



Thomas SCHWAB\*

## Introduction au jeu de l'oie / loi systémique comme exemple de prise en charge groupale de personnes alcoolo-dépendantes

Le jeu de l'oie/loi dans la version que nous présentons ici a été adapté et expérimenté à la CLE (Clinique de Libération des Ethyliques à Saint Auban), structure d'Alcoologie du Centre Hospitalier de Digne-les-Bains. Il s'agit d'un centre de cure de désintoxication dont les soins principaux sont des psychothérapies de groupe. Les patients y sont hospitalisés pendant 5 semaines. La première semaine est principalement consacrée au sevrage physique ; pendant les 4 semaines qui suivent ont lieu des activités groupales comprenant, entre autres, 12 séances de psychothérapie d'une durée moyenne de 2 heures chacune, soit un rythme de 3 psychothérapies par semaine. Ces séances sont animées par un psychologue qui accompagne ce groupe de 9 curistes du début à la fin de la cure. Il s'agit d'un groupe fermé ; les curistes qui interrompent leur cure ne sont pas remplacés par d'autres. Les règles de fonctionnement annoncées au départ sont des règles classiques d'un groupe restreint pour ce genre de situations, notamment le secret de la psychothérapie et la participation à toutes les séances.

Le jeu de l'oie/loi est utilisé comme objet intermédiaire ou "objet flottant"<sup>1</sup> pendant plusieurs séances pour permettre un questionnement autour et "au-delà de la parole." (Caille, P. et Rey, Y., 1994). Nous avons affiné et enrichi cette technique dans des groupes de formation que nous avons donnée.

Des réflexions, compléments et corrections ont été apportés par des collègues et des groupes de travail clinique de l'Institut Pluridisciplinaire d'Etudes sur la Communication (IPEC)<sup>2</sup>.

### Cadre conceptuel, problématique et jeu de l'oie/loi

Nous avons interrogé la problématique de nos curistes avec des hypothèses inspirées des concepts systémiques et constructivistes, et choisi un outil qui s'inscrit dans cette logique. Nous faisons donc un bref rappel des éléments essentiels de ces modèles.

#### Le modèle systémique

Le modèle freudien nous a permis de comprendre et d'interroger les qualités intra-individuelles, notamment la formation de l'identité.

"Au cours des années 1950, des esprits curieux se sont déclarés insatisfaits du modèle individuel dans leur effort de comprendre certains comportements... Au lieu de voir l'attitude de l'entourage comme une adaptation à l'individu perturbé, ils ont fait l'hypothèse d'une causalité circulaire. Selon cette hypothèse, le type d'interaction mis en œuvre dans le système rend nécessaire tous les comportements observés. Ceux-ci sont donc tous également logiques

dans les limites du système considéré, aussi bien ceux que nous dénommons psychotiques que ceux que nous considérons comme normaux." (P. Caille et Y. Rey, 1994)

#### Le modèle constructiviste

Avec les années, le modèle systémique a évolué vers le "modèle constructiviste", également appelé le "modèle de la complexité". Voyons quelques aspects importants de ce concept :

"Le modèle constructiviste implique que le sujet a une liberté de choix qui lui permet, face à 'une réalité', de créer des lectures alternatives à l'aide d'autres modèles de lecture." (R. Neuburger, 1991)

"Ce que nous percevons comme complexe l'est parce qu'il est susceptible de faire émerger un quelque chose, une action, un comportement qui n'est pas a priori prévisible. Plausible, possible, envisageable, certes, mais prévisible, non. Il y a une création, un inattendu qui va peut-

être, mais pas sûrement, émerger du phénomène. ...

Il existe... des acteurs humains, sociaux, capables de se construire pour eux-mêmes des représentations des phénomènes auxquels ils s'intéressent. Et il y a cette interaction incessante entre l'acteur qui construit le modèle et ce modèle qu'il se construit. Modèle fugace déjà en train de se transformer, à peine terminée la phrase qu'il exprime. Nous ne pouvons donc, à aucun moment, attraper le modèle... Non, il est déjà dépassé. Pourtant, c'est nous qui le construisons et nous avons, de ce fait, la maîtrise cognitive du processus d'élaboration du ou des modèles des phénomènes auxquels nous nous intéressons. ... Il faut abandonner le terme modèle et garder le mot modélisation. Le processus importe et non pas le résultat. L'important est l'acte... par lequel nous raisonnons en construisant nous-mêmes nos propres processus de représentation... Nous

*construisons nos représentations. Le constructivisme est un acte intellectuel réfléchi, raisonné et scientifique.*" (J.-L. Le Moigne, 1991)

Avec ces modèles, nous résumons que l'approche systémique permet une contextualisation d'une situation. Un élément fait partie intégrante d'un ensemble et cet ensemble est plus que la simple addition des parties. Nous prenons en considération les interactions et nous nous attendons à des qualités émergentes. En vue d'une vision d'ensemble certains "détails" ne seront pas pris en compte.

L'approche constructiviste met en évidence la construction des représentations. Il s'agit d'une modélisation de la complexité. C'est le processus dynamique qui prime et non le résultat. L'observateur fait partie du système et s'inscrit lui-même dans un processus de changement.

### Éléments de la problématique

Le symptôme — dans le cadre de notre travail, une conduite addictive — peut être considéré comme une "tentative de solution", solution maladroite certes, mais adaptée à un contexte où elle prend sens. Elle occupe une place importante dans l'incessante construction de l'équilibre du système (familial ou autre). Le symptôme permet souvent, au moins pendant un certain temps, à l'ensemble des membres du système, de mobiliser une certaine énergie sans réaliser les dimensions cachées de la situation. En replaçant le symptôme dans son contexte, nous soulignons qu'il prend sens pour le patient désigné et pour son entourage. Il permet à la fois le maintien d'un fonctionnement (homéostasie) tout en signalant la nécessité d'un changement. Il s'inscrit ainsi à la fois dans la continuité et dans le changement. Il a valeur de "message" ou "valeur communicationnelle". Nous l'interprétons comme le signe d'un dysfonctionnement, dysfonctionnement souvent grandissant, voire d'une crise, comme un passage nécessaire à une autre organisation. R. Neuburger (1991) souligne "la survenue de crises signalant la nécessité de changements".

