



HAL
open science

Groupe du jeu Dixit®, une médiation projective pour les adolescents ?

Simruy Ikiz, Antoine Béziat

► **To cite this version:**

Simruy Ikiz, Antoine Béziat. Groupe du jeu Dixit®, une médiation projective pour les adolescents ?. *Revue de psychothérapie Psychanalytique de Groupes*, 2020, 74 (1), pp.145-155. <10.3917/rppg.074.0145>. <hal-04134192>

HAL Id: hal-04134192

<https://hal.science/hal-04134192v1>

Submitted on 20 Mar 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire HAL, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

GROUPE DU JEU DIXIT®, UNE MEDIATION PROJECTIVE POUR LES ADOLESCENTS ? SIMRUY IKIZ, ANTOINE BEZIAT

INTRODUCTION

Lorsque nous avons commencé à nous intéresser au jeu de société Dixit®, nous nous sommes vite rendu compte qu'il était déjà utilisé au sein de plusieurs institutions, souvent des lieux d'accueil ouverts comme des CATT. Ce jeu a été créé par Jean-Louis Roubira, pédopsychiatre de profession. Cependant, à notre connaissance, les professionnels s'en servent le plus souvent comme d'un jeu certes intéressant, mais simplement dans un contexte occupationnel. Nous avons quant à nous décidé de l'utiliser en tant que médium dans un groupe thérapeutique, en nous inspirant notamment de la pratique du Photolangage.

On le sait, le groupe a une fonction contenant, mais il comporte aussi des éléments traumatogènes (Duchet, 2016). L'idée est donc de pouvoir observer à travers le jeu les différents mécanismes de défense mis en place par les sujets pour se confronter au groupe, et au matériel. L'aspect ludique du jeu adoucit l'ambiance, permet de mieux contenir les angoisses suscitées et fait donc office de pare-excitation qui rend favorable le déploiement des processus de pensée.

En premier lieu, il nous a semblé important de bien expliquer comment nous avons décidé de travailler avec ce médium. Le jeu se présente de la manière suivante : Les joueurs ont chacun six cartes en main. Les cartes sont des images, comprenant souvent beaucoup d'éléments, la plupart du temps oniriques et surréalistes, et pouvant susciter des choses différentes chez ceux qui les regardent.

Un des joueurs sera le conteur : il va énoncer une phrase, une citation, un mot que lui évoque une de ses cartes.

Les autres joueurs vont choisir une carte de leur propre main, dont ils considèrent qu'elle aurait pu inspirer ce mot, cette phrase, cette citation, et la donner au conteur. Celui-ci mélange les cartes données par les joueurs et la sienne, puis les dévoile toutes. Les joueurs votent alors (grâce à des jetons numérotés) pour la carte qu'ils pensent être celle originellement choisie par le conteur (lui ne vote pas).

Il y a ensuite un décompte de points. Le conteur est avantagé si certains des joueurs ont voté pour lui, mais pas tous.

Un joueur est avantagé si :

- il vote bien pour la carte du conteur ;
- d'autres joueurs votent pour la carte qu'il a donnée.

Si tous les joueurs ont voté pour le conteur, ou si aucun n'a voté pour lui, il est le seul à ne pas gagner de points. Son choix de mot, phrase, citation ne doit donc être ni

« trop facile » ni « trop difficile ». Un nouveau tour commence ensuite avec un nouveau conteur.

Dans notre dispositif, le moment de vote est toujours suivi d'un temps d'échange sur les cartes posées par les joueurs. Chacun explique son choix de carte, son choix de vote, peut dire ce qu'il pense, ce qu'il comprend ou ne comprend pas des autres cartes et ce qu'elles lui inspirent.

Nous avons procédé à quelques modifications du jeu de base afin de l'adapter à un groupe thérapeutique. Nous avons choisi les quatre-vingt-quatre cartes avec lesquelles nous avons joué, parmi les quatre cent vingt cartes existantes (avec toutes les extensions du jeu de base), en réfléchissant à la population concernée : nous avons essayé de sélectionner des cartes dont le contenu latent renvoie aux conflits majeurs vécus à l'adolescence. Nous avons aussi décidé d'enlever le plateau de jeu et les pions, qui servent habituellement à compter les points (en le remplaçant par de simples notes sur un carnet), en raison de leur design très enfantin, pour ne pas donner aux adolescents l'impression que nous les infantilisons.

