'un véhicule neuf

### 3) Solitude – Abandon → puits

- Trop souvent seul
- Absence des parents
- Manque de communication

### 4) Fêtes malheureuses – alcool +++ → prison

- Jeux de comptoir
- Solitude à Noël
- Anniversaire seul

### 5) Angoisse → pont

- Envol des enfants
- Difficultés de couple
- Désintéressement du mari

**6) Horreur → puits**

• Inondations

• Mort

**7) Réflexions positives → oie**

• Cure en vue

• Décision de faire la cure

## **GROUPE N°6**

(7 fiches collectives incl. symboles et fiches individuelles correspondantes)

### **1) La joie – événements heureux avec l'alcool → oie**

- ◆ Fêtes avec copains, famille
- ◆ Anniversaire, naissance (des enfants et/ou des petits enfants), mariage
- ◆ Jour de l'an
- ◆ Entrée à l'armée
- ◆ Premier commerce

### **2) Alcoolisation répétée – début dépendance → puits, pont**

- ◆ Décès
- ◆ Disputes familiales
- ◆ Libération de l'armée
- ◆ Achat d'un véhicule neuf

### **3) Solitude – Abandon → puits**

- ◆ Trop souvent seul
- ◆ Absence des parents
- ◆ Manque de communication

### **4) Fêtes malheureuses – alcool +++ → prison**

- ◆ Jeux de comptoir
- ◆ Solitude à Noël
- ◆ Anniversaire seul

### **5) Angoisse → pont**

- ◆ Envol des enfants
- ◆ Difficultés de couple
- ◆ Désintéressement du mari

### **6) Horreur → puits**

- ◆ Inondations
- ◆ Mort

### **7) Réflexions positives → oie**

- ◆ Cure en vue
- ◆ Décision de faire la cure

# Monsieur F.

- **Quand il avait 8 ou 9 ans, il a été donné comme « esclave » à un couple d'agriculteurs**
- **Ses parents étaient très très pauvres et n'avaient pas assez d'argent pour nourrir tous leurs enfants**
- **Le jeune garçon travaillait extrêmement dur (16 heures/jour)**
- **Il dormait dans la grange sur la paille**
- **Il ne pouvait pas avoir d'amis ou autres relations.**

# Monsieur F.

Quand il avait entendu l'histoire des autres patients il disait avec une grande émotion :

*« C'est une histoire comme cela que j'aurais pu avoir si mes parents n'avaient pas donné mon cors et mon âme à ces agriculteurs... »*

Cet homme m'a beaucoup touché et quand j'ai entendu cela, je ai compris cet homme, mais aussi 2 autres choses :

- 1) Le sens profond de l'addiction (« ad dicere »)
- 2) La force de cet outil qui est le jeu de l'oie/loi systémique

# Cet outil permet à chaque patient...

- Un « Étayage Secure »  
à travers cette expérience nouvelle  
= le jeu et ses règles
- En tant que médiateur thérapeutique ce  
jeu désamorce des difficultés  
relationnelles et ouvre vers de nouvelles  
possibilités

# Cet outil permet aussi...

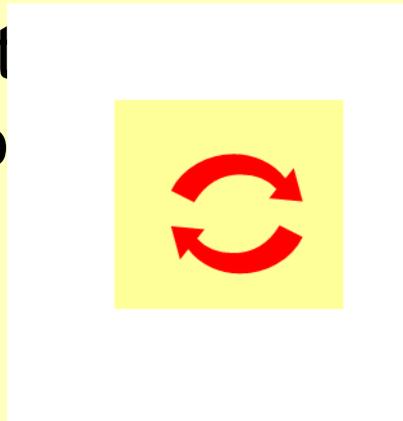
- Un **regard** sur lui-même, les autres et le jeu  
(**position d'observateur**)
- Et une **mise en mouvement**  
(**position d'acteur**)