Ainsi le fait de s'exprimer à travers l'acte de boire permet de "dire des choses sans les dire" en donnant la possibilité à tous les membres du système (y compris le patient lui-même) de ne pas voir ou de ne pas entendre. Cet acte permet aussi de demander de l'aide et de s'adresser à une structure de soins. Cependant si nous, en tant que soignants, sous-estimons la valeur relationnelle ou communicationnelle du symptôme, le système retrouve souvent son aspect intemporel, autrement dit, il s'inscrit dans la répétition.

Ces éléments rejoignent notamment les aspects suivants de la problématique de nos curistes<sup>3</sup>:

- L'alcool est souvent représenté de façon archaïque, c'est-à-dire qu'il est difficilement symbolisé voire symbolisable.
- Il s'inscrit dans un contexte souvent répété, voire ritualisé (même contexte et/ou mêmes situations et/ou même heure et/ou mêmes personnes, même(s) boisson(s)...).
- Il y a absence d'historicité, comme s'il y avait rupture ou blocage temporel.

Les éléments cités ci-dessus révèlent le fait qu'il s'agit de quelque chose de pré-langagier, quelque chose qui renvoie à la période pré-verbale<sup>4</sup>. En thérapie systémique, nous parlons de mode analogique lorsqu'il s'agit d'un autre ordre que celui de la parole<sup>5</sup>.

### Le Jeu de l'oie/loi

Le Jeu de l'oie/loi comme objet flottant s'inscrit dans la logique systémique et constructiviste et rejoint nos objectifs thérapeutiques. Il avait déjà fait ses preuves dans le cadre de notre travail thérapeutique avec les familles.

*"Dans l'optique de la modélisation de la complexité, l'observation est une écoute de soi-même lors du contact avec l'autre. De ces écoutes réciproques émergent, au sein de l'espace intermédiaire où évoluent les acteurs<sup>6</sup>, des concepts intuitifs partagés, objets flottants qui témoignent du processus en cours. Éléments d'échange et de dialogue, ils permettent aux systèmes*

*en présence de faire évoluer leurs modèles. Contrairement aux concepts de la science classique, modélisation n'est pas ici synonyme de vérité fixe, mais au contraire de renouvellement des perceptions".*

P. Caille (1991) souligne ici les aspects de l'observation et de l'écoute d'autrui en tant que facteur de mise en question permettant la co-création du cadre thérapeutique. Ce cadre n'est jamais fixe ou figé, mais en permanente évolution. Le processus que nous favorisons avec les curistes, nous l'appliquons aussi à nous-mêmes. Les objets flottants comme le jeu de l'oie/loi sont donc comme une barque permettant à nos curistes d'arriver à l'autre rive pour continuer leurs chemins. Ces outils diminuent ainsi le risque de "dépendance thérapeutique". Ils réduisent la "complication" des situations en la transformant en une "complexité suffisante" qui permet l'ouverture et le choix.

*"Le but... serait de permettre à terme aux membres du système de disposer du choix de leur destin, y compris le choix assumé de l'homéostasie"* (expression de B. Chemama citée d'après R. Neuburger, 1991).



## Objectifs thérapeutiques

À partir de ces éléments de la pathologie et du cadre conceptuel particulièrement adapté aux groupes thérapeutiques, nous avons cherché un pont qui permette de lier nos interrogations avec une mise en place de conditions de changement pour nos curistes.

Ces conditions de changement devraient encourager un processus de modélisation et de construction des représentations du produit<sup>7</sup>, ainsi que permettre la réintroduction du temps et le positionnement du sujet dans son histoire. Ces conditions devraient créer ou favoriser une dialectique entre l'individu et ses systèmes d'appartenance et permettre l'émergence de qualités et de solutions nouvelles. Autrement dit, la finalité est de permettre aux curistes d'interroger leurs modèles à travers un processus dialectique de la double inscription en tant qu'individu et membre du groupe.

Nous nous sommes inspirés des objectifs du jeu de l'oie/loi initial qui ont été décrits par Y. Rey et P. Caille (1994). Nous avons adapté ces objectifs à des groupes de personnes alcool-dépendantes, ce qui nous a permis d'interroger les aspects suivants :

### • L'appartenance et l'identité<sup>8</sup> :

Cet outil permet un travail de recadrage des représentations des événements de l'histoire personnelle de chaque participant. Nous cherchons aussi des points communs. Il s'agit alors à la fois d'une mise en commun et d'une différenciation.

Le processus du jeu prend en considération et favorise l'émergence d'une dialectique entre l'individu et ses systèmes d'appartenance, notamment ici avec le groupe thérapeutique. Les différents membres du groupe peuvent exprimer une position person-

nelle, développer une identité en tant qu'individu tout en se positionnant dans leur groupe.

Les situations soulevées et retenues par tous les participants permettent d'exprimer l'appartenance. La différenciation s'exprime avec le choix des événements initiaux de chacun, en indiquant leurs connotations personnelles avec les cartes symboliques et en nommant les événements des cases départ et arrivée.

### • La représentation du temps :

Ce jeu favorise la réintroduction du temps dans ses différents aspects et la modification de sa représentation.