Le cadre du groupe que nous allons présenter ici était le suivant : quatre séances d'une heure et demie, qui ont eu lieu une semaine sur deux avec des adolescents de 16 à 18 ans. Les dix premières minutes sont prévues la première fois pour les explications et les fois suivantes pour des échanges sur la fois précédente. Une heure dix minutes de jeu. Puis dix minutes de goûter où nous reprenons ce qui s'est passé durant la séance.

L'un des thérapeutes joue le rôle de meneur de jeu, explique les règles et le cadre, tout en restant en retrait, tandis que l'autre participe au jeu avec les adolescents.

LE DIXIT® : UN MEDIATEUR PROJECTIF

Ce qui nous a poussés à vouloir utiliser le Dixit®, c'est tout d'abord son intérêt en tant que matériel projectif. En effet, la consigne donnée au début du jeu : « Proposez un mot, une phrase, ou une citation, qui va vous être inspiré par l'une de vos cartes » pousse le sujet à projeter quelque chose d'une pensée qui lui est propre.

On peut facilement faire le lien avec les consignes données dans le Rorschach : « Dites ce que cela pourrait être » ou dans le TAT : « Imaginez une histoire à partir de ces planches ». Ici : « Dites quelque chose sur ce que vous inspire une carte. » Comme pour ces deux tests, la consigne dans le Dixit® est une invitation à la projection. On est donc dans une situation projective, c'est-à-dire une situation dans laquelle il y a à la fois de la perception et de la projection. Anzieu a montré que lorsqu'on sollicite ainsi l'imagination, on favorise la régression, des processus secondaires vers les processus primaires : on demande au patient de régresser (de se laisser aller à imaginer, à librement associer...) mais aussi de « remonter » immédiatement après pour en dire quelque chose. Ce qui nous a intéressés, c'est donc notamment de voir comment le sujet est capable d'accepter cette régression, question sensible à l'adolescence.

Utiliser un médium qui suscite la projection est particulièrement adapté avec les sujets adolescents car la « projection du monde interne contribue à la reconstruction projective d'un espace intime et interne » (Mitsopoulou-Sonta, 2016).

Mais le groupe de jeu Dixit®, contrairement au Photolangage®, nécessite un travail de secondarisation supplémentaire, afin de rendre l'énoncé suffisamment partageable, tout en restant nourri de l'imaginaire subjectif, pour éviter la simple description. Si, dans le choix des mots, il y a un collage trop fort au contenu manifeste de la carte, celle-ci sera trop facile à retrouver. Si, au contraire, ce que le conteur dit pour évoquer la carte est trop personnel (ou dans un flou primaire et donc incompréhensible), celle-ci risque de n'être trouvée par personne (dans les deux cas, les règles désavantagent alors le conteur). Il faut donc que les joueurs puissent trouver un équilibre adapté à la situation groupale du jeu et à ce qui est partageable. Il doit être possible pour tous les joueurs de réagir à la proposition. Cette question du partage et d'une pensée conformiste est elle aussi primordiale à l'adolescence.

L'ADOLESCENCE ET LA MEDIATION DIXIT®

Nous avons décidé de mettre en place ce groupe à médiation car la fonction du médium nous a paru particulièrement adaptée à la population adolescente. Nous savons qu'à l'adolescence, avec la nouveauté pubertaire (Gutton, 1991) – génitalité et complémentarité des sexes –, la reviviscence des vœux œdipiens et parricides rend la situation thérapeutique duelle peu commode. D'autant plus que l'adolescent qui subit le changement corporel et environnemental aura des difficultés à s'abandonner à une relation avec un objet unique qui pourrait créer une dépendance et devenir ainsi persécuteur. Travailler avec les adolescents en difficulté à travers une médiation nous semble par conséquent adéquat.

C. Chabert et A. Braconnier¹, soulignent l'importance de ne pas cibler dans une cure avec les adolescents la levée du refoulement mais, au contraire, de renforcer celui-ci, permettant ainsi à l'adolescent de se réunifier pour pouvoir par la suite élaborer le conflit œdipien.