Cf. mouvement dialectique

Observation et action

→ **Observ'ation**

→ **2. cybernétique**



## **Quelques réflexions et perspectives ouvvrantes**

**Avec cette conférence je voulais montrer, comment patients observent, agissent et avancent; ceci est indispensable pour nous aussi. Si nous ne le faisons pas, nous ne pouvons pas être thérapeutes, Nous ne pouvons pas attendre quelque chose de nos patients que nous faisons pas nous même. Nos outils aussi doivent évoluer.**

**Nous tous, patients et thérapeutes, sommes obligés d'être créatifs. Dans notre pratique clinique quotidienne nous aidons nos patients, d'écrire un récit alternatif de leur histoire. De cette façon, un certain nombre d'entr'eux ont accès à un changement de second ordre. Autrement dit: Au lieu de rester dans l'impasse habituelle, ils peuvent choisir un autre chemin. Ce chemin leur permet de sortir de leur addiction...**



**Comme nous voyons ici, « un pont peut en cacher un autre »  
et la rencontre, cette nouvelle expérience intersubjective,  
permet souvent d'en construire encore d'autres ...**



Thomas Schwab - IPEC

# Pour aller plus loin :

Les **5 portes** pour comprendre et d'agir...

Modèle de **changement** de type 2 en addictologie →  
Schéma « hors alcool et/ou autres produits »

Exemples de **fiches collectives** (phase 3)  
Et autres illustrations cliniques...



Thomas Schwab - IPEC

*cf. → Le jeu de l'oie/loi systémique en  
alcoologie et addictologie pour favoriser  
une démarche vers l'autonomie*

7e Congrès d'EFTA, PARIS, octobre 2010

[www.ipec-formation.fr](http://www.ipec-formation.fr)



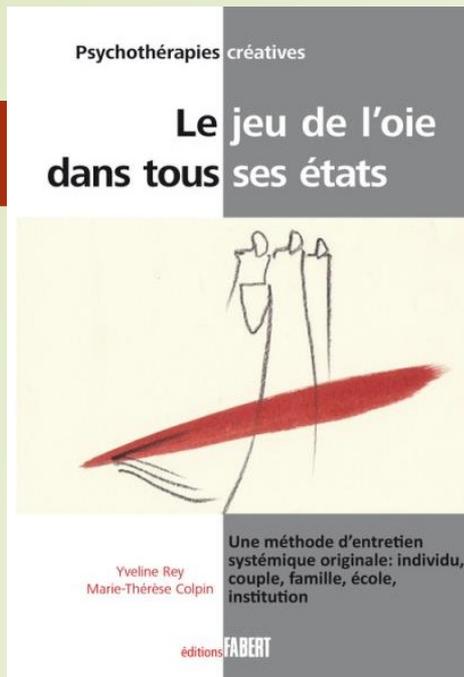
**Yveline REY,**  
**Marie-Thérèse COLPIN**

***Le jeu de l'oie dans tous  
ses états***

Une méthode  
d'entretien systémique  
originale : individu,  
couple, famille, école ,  
institution

Editions FABERT (2014)

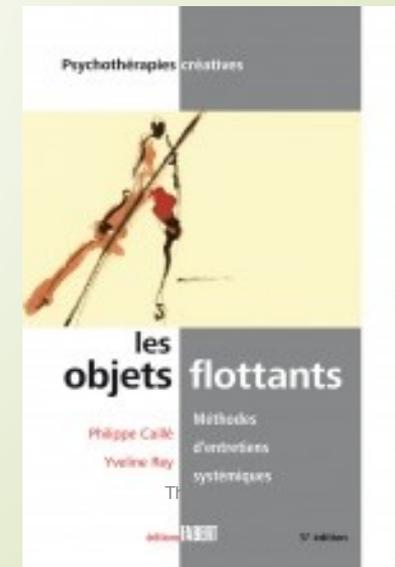
**25€**



- **REY, Y. COLPIN M. T. (2014) et al.**  
**Le jeu de l'oie dans tous ses états - Une méthode d'entretien systémique originale : individu, couple, famille, école , institution, Editions FABERT**