Ainsi les dates et la chronologie des faits s'inscrivent progressivement dans une vision plus dynamique. Nous passons par les dates, la chronologie, la durée, et le déroulement du jeu et de l'histoire. Ces étapes successives seront à la fois intégrées et dépassées. Ceci permettra de "remettre le temps en mouvement". Ce qui était figé est susceptible de devenir mobile. Le jeu de l'oie/loi révèle aussi l'irréversibilité du temps.

Nous précisons qu'une situation ou un événement peut être vécu comme traumatique soit de suite soit après coup, notamment au moment où la situation prend sens. (voir l'exemple du petit Hans décrit par Freud, 1906-09). Des situations espacées dans le temps peuvent être très rapprochées dans la réalité psychique. Le temps psychique ne correspond pas forcément au temps chronologique social.

### • Les règles et les enjeux ("Jeu de loi") :

Les règles du jeu favorisent l'interaction et créent un environnement propice à l'apprentissage de règles de communication différente. Nous encourageons ainsi un dialogue plus authentique grâce auquel des représentations nouvelles émergent.

Chaque membre s'inscrit, comme nous l'avons expliqué plus haut, dans une double appartenance : en tant qu'individu et en tant que membre du groupe. Nous pouvons ainsi évaluer ses possibilités de passer du "je/jeu" au "nous" et du "nous" au "je/jeu", de l'uniformité à la différenciation (une des composantes importantes de la problématique de la population rencontrée) ainsi que ses possibilités de passer de l'identité du joueur à l'individuation de la personne.

La dynamique particulière de ce jeu consiste dans la dialectique entre l'individu et le système, le simple et le complexe, la chose et sa représentation, l'ordre et le désordre, les phénomènes et les règles, etc. ... Ce jeu avec ses règles et son ordre ludique permet la liberté des joueurs. Le nombre restreint de dix cases impose une limite. C'est justement cette limite qui permet la liberté<sup>9</sup>.

Nous allons maintenant aborder le processus du jeu.



La prison

## Processus et déroulement du jeu de l'oie/loi

Le jeu de l'oie/loi, dans sa version systémique, a été développé pour des familles dans un groupe de supervision avec Y. Rey en collaboration avec P.

Caille (1994). Contrairement au jeu de l'oie classique, nous nous limitons dans la version systémique à 12 cases au lieu des 63 de l'original. 10 de

ces cases sont numérotées, les deux autres comportent les inscriptions départ et arrivée. (figure 1)<sup>10</sup>. Il n'y a pas de dés. Nous utilisons

cependant des cartes, représentant les 5 symboles suivants : l'oie, l'hôtel, le pont, la prison et le puits (figures ci-après), ainsi que des fiches de diverses couleurs, pour les différentes phases du jeu.

Ce jeu comporte 3 phases, dans sa version systémique initiale, celle pour les familles. Avec des groupes de personnes alcoolo-dépendantes nous avons cependant jugé utile d'ajouter une phase supplémentaire. Les critères d'investigation et d'évaluation ont également été revus et modifiés.

Nous parlons dans la suite de cet article de l'alcool et d'autres produits licites ou illicites (comme drogues et médicaments) puisque la population que nous rencontrons a fréquemment associé plusieurs de ces produits. Certaines personnes sont passées de ces produits à une dépendance à l'alcool (par exemple dans des cas "d'auto-substitution" de l'héroïne par l'alcool, souvent associé aux opiacés comme le Néocodion). C'est donc un choix délibéré de notre part d'ouvrir et d'offrir aux participants la possibilité d'intégrer ces produits dans le parcours du jeu.

Comme nous l'avons évoqué plus haut, ce jeu dans notre version, comporte 4 phases. Nous y avons introduit une phase supplémentaire : la phase 3 à dimension collective. Les critères d'investigation et d'évaluation ont également été revus et modifiés. Ces 4 phases sont accompagnées d'une méta-communication, autrement dit d'une communication au sujet du processus du jeu.

### Première phase

Nous demandons à chacun des membres du groupe de noter individuellement sur les 10 fiches blanches les 10 événements qui leur paraissent être les plus significatifs dans leur histoire (d'amour ?) avec l'alcool ou d'autres produits.

Nous invitons les participants à ranger ces événements par ordre chronologique et ensuite à essayer de se souvenir des dates et du contexte de chacune de ces situations.

Les inscriptions sur les fiches portent sur des faits précis tels que : consommation lors de mariages, naissances, divorces, séparations, décès, consommation au travail, accidents en lien avec la consommation d'un produit, etc. ...

### Matériel de la phase 1 :

- Plateau de jeu.
- Dix fiches blanches par participant (à la dimension des cases vides).

### Exemple de consigne phase 1 :

*Afin d'explorer ensemble le paysage où s'est produit le problème pour lequel vous êtes venus nous consulter et de mieux comprendre ce qui se passe pour vous aujourd'hui, je vais vous proposer un jeu qui ressemble au jeu de l'oie. Comme vous pouvez le constater, ce plateau comporte 12 cases au lieu de 63. Nous n'utilisons pas de dés.*

*Je vous invite à réfléchir sur votre parcours avec l'alcool et d'autres produits et à noter sur ces fiches les 10 situations qui ont été les plus marquantes pour vous. Votre choix repose sur une sélection personnelle des situations que vous souhaitez apporter.*

*Nous allons prendre connaissance de vos fiches une à une. Vous m'aidez à les placer sur le plateau en bon ordre selon les dates. Chacun pourra intervenir pour demander des précisions, comprendre l'importance des situations, ses conséquences, etc. ...*

### Phase 2

Cette phase concerne la valeur symbolique ou la connotation personnelle à donner aux événements sélectionnés. Elle souligne aussi la position individuelle de chaque participant.