La pertinence d'utiliser ce jeu comme médium découle donc de cette idée de ne pas confronter l'adolescent trop frontalement à ses conflits psychiques, tout en utilisant un matériel qui peut renvoyer à ses questionnements actuels. Malgré un contenu difficilement représentable, et non-partageable, jouer permet une première figuration et ensuite une transformation de son vécu. « Par figurabilité, j'entends le processus d'une figuration de l'affect qui trouve la possibilité d'émerger et de trouver une représentation. La présence du groupe mais aussi l'objet médiateur favorisent ces processus et nous arrivons à accéder à ce qui ne peut pas s'inscrire, ce qui ne peut

¹ Colloque « Actualité de la séduction dans la cure des adolescents et des jeunes adultes », Journée scientifique, Centre de psychanalyse Henri Danon-Boileau, samedi 25 mars 2017, Sceaux.

pas accéder à une chaîne des représentations, ce qui reste jusqu'à maintenant irreprésentable » (Mitsopoulou-Sonta, 2016).

Émilie est une adolescente réservée, en classe de première. Elle se montre bien disposée à participer au jeu, et n'hésite pas à commenter les cartes des autres ou à expliquer ses propres choix. Face à une carte dont elle ne comprend pas le choix, elle a tendance à accepter facilement, voire trop facilement, les explications données par les autres. Nous avons pu observer pendant les quatre séances sa réticence quant à parler des thèmes du couple et de la sexualité, tout en jouant souvent des cartes qui évoquent ces sujets. À la quatrième séance, elle propose le thème « Tornade ». Pendant le temps d'échange, un autre adolescent, qui a bien voté pour la carte d'Émilie, dit que cela représente pour lui l'amour, le coup de foudre, une tornade d'amour, ce à quoi Émilie répond immédiatement : « Non, ce n'était pas du tout ça que j'avais en tête ! »

Nous pensons pouvoir dire, après les quatre séances, que la sexualité et les relations amoureuses questionnent Émilie et la mettent mal à l'aise. Ses choix de cartes tournent souvent autour de ces questionnements, sans qu'elle puisse l'énoncer. Néanmoins, jouer ces cartes permet l'élaboration de ces sujets en groupe et, par là, une transformation du contenu premier trop excitant et qui déborde. Le discours de l'autre adolescent porte ainsi ce qui ne peut être mis en mots par Émilie, et que, pourtant, elle vient interroger ici. « Un membre du groupe peut parfois formuler une dimension que l'autre, celui qui parle, n'est pas encore en mesure d'évoquer » (Mitsopoulou-Sonta, 2016).

Nous voulons proposer ici un autre exemple, cette fois-ci avec François. C'est un jeune homme qui se présente d'emblée comme étant « décalé par rapport aux autres jeunes de son âge » et « très bavard ». Au cours des quatre séances, nous constaterons une recherche quasi compulsive de sens dans les cartes, quitte à partir dans des explications peu partageables et pseudo-intellectualisées. Un adolescent propose le thème « Handicap », et François pose en réponse une carte qui représente une grande armure de chevalier avec une épée. L'armure est ouverte en son centre, comme une fenêtre, et on voit à l'intérieur un petit enfant en position fœtale. Il explique simplement que l'armure est trop grande et trop lourde pour l'enfant qui ne peut donc pas bouger, occultant la dimension de tristesse que présente l'enfant recroquevillé du dessin.

Ce sera donc le cothérapeute joueur qui introduira cette idée dans l'échange libre, en évoquant l'enfermement et la solitude qui se dégagent de la carte, en proposant l'hypothèse que l'enfant pourrait être rejeté pour ses différences, ses handicaps et qu'il s'en protège avec l'armure, mais que cela l'enferme peut-être encore plus.

Cette reprise permet à François de récupérer une autre dimension de sa propre proposition, qu'il n'avait pas pu mettre lui-même en mots, mais qu'il semble entendre dans l'altérité.