- **CAILLE, P., REY, Y. (2004).**  
***Les objets flottants – Méthodes d'entretiens systémiques*, Editions FABERT**
- **Orig. (1994). *Les objets flottants - Au-delà de la parole en thérapie systémique*. Paris : E.S.F.**





## **Pour aller plus loin :**

1. Introduction au jeu de l'oie/loi systémique
2. Le jeu de l'oie/loi systémique en alcoologie et addictologie pour favoriser une démarche vers l'autonomie

[www.ipec-formation.fr](http://www.ipec-formation.fr)

[thomas.ipec@gmail.com](mailto:thomas.ipec@gmail.com)

# Compléments

- Complément N°1 :

Modèle de **changement** de type 2 en addictologie →  
Schéma « hors alcool et/ou autres produits »

Entre le noir et le blanc ... ?

... la couleur !



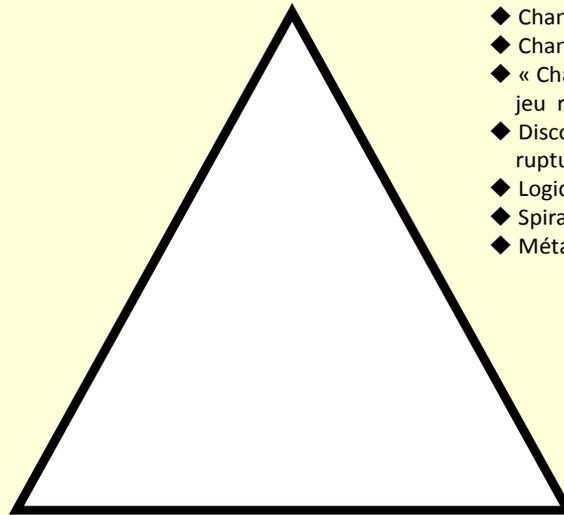
Visée thérapeutique = changement

... mais quel changement ?

2 types de changements  
→ fondamentalement différents

**HORS ALCOOL (couleur ; synthèse)**  
(Et / ou d'autres produits)

Visée : autonomie



- ◆ Changement de type II
- ◆ Changement qualificatif
- ◆ « Changer de jeu » ; interroger les règles du jeu relationnel
- ◆ Discontinuité ; rupture épistémologique ; rupture logique
- ◆ Logique du choix
- ◆ Spirale évolutive
- ◆ Méta

**AVEC ALCOOL**  
(Et / ou d'autres produits)  
(noir ; thèse)

**SANS ALCOOL**  
(Et / ou d'autres produits)  
(blanc ; antithèse)

Visée : absence de produit

- ◆ Changement de type I
- ◆ Changement quantitatif
- ◆ « Changer d'acteur » sans interroger les règles du jeu relationnel
- ◆ Reproduction à l'identique : la fonction relationnelle du produit reste identique ; répétition de jeux relationnels anciens
- ◆ Logique de « réparation de la panne » et/ou logique de « contrôle »

# Avec alcool

→ noir,

→ thèse

# Sans ALCOOL (et / ou d'autres produits)

(→ blanc ; antithèse)

## Visée : absence de produit

- ◆ Changement de **type I**
- ◆ Changement quantitatif
- ◆ « Changer d'acteur » sans interroger les règles du jeu relationnel
- ◆ **Reproduction à l'identique → la fonction relationnelle du produit reste identique → répétition de jeux relationnels anciens**
- ◆ Logique de « réparation de la panne » et/ou logique de « **contrôle** » de « **combat** » ; « abstinence malheureuse »

# HORS ALCOOL (Et / ou d'autres produits) (couleur ; synthèse)

## Visée : autonomie

- ◆ Changement de **type II**
- ◆ Changement qualitatif
- ◆ « **Changer de jeu** » ; interroger les règles du jeu relationnel ; dépassement des enjeux relationnels liés à la consommation mais aussi ceux du contrôle
- ◆ **Discontinuité ; rupture épistémologique ; rupture logique**
- ◆ **Logique du choix**
- ◆ **Liberté, créativité, 3e chemin.**
- ◆ Spirale évolutive
- ◆ Méta

# Rappel : Changement de type 1

- Changement important, mais souvent pas suffisant.
- Répétition, ré-consommation (20 ans après)
- Alcool « présent », malgré l'absence de consommation. (exemple vérification ou contrôle par le conjoint, reproches au sujet de la conso. antérieure)
- Logique souvent efficace à court terme.