**Matériel :** en plus du matériel de la phase 1, nous utilisons les cinq cartes symboliques (fig. ci-après).

### La consigne peut être :

*Cette fois, je vais vous demander quelque chose d'un peu différent. Il s'agit de donner à chaque événement*

*retenu une valeur symbolique; si vous préférez, une tonalité, une couleur à l'ambiance qui l'accompagne. Pour cela, nous allons utiliser les cinq cartes que voici. A l'aide de ces cartes chacun d'entre vous va pouvoir décrire la signification personnelle qu'il attribue aux événements choisis. Les cinq cartes sont réutilisables à chaque fiche.*



Le puits

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 et une occasion de réfléchir sur son histoire.

Le **PUITS** correspond à une descente sans fond, à l'abîme du désespoir. 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, un "péage" en quelque sorte.

L'ordre de présentation des cartes importe peu ; il importe par contre d'insister sur la bipolarité de chaque symbole (à la fois son aspect positif et son aspect négatif ou restrictif) et de donner une explication claire.

Vu que cette symbolique bipolaire n'est pas toujours saisie immédiatement dans sa totalité, il est souvent nécessaire de la répéter sous diverses formes.

Les participants seront encouragés à expliciter leur choix. Ceci permet de vérifier ce qu'ils ont entendu et ce qu'ils privilégient dans cette symbolique.

Notons qu'il s'agit ici d'un avis individuel par rapport à chaque événement. Le choix du symbole et sa polarité seront notés sur les fiches blanches.

A la fin de ces 2 premières phases, faites individuellement, mais en présence des autres membres du groupe, nous passons aux échanges entre les différents participants. Le groupe, même s'il est surpris, adhère au fonctionnement du jeu tout en continuant à interroger les règles du jeu.

Une fois que les participants ont rempli leurs fiches, nous les invitons à expliciter ces dernières et à les disposer une par une à tour de rôle sur le même plateau. Ce procédé permet de faire interagir les membres du groupe, événement après événement, ce qui réintroduit le temps dans sa durée.

Cette phase permet souvent, à partir de la résonance que provoque l'histoire de l'autre, la découverte de choses cachées ou implicites. Le dialogue doit alors être encouragé par l'intervenant.

Nous indiquons aux participants que des modifications peuvent être

apportées, une fois toutes les fiches posées.

### Phase 3

Comme nous l'avons indiqué plus haut, il s'agit ici d'une nouvelle contribution qui nous semblait nécessaire pour l'adaptation de cette technique aux groupes. Nous utilisons des fiches de couleur jaune (jeu de l'oie/loi du groupe) pour les distinguer de la couleur blanche (individuelle). Nous avons alors à faire à ce que nous appelons "une couleur groupale".

Cette phase du jeu concerne en fait le niveau d'appartenance au groupe avec des étapes d'une histoire souvent similaires. Il s'agit d'une mise en commun des événements. Nous invitons le groupe à trouver des similitudes ou des points communs entre certains événements individuels des différents participants. Ces événements seront ensuite regroupés en environ 10 catégories qu'ils nommeront. Une fois les titres collectifs trouvés, nous invitons les participants à les noter sur les fiches collectives de couleur jaune. Il s'agit ensuite de construire un schéma ou un tableau ("gestalt") (qui paraît cohérent à tous les membres du groupe) afin de poser ces fiches collectives sur les cases du plateau. Ce classement n'est plus forcément chronologique.

Les dix titres choisis pour figurer sur les différentes cases du tableau devront être sélectionnés par la majorité des joueurs. Comme nous l'avons vu, nous distinguons les fiches individuelles et les fiches collectives par deux couleurs différentes. Toutes les fiches individuelles seront repositionnées en fonction des fiches collectives sur le même plateau du jeu. C'est-à-dire, chaque fiche collective est posée sur les fiches individuelles qu'elle regroupe.

### Matériel de la phase 3 :

- Le matériel des phases précédentes
- Environ 10 fiches jaunes pour l'ensemble du groupe

A la différence de la technique initiale du jeu de l'oie/loi systémique nous insistons ici sur le fait que chaque participant reprendra ses fiches. Elles seront ensuite, après discussion avec les autres participants, posées et disposées de façon différente.

Nous soulignons ainsi de façon analogique qu'il est possible de reprendre une situation du passé, même douloureuse, et de lui accorder une autre valeur ; de trouver ainsi une certaine distance. Nous reprenons donc au sens concret les fiches et au sens métaphorique les situations. Les participants peuvent ainsi modifier la représentation qu'ils ont de ces événements.

Ce procédé permet aussi de se reconnaître dans l'histoire des autres participants, de se sentir moins isolé et de s'inscrire dans un processus de changement à la fois collectif et individuel.

Une fois les fiches individuelles et collectives disposées sur le plateau, nous invitons les participants à considérer le jeu dans son ensemble, à faire des commentaires et à y apporter d'éventuelles modifications.



L'hôtel

### Phase 4

Cette quatrième phase concerne le départ et l'arrivée du jeu. Il s'agit pour chacun de nommer un événement antérieur aux événements indiqués sur les cases 1 à 10 pour la case départ et un événement postérieur

pour la case arrivée. Nous avons expérimenté 2 façons différentes de procéder. L'une consistait à faire un petit récit sur les sources et le devenir de l'histoire comme nous le faisons habituellement avec des familles. La deuxième façon qui nous est apparue plus judicieuse dans ce contexte spécifique consistait à demander à trouver 2 nouveaux événements non lié à l'alcoolisme antérieur et postérieur au contenu du jeu. Ceci dans le but de se (ré-)habituer à remettre l'horloge en marche.