L'utilisation du jeu Dixit® permet donc que ce qui n'est pas représentable car trop excitant pour le sujet puisse être élaboré dans et par le groupe. L'objectif est de fournir les pare-excitations manquants et de faire fonction de préconscient pour l'adolescent qui n'est pas en mesure de se penser, de fantasmer ou rêver. « L'utilisation de méthodes à médiation propose des supports favorisant la médiation mais aussi l'associativité permettant à l'affect d'apparaître. Avec l'aide du groupe, les "processus de figurabilité" se mobilisent ouvrant ainsi d'autres voies d'élaboration » (Mitsopoulou-Sonta, 2016).

Dynamiques psychiques à l'adolescence

À l'adolescence, l'économie pulsionnelle du sujet est mise à mal, ainsi que la fonction de son préconscient (de liaison, de déplacement, et de transformation des processus primaires en processus secondaires), qui ne lui permet parfois plus de se protéger contre la violence de ses pulsions.

Pour cette raison, nous avons décidé de modifier les règles de base du jeu en y introduisant un temps d'échange libre après chaque tour, avec comme visée l'élaboration, par et dans le groupe, du contenu mis en commun, pour pallier cette faiblesse du préconscient à l'adolescence. C'est ce que souligne l'exemple de François, donné précédemment.

De cette manière, le support Dixit® permet de jouer malgré les fantasmes crus qui ne pourraient pas être contenus par l'adolescent en difficulté. Une circulation souple de la parole et de l'écoute implicite des thérapeutes « des fantasmes les plus crus ou les plus extravagants, permet d'appréhender la vie psychique des adolescents dans le vif des transformations internes » (Chapelier, 2016).

Le cothérapeute joueur propose comme thème « Le secret » avec une carte qui représente un escalier qui mène à une porte fermée. Devant celle-ci, une haie prend la forme de deux personnages qui s'embrassent. La dimension de secret de la porte fermée, avec devant elle un couple, renvoie à la scène primitive.

La carte que pose Émilie et son explication étonnent le cothérapeute meneur du jeu quant à sa transparence érotique masturbatoire. En effet, elle commente la carte qu'elle joue de la manière suivante : « Alors, c'est un épouvantail, au milieu d'un champ, il est tout seul et il a sa main qui brûle... On pourrait penser qu'il a fait des choses interdites, secrètes. C'est la nuit. Et ça le brûle. » Cette carte, dans laquelle on entend bien la résonance du thème pensé et proposé par le cothérapeute joueur, permet à l'adolescente d'évoquer, sans forcément s'en rendre compte, un fantasme masturbatoire explicite ainsi que sa dimension dangereuse et punitive.

Un autre adolescent commente longuement cette carte par la suite en argumentant les raisons pour lesquelles le feu ne se propagerait pas et s'éteindrait de lui-même. Sans doute pour adoucir la crainte d'un surmoi punitif et cruel.

La question de la scène primitive est primordiale à l'adolescence à cause de la reviviscence des vœux œdipiens. Les fantasmes masturbatoires à cette période de la vie, à cause de leur coloration incestuelle, peuvent prendre une forte dimension de culpabilité et causer l'inhibition des processus de pensée. Car la génitalisation des pulsions touche aussi au contenu du surmoi, le lien aux imagos parentales n'étant pas encore élaboré. La cruauté punitive du surmoi adolescent ne s'atténuera que plus tard, à la fin de l'adolescence, et il deviendra plus tempéré et bienveillant et ne sanctionnera pas l'apparition des représentations pulsionnelles. L'exemple relaté ci-dessus nous montre que, grâce au jeu, Émilie peut déployer cette fantasmagorie pulsionnelle sans être trop inhibée et sans non plus en être débordée car elle la déguise à travers les cartes.

La frustration et la rivalité sont aussi remises en question à l'adolescence. Le sujet adolescent fait face à une nouvelle réalité : son corps n'est désormais plus impuissant, l'œdipe peut être acté. Il doit, dans l'idéal, renoncer à la toute-puissance infantile et à son omnipotence. Étant donné qu'il ne peut se lier à sa mère et éliminer son rival, le père, il doit à nouveau renoncer au premier objet d'amour et ainsi supporter la frustration qui en découle.