Différence entre les 2 types de changement

→ Changement de type 1 ≠ type 2

Métaphore du théâtre :

- Changer **l'acteur** = le remplacer  
→ changement de type 1
- Changer **de jeu**, jouer à autre chose  
→ changement de type 2

## Changement de type 1 $\neq$ type 2

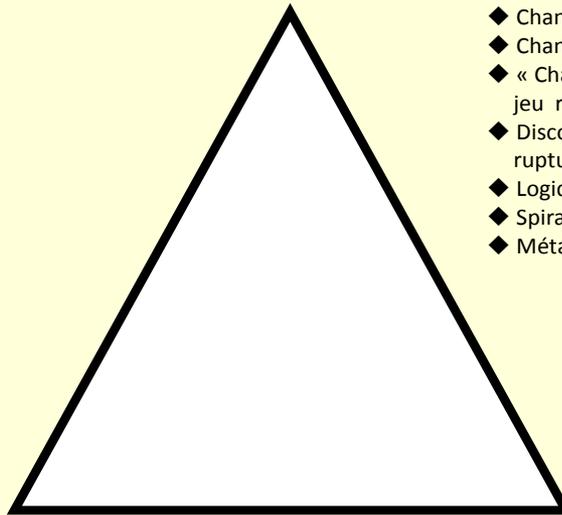
Un autre exemple :

- Éponger sous le robinet qui continue à couler → changement de type 1
- Remplacer le robinet → changement de type 2

## Le modèle systémique en alcoologie et addictologie

**HORS ALCOOL (couleur ; synthèse)**  
(Et / ou d'autres produits)

Visée : autonomie



- ◆ Changement de type II
- ◆ Changement qualificatif
- ◆ « Changer de jeu » ; interroger les règles du jeu relationnel
- ◆ Discontinuité ; rupture épistémologique ; rupture logique
- ◆ Logique du choix
- ◆ Spirale évolutive
- ◆ Méta

**AVEC ALCOOL**  
(Et / ou d'autres produits)  
(noir ; thèse)

**SANS ALCOOL**  
(Et / ou d'autres produits)  
(blanc ; antithèse)

Visée : absence de produit

- ◆ Changement de type I
- ◆ Changement quantitatif
- ◆ « Changer d'acteur » sans interroger les règles du jeu relationnel
- ◆ Reproduction à l'identique : la fonction relationnelle du produit reste identique ; répétition de jeux relationnels anciens
- ◆ Logique de « réparation de la panne » et/ou logique de « contrôle »

- Complément N°2 :

**Les 5 « portes » pour  
comprendre et agir**

La problématique de la population accueillie :

## 1. Blocage temporel

- Comme pour le couple A
- Ou encore p.ex. : fixation sur des situations traumatiques, comme : divorces, décès ; → ce sujet envahit tout (**similaire à la bouteille et les autres produits qui peuvent aussi envahir...**)

# 1. Blocage temporel (suite)

- Difficultés de représentation du temps (durée, irréversibilité, etc....).