Cette phase peut être réalisée en séance ou entre deux rencontres, à condition que la consigne souligne bien qu'il s'agisse d'un travail individuel et d'une position privée. Les idées de limite, de liberté et d'ouverture, évoquées plus haut, sont également présentes dans les cases de départ et d'arrivée, remplies en fin de parcours. Souvent, à cette phase du jeu les curistes ont oublié qu'il y a ces cases. Ils ont construit un parcours commun et s'y reconnaissent. Cette nouvelle phase du jeu arrive souvent comme un "trouble fête". Elle dérange. Pourtant c'est elle qui permet cette nouvelle ouverture à l'échange et à la création de représentations différentes. La création de telles représentations nous paraît significative. Ces cases rendent possible une

ouverture, avec le risque de "désordre". Ce jeu comporte alors une marge d'imprévu et d'incertitude susceptible d'ouvrir tant sur l'authenticité que sur la créativité.

**Matériel :** nous utilisons des fiches de deux couleurs différentes (rouge pour le départ et vert pour l'arrivée) ainsi que le plateau du jeu avec les fiches déjà déposées par les participants.

### Consigne :

*Vous avez peut-être déjà remarqué que ce jeu n'a ni commencement ni fin, puisque les cases de départ et d'arrivée sont restées vides. Vous pouvez maintenant écrire ou dessiner sur ces feuilles ce que vous souhaitez mettre au départ et à l'arrivée du jeu. Ces situations ne sont pas forcément en rapport avec l'alcool ou un autre produit. Il ne s'agit pas d'un travail collectif. Vous exprimez votre position privée.*

L'intervenant accueille avec la même attitude de curiosité et de respect les informations données par tous les membres. Le fait que chaque participant se positionne à la fois comme joueur et comme observateur permet à la fois une prise de distance par rapport à son propre parcours et une possibilité d'identification avec l'histoire de l'autre. Nous encourageons à tout moment les

questions et les échanges.

### Méta-communication

Ces 4 phases sont accompagnées d'une méta-communication autrement dit d'une communication au sujet du processus du jeu. Cette possibilité de "sortir du jeu" pour en parler est prévue après la phase 4, mais ce procédé peut avoir lieu à d'autres moments quand nous en ressentons l'utilité. Nous nous permettons ainsi de passer à un autre "type logique" ou un autre niveau d'abstraction, autrement dit de passer des phénomènes (niveau objectif) aux "règles".



Le pont

## Réflexions et ouverture

Les objectifs thérapeutiques tel que nous les avons posés lors de nos premières expérimentations se sont confirmés tout en continuant à évoluer au fur et à mesure de l'application du jeu. Nous avons regroupé nos investigations par thèmes. Certaines interrogations peuvent entrer dans plusieurs catégories. Tous ces éléments peuvent être repris dans des recherches ultérieures.

Tout d'abord nous soulignons que cet outil surprend. Il surprend les curistes qui, à travers le processus du jeu, arrivent à prendre une distance, à aborder des sujets dont ils avaient du mal à parler avant. Il les surprend

aussi par le fait que malgré sa forme ludique, des situations importantes, parfois tragiques peuvent être parlées.

Ce jeu nous a surpris aussi. Nous nous attendions à des qualités émergentes, signe que notre outil s'inscrit bien dans le cadre conceptuel que nous avons choisi, mais la richesse des interventions et la créativité des participants étaient au-delà de nos espérances.

L'ensemble de l'équipe thérapeutique a également été surpris. Nous reviendrons sur ce point un peu plus loin.

### A propos de nos objectifs :

Souvent, dans un premier temps, nous trouvons une forte tendance à un développement d'une identité groupale et d'un sentiment d'appartenance. Les curistes disent souvent des phrases comme : "En fin de compte je ne suis pas le seul à avoir une telle histoire." Le processus d'individuation ne se révèle souvent qu'avec la dernière phase du jeu et lors d'une méta-communication des curistes au sujet du processus du jeu.

Le jeu de l'oie/loi peut également permettre le diagnostic de

difficultés de mémorisation, de représentation du temps et des lieux de leur passé avec ses composantes psychologiques, voire dans certains cas neurologiques.

Au fur et à mesure des applications de cette technique, de nouveaux éléments sont apparus. Nous soulignons particulièrement les suivants :

Il s'est avéré que cet outil favorise un apprentissage d'une communication différente, notamment au niveau de la verbalisation des émotions.

L'intervention des thérapeutes, favorisée par la dimension ludique, invite aussi les curistes à "se promener", à faire des va-et-vient entre le niveau des faits concrets et le niveau des relations complexes entre ces faits (types logiques de niveaux différents).

Une des conséquences de notre travail a consisté à développer et affiner un questionnaire interrogeant des aspects spécifiques en addictologie, ce qui a permis aux curistes une ouverture significative. Ce questionnaire sert aussi à comprendre leur propre parcours et à leur laisser une trace écrite. Dans ce questionnaire nous traitons les éléments suivants :

- A partir des événements individuels nous interrogeons la représentation du produit (alcool ou autres) ainsi que sa valeur symbolique. Vite est apparue la question de la fonction des produits, ce qu'ils ont permis et/ou empêché. Les curistes peuvent accéder alors à la compréhension du fait que le désir d'alcool est toujours le désir d'autre chose.
- Nous traitons aussi les différents aspects de la dépendance (spécifique à chaque curiste) : notamment sa définition, son installation et les facteurs ayant permis aux personnes concernées de la réaliser ou de s'en rendre compte.
- Nous envisageons également les "bénéfices", les gains, les pertes et les conséquences pour l'entourage, mais aussi pour la personne elle-même, sans oublier l'éventuelle "valeur relationnelle" du produit. C'est particulièrement dans cette

catégorie que nous rencontrons des contradictions et des ambivalences, sur divers niveaux d'analyse. Nous trouvons souvent des structures relationnelles complexes. Voyons quelques exemples :

Une personne peut regretter une perte d'autonomie causée par l'alcool, mais trouver par ailleurs un gain de tranquillité et laisser plus de place ou plus de pouvoir à une ou plusieurs personnes de son entourage. Chacun peut ainsi "y trouver son compte" ... et le fonctionnement se perpétue.