Notre choix du jeu Dixit® s'est nourri de ces réflexions. Il existe plusieurs moments dans le jeu où des choix sont nécessaires. En tant que conteur, le joueur va devoir sélectionner une de ses cartes plutôt qu'une autre, et donc renoncer à l'utilisation de ses autres cartes par rapport à un thème qu'il voudrait proposer, au moins jusqu'au prochain tour. Parfois, il peut vouloir aborder un thème spécifique, en rapport (ou non) avec une carte de sa main, sans réussir à le formuler d'une manière qui soit partageable, et ni « trop simple » à trouver ni « trop difficile ».

Les autres joueurs devant choisir une de leurs cartes pour réagir aux thèmes du conteur, ils doivent eux aussi accepter de faire leur sélection selon une direction donnée par un autre, et, pour cela, il leur faut parfois se séparer d'une carte qu'ils auraient voulu garder pour leur propre thème, ou supporter de n'avoir aucune carte qui puisse correspondre au thème proposé.

Enfin, il arrive que le conteur n'ait en main aucune carte qui l'inspire, et qu'il doive malgré tout proposer un thème. Tous ces cas de figure confrontent l'adolescent à des expériences de frustration partageables dans le jeu.

LA FONCTION DE LIAISON DU MEDIUM DIXIT® EN GROUPE

Le groupe repose sur le principe de l'association libre, qui se dévoile dans le jeu de trois manières : les thèmes proposés en tant que conteur, les cartes posées en tant que joueur, et le discours pendant le temps d'échange libre. Il est intéressant de voir comment la relation aux cartes des joueurs évolue au cours des quatre séances, et en particulier avec les cartes qui reviennent plus d'une fois. Même si les joueurs se plaignent d'abord de retrouver dans leur main des cartes qu'ils ont déjà eues la fois précédente, on se rend vite compte qu'elles gagnent un statut à part, et finissent par

être utilisées plusieurs fois (malgré l'existence d'autres cartes, encore inutilisées, dans leurs mains). Les adolescents diront à la dernière séance que certaines cartes leur « parlaient » plus que d'autres, par exemple en leur évoquant quelque chose de leurs expériences. La question se pose de savoir comment ils se servent alors de ces cartes : vont-ils s'en débarrasser (en les gardant dans leurs mains ou en essayant de les jouer à un moment où ils n'ont rien d'autre), ou au contraire les utiliser de préférence comme cartes de conteur, ou encore devant à un thème qui les interpelle spécialement, pour pouvoir en parler et élaborer dessus dans le groupe ?

Ces cartes qui reviennent gagnent au fur et à mesure une nouvelle épaisseur puisqu'elles font écho aux thèmes par rapport auxquels elles sont déjà apparues et sont donc à entendre aussi dans cette dimension. Ce phénomène permet de tisser un lien entre les séances, entre le vécu de l'adolescent et le jeu, et opère comme un travail de liaison.

Nous allons présenter une chaîne associative déroulée tout au long de la deuxième séance par Émilie, par son choix de cartes, en réponse à ce qui se passait dans le groupe. Et nous allons voir comment cette chaîne associative ne peut être entièrement comprise que grâce au retour qu'Émilie fait à la séance suivante sur l'une des cartes utilisées.

Émilie propose comme premier thème « Handicap » (comme nous l'avons déjà mentionné dans un exemple précédent). Cette carte, qui représente une petite danseuse dont le bas du corps est entièrement pris dans la glace, lui évoque un vécu personnel, ce qu'elle souligne pendant le temps d'échange libre en s'exclamant qu'elle-même fait de la danse, comme la fille de la carte.

Le deuxième thème est : « La solitude » et Émilie pose une carte qui représente une petite poupée, seule dans une maison, mais c'est celle d'un autre joueur qui semble avoir un effet particulièrement fort sur elle : on y voit des gouttes d'eau qui tombent, et dans l'une d'elles, une jeune fille assise, qui pleure. C'est de cette carte dont elle dira à la fin des quatre séances qu'elle est sa préférée. Elle la réutilisera à la troisième séance pour illustrer le thème « Innocence » qui sera proposé. Elle dira alors qu'on peut penser que la jeune fille de la carte est victime d'une punition injuste, ce qu'elle associe à une expérience réelle, sans malgré tout la partager avec nous.