Exemples :

→ exigence d'immédiateté = tout, toute de suite

→ « **temps suspendu** »

→ différents types de « **répétition des mêmes jeux** »

# 1. Blocage temporel (suite)

- Éléments pas intégrés dans l'histoire de la personne concernée. Comme s'il s'agissait d'éléments à part :
  - Sans lien avec l'histoire; la partie envahit le tout (comme le produit) ; ...
  - Impossible de créer un récit structurant de leur histoire

## Problématique (suite)

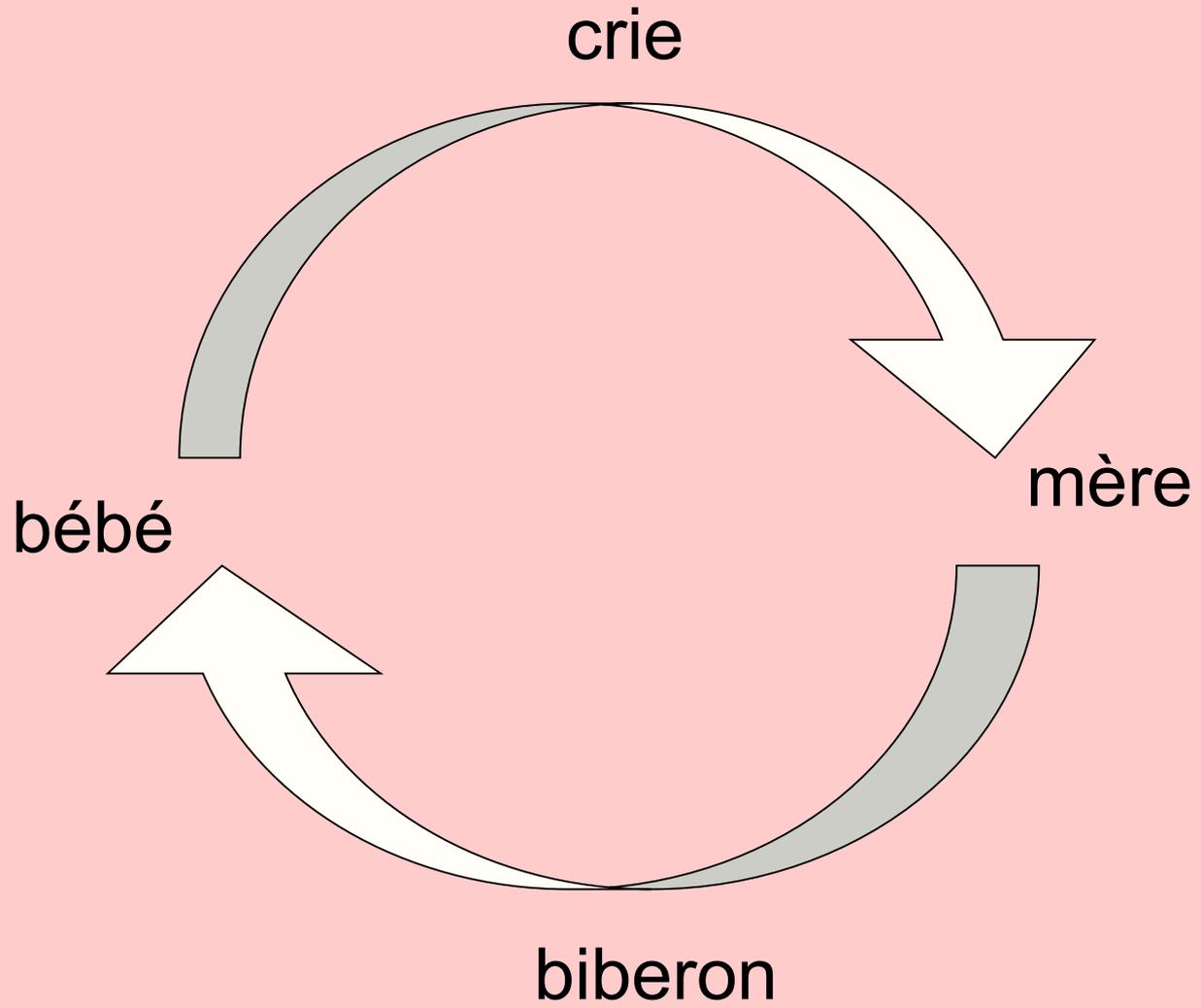
### 2. Difficulté au niveau *appartenance et identité* :