Toujours à propos de ces "bénéfices" nous évoquons les relations maintenues, stabilisées ou médiatisées par l'alcool :

Dans un couple, la consommation d'un des partenaires permet par exemple à l'autre d'avoir un justificatif pour continuer des relations extraconjugales.

Ou la consommation de madame permet à monsieur de continuer à laisser sa mère envahir la famille.

Dans ces deux exemples il s'agit de description de faits et nous soulignons qu'il est toujours difficile dans de telles situations de distinguer les causes et les effets. Ce qui est considéré comme la cause pour l'un (p.ex. pour madame l'envahissement de la belle-mère) est souvent considéré comme la conséquence par l'autre (p.ex. pour monsieur : "heureusement ma mère est là pour nous aider, puisque, ...") ... et le "jeu continue, c'est reparti pour un tour." Les curistes peuvent ainsi découvrir la causalité circulaire<sup>12, 13</sup>.

Fréquemment l'autonomie du sujet est sacrifiée pour l'intérêt et la "survie" du système familial. Nous trouvons souvent le même mécanisme au niveau de la société. En effet, réfléchir, (re-)prendre sa place, occuper une fonction ou (se) poser les bonnes questions (celles qui font évoluer) dérangent souvent. Le passage à un autre niveau d'organisation n'est pas chose facile et ceci quel que soit l'endroit où il se produit (p.ex. en psychothérapie, en famille, dans

des groupes d'appartenance, des institutions, dans la société). Nous comprenons mieux ainsi que la phrase souvent prononcée par des gens bien intentionnés : "Il manque de volonté pour arrêter de boire" n'est certainement pas suffisante pour comprendre la complexité de telles situations.

Les éléments traités dans ce questionnaire sont généralement bien connus par les équipes, ils servent même comme outils thérapeutiques pour les soignants. Cependant au moment où le curiste s'approprie ce genre d'éléments, voire l'outil même, les équipes sont souvent surprises. L'appropriation de l'outil par le curiste entraîne un changement de position de sa part, obligeant ainsi un changement dans l'attitude des soignants. Comme nous l'avons repéré dans le cadre conceptuel, le changement d'un individu aura un impact sur ses systèmes d'appartenance, ici l'équipe soignante et/ou thérapeutique<sup>13, 15</sup>.

### *Un exemple éclairera davantage ces faits.*

Après avoir passé quelque temps dans la structure, certains de nos curistes nous disent des phrases du style: "Vous ne pouvez donc rien pour moi." A première vue cette phrase peut nous remettre en question dans notre position de soignant. Nous insistons d'autant plus sur ces faits que nous rencontrons régulièrement des soignants qui prennent ce genre de phrases au pied de la lettre et se sentent attaqués.

Avec la perspective systémique et constructiviste, nous voyons là une formidable possibilité de passer à un autre niveau de compréhension, un méta-niveau. Effectivement à ce moment crucial nous ne pouvons que peu pour le curiste. C'est lui qui devient acteur de son histoire. C'est justement en fonction de la position que nous prenons à ce moment précis que nous créons des conditions afin que le joueur puisse quitter sa place pour faire émerger le sujet. Autrement

dit, il sort de la "logique de la panne" pour arriver à la logique du choix. Elargir les possibilités de choix c'est augmenter les espaces de liberté et ainsi les probabilités de changement. Le curiste peut donc reconnaître et différencier l'espace thérapeutique de l'espace personnel. Il passe de la position de joueur à celle de personne, de la position de "l'objet à soigner" à celle du sujet responsable ("soi-nié/soigné/soins-niés").

C'est seulement à partir de ce passage que nous pouvons répondre à la question suivante, inspirée par P. Caille et Y. Rey : Le curiste part-il en se posant des questions sur son

propre modèle ? Nous pouvons alors clairement répondre par l'affirmative. Cette autonomie et cette liberté (re-)trouvées ont cependant un prix à payer, celui de la responsabilité.

### *Limites de l'emploi du jeu de l'oie/loi et d'autres applications.*

Nous n'avons pas encore réfléchi sur les limites de l'emploi de cet outil. Par contre nous pouvons imaginer son utilisation dans d'autres situations. Son emploi nous paraît possible avec des groupes de personnes toxico-dépendantes, des groupes de formation ainsi que dans le cadre d'une problématique

d'anorexie, de boulimie et de maladies psychosomatiques. Des versions pour des psychothérapies individuelles et pour la supervision d'équipes sont actuellement en expérimentation.

*\*Psychologue et Psychothérapeute. Lieux d'exercice : Institut Pluridisciplinaire d'Etudes de la Communication (IPEC), Aix-en-Provence et Centre de Cure Ambulatoire en Alcoologie (CCAA), Digne les Bains. Formé aux Universités de Marburg (Allemagne) et Aix-en-Provence ainsi qu'au Centre d'Etudes et de Recherches sur l'Approche Systémique (CERAS) à Grenoble.*