Nous proposons l'hypothèse que le sens donné à cette carte en après-coup (à la troisième séance) existe déjà à la deuxième séance. Par conséquent, le thème « La solitude » qui est la première représentation attachée à cette carte renvoie autant à un affect dépressif qu'à un fantasme de punition pour Émilie. On pense au fantasme masochiste de la séduction, qui nous rappelle le fantasme « on bat un enfant » (Freud, 1919), et qui va être d'autant plus être mis en avant par la suite.

On continue donc l'enchaînement : pour le troisième puis le quatrième thème, Émilie met respectivement une carte qui montre un ogre armé d'une imposante massue emportant un enfant qui sourit dans une grotte, en le tenant par la main,

puis une carte sur laquelle on voit le petit chaperon rouge pique-niquer avec un loup dans un décor enneigé. Le contenu latent de ces deux cartes renvoie à un fantasme de séduction par le parent du sexe opposé, fantasme incestueux qui augmente l'excitation et l'angoisse dans le groupe.

Pour le cinquième thème, « Le secret », Émilie pose la carte de l'épouvantail dont la main brûle. Cette séquence, que nous avons déjà décrite, renvoie au fantasme masturbatoire et à sa punition.

Au sixième thème « Gros cœur » (énoncé par François), qui renvoie à une approche tendre, Émilie va mettre la carte qui représente une bague de fiançailles avec un énorme diamant, dans lequel se trouve un homme qui semble enfermé. Elle est dans une tentative de réparation à ce moment, et elle souligne les vertus de l'amour et du mariage, mais par ailleurs la carte renvoie fortement à l'emprisonnement dans la relation. Dimension qui sera scotomisée par Émilie.

À la suite de cette réparation qui ne marche pas, Émilie énonce à son tour le septième thème : « STOP ! » (elle le crie presque) avec une carte sur laquelle un voyageur (il a deux valises) regarde, immobile, une voie de train qui s'interrompt brusquement au milieu du désert. On peut supposer que l'énoncé « stop » intervient ici face à une montée d'excitation difficilement gérable dans le groupe. C'est ce que viennent aussi pointer du doigt les deux cartes suivantes qu'elle pose, dont le contenu manifeste est un cœur-poulet qui brûle, puis un personnage avec une tête-chaudière sur le point d'exploser. On voit qu'il y a un trop-plein pulsionnel qui déborde et qui menacerait de lui « faire perdre la tête ». Le jeu se conclut avec un dernier thème, énoncé par Émilie : « Subir » pour lequel elle présente une carte où un yéti fait tourner une sorte de roue de la fortune sur laquelle on voit plusieurs dessins représentant les résultats possibles (un cœur brisé, deux épées qui se croisent, un crâne, un trèfle). Derrière le monstre, un autre personnage semble attendre, il a une chaîne lestée d'un boulet au pied. On peut supposer que l'excitation qui devient débordante, et donc quelque part « traumatique » en termes économiques, rend la position passive intenable et par là violente, d'où l'idée de soumission. La passivité, dans sa qualité tempérée qui renvoie à une réceptivité de ce qui peut venir de l'autre et à une capacité à être touché par l'autre, est impossible.

On voit bien ici comment se déroule une chaîne associative tout au long du jeu qui, sans être forcément abordée dans le discours des membres du groupe, permet à Émilie de faire un travail d'élaboration. Le groupe de jeu Dixit® pourrait alors permettre de jouer avec des vécus difficilement abordables car chargés d'affects trop douloureux.

DISCUSSION

Il nous semble maintenant que quatre séances ne suffisent sans doute pas pour élaborer nos hypothèses à propos de l'utilisation de ce médium.

Nous avons mis en place ce groupe Dixit® afin de pouvoir travailler avec les adolescents, dans un contexte ludique et contenant, les conflits qu'ils vivent et dont ils ne peuvent parler qu'avec difficulté. Le jeu permet au sujet, tout en jouant, de partager quelque chose de sa pensée personnelle. Lorsque nous proposons cette idée pendant le retour que nous faisons aux adolescents à la dernière séance, elle suscite de fortes réactions de leur part. En fait, ils entendent d'emblée l'idée qu'ils auraient dévoilé quelque chose de leur vie privée (entendre « des anecdotes du réel »).