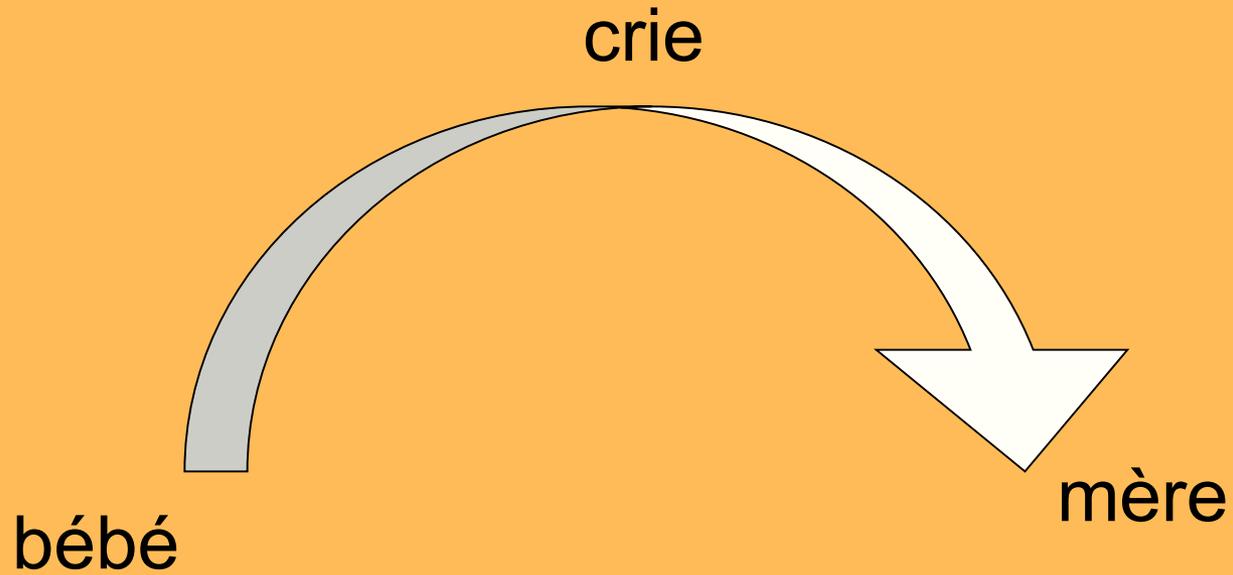
souvent **des relations exclusives** de type **fusion-abandon** et peu de relations où chaque individu trouve sa place, donc peu de relations co-construites, matures.

→ question de la **place** de l'individu dans le système et à la notion de *l'altérité*.

→ **reconnaissance** (au sens philosophique ; **estime de soi**)

Ces difficultés se montraient autant au niveau de leurs familles d'origine que de leurs familles (ou autre systèmes d'appartenance) actuels.





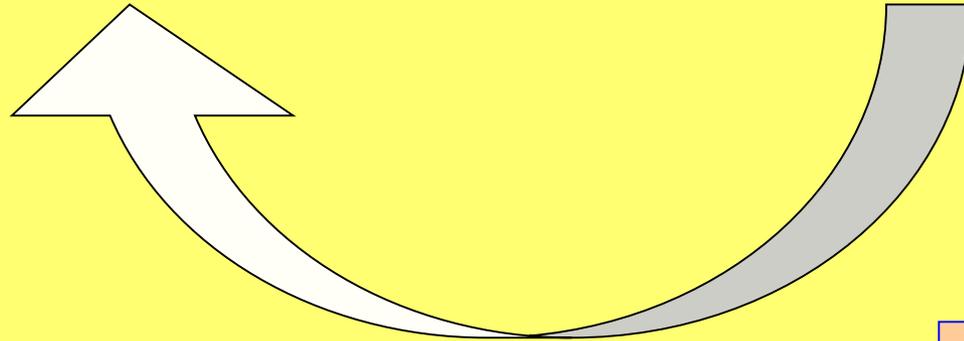
Environnement  
insecure

biberon

crie

bébé

mère



biberon

« **Enfant roi** »