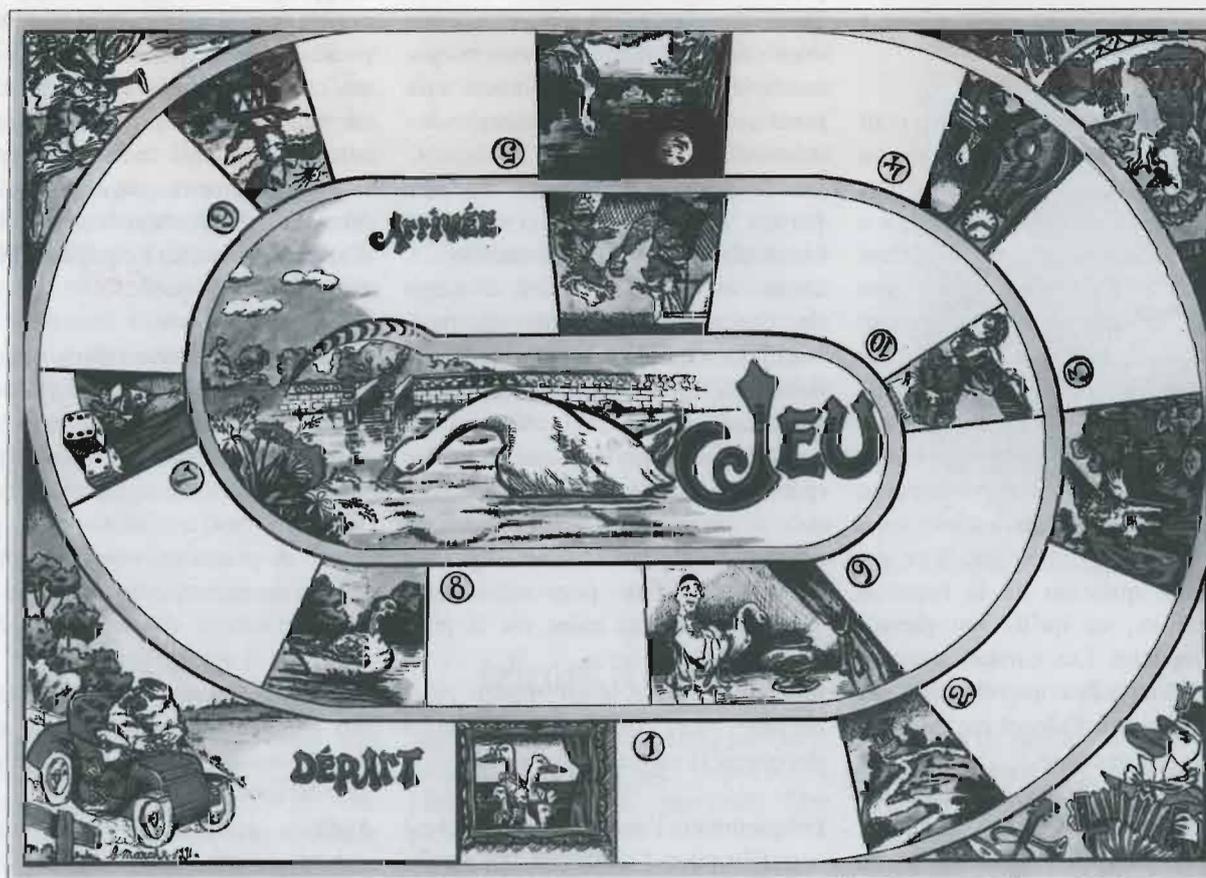


Fig.1.

Les dessins du Jeu et des cartes sont reproduits avec l'aimable autorisation de l'auteur Bernard Marche

### Notes

1- Ce terme employé en thérapie systémique sera décrit un peu plus loin.

2- Nous remercions particulièrement les personnes suivantes : Philippe Caille, Helena Choronenko, Bernadette Lautard-Delobel, Bernadette Herman, Yveline Rey et Paule Schwab.

3- Pour plus de précisions sur cette problématique du point de vue systémique et constructiviste nous renvoyons à l'article de G. Bateson (1977).

4- Les analystes comme A. de Mijolla et S.A. Shentoub (1973) soulignent également l'aspect pré-langagier dans l'alcoolisme.

5- P. Caille lors d'une conférence organisée par le CERAS à Grenoble le 1er juin 2002 mettait en évidence la complémentarité entre le corps et la parole ainsi que la relation entre le corps et l'identité. Ces éléments nous préoccupent aussi dans notre cadre de travail avec les curistes.

6- Cet espace intermédiaire est proche de

l'espace transitionnel, notion couramment utilisé en psychanalyse.

7- Nous parlons dans la suite de cet article de l'alcool et d'autres produits licites ou illicites (comme drogues et médicaments) puisque la population que nous rencontrons a fréquemment associé plusieurs de ces produits. Certaines personnes sont passées de ces produits à une dépendance à l'alcool (par exemple dans des cas " d'auto substitution " de l'héroïne par l'alcool, souvent associé aux opiacés comme le NEO - CODION). C'est donc un choix délibéré de notre part d'ouvrir et d'offrir aux participants la possibilité d'intégrer ces produits dans le parcours du je/jeu.

8- Ces termes sont ici utilisés d'après l'article de P. Caille (1989). Il s'agit d'un

sens bien précis soulignant le processus dialectique entre l'appartenance et l'identité.

9- Nous expliciterons cette relation entre limite et liberté avec des exemples dans une publication à paraître dans la revue *Thérapies Familiales*.

10- ASSOCIATION DU JEU DE L'OIE, 12 avenue Franconi, 24750 Trélissac ; nous remercions Bernard Marche pour son aimable autorisation.

11- L'avantage de la première méthode consiste à évaluer la capacité des participants à s'inscrire d'eux mêmes dans une représentation "hors alcool", ce qui est fréquemment le cas. L'avantage de la deuxième méthode consiste dans le fait de favoriser pour tous les participants de telles représentations.

12- Il s'agit d'un concept de Bertrand Russel repris par : Watzlawick, P., Beavin J-H. et Don D. Jackson (1981).

13- Ibid terme employé d'après Watzlawick et coll.

14- Concept de la théorie générale des systèmes, soulignant que nous n'avons pas à faire à des relations unilatérales, mais à des interactions. Nous ne considérons pas uniquement l'influence d'un émetteur sur un récepteur mais aussi l'action du récepteur sur l'émetteur. Il y a donc une circularité. Ce concept rompt ainsi avec une logique de causalité au sens classique du terme.

15- Le processus de jeu aura aussi un impact sur les autres systèmes d'appartenance du curiste.

## BIBLIOGRAPHIE

- 1) BATESON, G. (1977) *La cybernétique du " soi " : Une théorie de l'alcoolisme*. In G. Bateson. Vers une écologie de l'esprit, tome 1, Paris : Editions du Seuil, 225-253.
- 2) CAILLE, P. (1989) *L'individu dans le système*. Genève : Thérapie Familiale, Vol. 10 N° 3, 205-219.
- 3) CAILLE, P. (1991) *La résonance préexistente-elle à la rencontre ?* In Y. Rey, B. Prieur, *Systèmes, éthique, perspectives en thérapie familiale*. Paris : ESF, pp 190-191.
- 4) CAILLE, P., REY, Y. (1994) *Les objets flottants - Au-delà de la parole en thérapie*

*systémique*. Paris : E.S.F.

5) FREUD, S. (1952) *Gesammelte Werke VII* (1906-09). Frankfurt: Fischer Verlag.

6) LE MOIGNE, J.-L. (1991) *De l'imprévisibilité du complexe à l'organisation*. In Y. Rey, B. Prieur. *Systèmes, éthique, perspectives en thérapie familiale*. Paris : ESF, 180-182.

7) MIJOLLA, A. DE ET SHENTOU, S.A. (1973) *Pour une psychanalyse de l'alcoolisme*. Paris : Petite Bibliothèque Payot.

8) SCHWAB, T. (à paraître). *Le jeu de l'oie/ loi revisitée pour groupes thérapeutiques avec des personnes alcool-dépendantes*. Genève : Thérapies Familiales.

9) Neuburger R. (1991) *Ethique de changement éthique du choix - Introduction à une thérapie familiale constructiviste*. In Y. Rey, B. Prieur. *Systèmes, éthique, perspectives en thérapie familiale*. Paris : ESF, 105-118.

10) WATZLAWICK, P., BEAVIN, J-H. ET JACKSON, DON D. (1981) *Une logique de la communication*, Paris : Editions du Seuil. Original : Watzlawick, P. et al. (1967) *Pragmatics of Human Communication. A Study of Interactional Patterns, Pathologies and Paradoxes*. New York: W.W. Norton & Company, Inc.



Association Nationale des  
Psychologues des Services de  
Protection Maternelle et Infantile  
et des lieux d'Accueil et de  
Consultation de la Petite Enfance

XI<sup>èmes</sup> Journées d'études  
des psychologues  
de la petite enfance

## LA GARDE DU JEUNE ENFANT : enjeux psychiques, enjeux de société

Vendredi 16 et Samedi 17 mai 2003

8 rue Drouot 75009 Paris  
Métro Richelieu-Drouot

A.NA.PSY.p.e. 28 rue Didot 75014 Paris  
Tél. & Fax : 01 45 41 40 32  
e-mail : anapsype@free.fr

### VENREDI 16 mai

ACCUEIL à partir de 13h00

14h00 INTRODUCTION

par Danièle DELOUVIN, Présidente.

14h15 : TABLE RONDE 1

#### Les processus psychologiques en jeu

##### 1. Du côté de l'enfant

Claude BOUKOBZA, psychanalyste unité d'accueil mères-enfants Saint-Denis.

##### 2. Du côté des parents

Patricia de ROUVRAY, psychanalyste à l'IRAEC

Pause de 15h45 à 16h15

##### 3. Du côté des professionnels

Didier-Luc CHAPLAIN, psychologue clinicien, psychanalyste.

17h00 Débat

SOIREE COCKTAIL ET CONCERT de 18h30 à 21h00

(Sur inscription)

### SAMEDI 17 MAI

9h00 : Allocution d'accueil de M. JACQUES BRAVO, maire du IX<sup>ème</sup> arrondissement

9h30 : TABLE RONDE 2

La pénurie des modes d'accueil en France : où est le problème ?

Comment en sortir ? Dimensions consciente, inconsciente, sociologique et politique

Oлга TROSTIANSKY, adjointe au maire de Paris, chargée petite enfance et famille

Frédérique LEPRINCE, sous-directrice à l'Action sociale : CNAF

Ministère des Affaires Sociales et de la Famille.

Sylviane GIAMPINO, psychologue, psychanalyste, co-fondatrice de l'A.NA.PSY.p.e. :

« La valse des berceaux ou l'impensable à faire garder un enfant »

Reynald BRIZAIS, maître de conférence en psychologie sociale, Université de Nantes :

« L'invention de la relation mère-enfant »

Un représentant du Ministère de l'Action Sociale, du travail et de la Solidarité (sous réserve).

PAUSE DEJEUNER : 13 h00 à 14 h30

14h30 : TABLE RONDE 3

Y aurait-il de bonnes modalités d'accueil dans les modes

de garde et d'accueil du petit enfant et de sa famille ?

Le point des recherches à ce jour

Paroles de professionnels :

Des Psychologues de l'A.NA.PSY.p.e.

Mme TRETNER, éducatrice de jeunes enfants, responsable d'un relais assistantes maternelles.

CONCLUSIONS et OUVERTURES... : 17 h. à 17 h. 30

La librairie Anaphore proposera des ouvrages relatifs au thème de la journée

et les écrits des intervenants et des membres de l'A.NA.PSY.p.e.