Frustration structurante

=

Frustration structurante



**Plaisir différé**

Boucle  
complète

Seul l'expérience (à **répétition**) de la boucle complète (circularité), permet à terme :

- Construction d'une **image fiable du monde**
- **Récit structurant** de son histoire
- **Reconnaissance** de soi et de l'autre (mouvement dialectique)

## Problématique (suite)

### 3. Difficultés au niveau des règles relationnelles

→ jeu de l'oie/loi :

- Relations souvent basées exclusivement sur l'affectivité

→ confusion de niveaux relationnels :

- « Ca fait tellement longtemps qu'on se connaît, vous faites un peu **partie de ma famille**... » (famille ≠ professionnel)
- Conséquences : « je veux bien qu'il y a des règles, mais **pour moi** vous pouvez bien faire **une exception**... »
- « J'ai bu juste un verre, c'est rien, vous allez pas me mettre dehors pour cela, ... **pas pour si peu**... »
- ❖ Test de la fiabilité du cadre et du professionnel avant de pouvoir établir une relation de confiance

## Problématique (suite)

### 3. Difficultés au niveau des règles relationnelles

#### Compléments :

Difficultés de différencier :

**les règles et les éléments (=phénomènes)**

autrement dit confusion de niveaux d'abstraction :

Changer **d'acteur** ≠ changer de **jeu**. (→ voir partie théorique = modèle)

## Problématique (suite)

### 4. Enfermement au niveau des représentations

par rapport au produit (alcool ou autres) et/ou par rapport à la relation :

- Ceci renvoie sur la **période préverbale** (oralité, peur d'abandon,...)
- **Confusion entre un produit et une relation** (alcool comme la « **maîtresse idéale** » ou « la relation totale »)
- Ressenti d'un **vide** intérieur qui peut être comblé par un **produit**
- Accès au symbolique
- ...

## Problématique (suite)

### 5. Difficultés de verbaliser des émotions

ou de ressentir des **émotions adéquates**

(p.ex. **confusion** entre agressivité et tristesse)

Recherche de **sensations fortes**

**Conduites ordaliques** et autres conduites à risque

# Remarques :

- *Ces 5 points sont bien évidemment **liés**.*
- *Ils renvoient à des façons d'inter agir à **répétition**, autrement dit des **structures relationnelles acquises** (« patterns »)*
- *Ils peuvent être transposés sur toutes les conduites addictives.*

- Complément :

**Synthèse parcours collectifs**

# **Synthèse parcours collectifs**

- 1. Quelqu'un de l'entourage boit ou Premier contact personnel avec l'alcool**
- 2. L'alcool sacré, amical ou festif**
- 3. L'alcool lors des fêtes familiales**
- 4. L'alcool qui donne des forces ou l'alcool pour affronter certaines situations**
- 5. L'alcool pour fuir**
- 6. Alcool et violence**
- 7. Perte de travail**

## Suite

- 8. Accidents (de travail, de la route ou domestiques) liés à la consommation d'un produit**
- 9. Comportement à risque**
- 10. Décès d'un proche, alcool et mort, tentatives de suicide**
- 11. Sevrage et espoir**
- 12. Rechute**
- 13. Cure**

## **Synthèse parcours collectifs**

- 1. Quelqu'un de l'entourage boit ou Premier contact personnel avec l'alcool**
- 2. L'alcool sacré, amical ou festif**
- 3. L'alcool lors des fêtes familiales**
- 4. L'alcool qui donne des forces ou l'alcool pour affronter certaines situations**
- 5. L'alcool pour fuir**
- 6. Alcool et violence**
- 7. Perte de travail**
- 8. Accidents (de travail, de la route ou domestiques) liés à la consommation d'un produit**
- 9. Comportement à risque**
- 10. Décès d'un proche, alcool et mort, tentatives de suicide**
- 11. Sevrage et espoir**
- 12. Rechute**
- 13. Cure**

Fin