Ils protestent donc, faisant remarquer qu'ils n'ont rien raconté ici de leur vie, même si certaines cartes les ont plus touchés que d'autres et leur ont fait penser à des événements de leur vie réelle. Ils peuvent finalement dire que le jeu leur permet, sans forcément dévoiler le sens personnel qu'une carte a pour eux (au sens de ce qu'elle évoque d'une expérience réelle), de transformer ce vécu, le partager, et continuer de jouer.

Lors de la deuxième séance, François donnera le thème « Je les collectionne tous » avec une carte qui représente le visage d'une jeune femme qui porte comme boucles d'oreilles un homme différent de chaque côté). Ce que dit François par rapport à sa carte est assez cru, marquant une grande différence avec la forme et le contenu habituel de son discours : « Cette femme séduit les hommes mais sans attachement, juste par amusement. Elle les prend et elle les jette. » Ce commentaire met Émilie mal à l'aise et elle refuse tout net de commenter à son tour.

François peut, à ce moment-là, évoquer une thématique liée à l'amour et à la sexualité, même si c'est dans une version négative (dénégation des attaches amoureuses). Le thème de l'amour et de la sexualité est donc abordé sous une forme dénigrée car en attente de représentation bien intégrée, il est persécutant.

Émilie, elle aussi, a pu, malgré ses difficultés à se confronter aux sujets du couple, de l'amour et de la sexualité, rester dans le jeu et dans le groupe sans avoir recours à des mécanismes de défense trop lourds qui auraient inhibé ses capacités de pensée et d'imagination, rendant ainsi le jeu impossible.

Quant à François, qui, face à l'angoisse, a souvent besoin de mettre en avant sa capacité à faire du lien et se lance donc à chaque thème dans une recherche quasi compulsive de sens (ce qui rend par moments son discours peu facile à suivre), il se montre finalement capable de dire dans le jeu qu'il n'a aucune idée de ce qu'un joueur a voulu montrer avec sa carte. Et il peut ainsi avouer qu'il n'est pas tout-puissant.

L'effet de groupe, par l'interaction entre les sujets et par la participation active des thérapeutes dans le jeu, notamment par leurs encouragements à partager des pensées et des réflexions, nous semble permettre une mise en avant des capacités d'imagination, de création, et d'adaptation de chacun, ainsi que de leurs inhibitions. En fait, l'expérience du groupe, où l'on crée un espace de pensée partageable, permet au sujet de s'affirmer.

Nous avons déjà expliqué avoir choisi d'utiliser un jeu pour la création de cet espace de pensée avec l'hypothèse que l'aspect ludique permet de contenir les angoisses qui

peuvent être suscitées par la situation de groupe et par la situation thérapeutique chez les adolescents.

À la fin de la quatrième séance, les adolescents nous diront qu'effectivement la « bonne ambiance du jeu » leur permet de faire face à leur timidité, car « si on nous avait juste montré des cartes et demandé ce qu'on en pensait, on aurait été très timides et stressés ».

Cette expérience de groupe, bien qu'elle ne soit pas suffisante pour confirmer nos hypothèses, nous a parue très intéressante pour le travail avec les adolescents. Nous pensons que le travail avec ce médium mérite d'être approfondi, en l'utilisant dans d'autres groupes et peut-être sur de plus longues durées, afin de vérifier l'apparition des processus groupaux que nous semble permettre le Dixit®.

Bibliographie

- BAILLY, R. 2001. « Le jeu dans l'œuvre de D.W. Winnicott », *enfances&PSY*, n° 15, p. 41-45.
- BION, W.R. 1961. *Recherches sur les petits groupes*, Paris, Puf.
- CHABERT, C. 1997. *Le Rorschach en clinique adulte. Interprétation psychanalytique*, Paris, Dunod.
- CHAPELIER, J.-B. 2016. « Actualité des psychothérapies de groupe à l'adolescence », *Adolescence*, T. 34, p. 9-16.
- Freud, S. 1919. « Un enfant est battu », *Œuvres complètes*, T. 15, p. 115-146.
- DARGENT, F. 2014. « Philippe Jeammet : violence du paradoxe à l'adolescence et action thérapeutiques », dans P. Givre, A. Tassel (sous la direction de), *Le tourment adolescent*, T. 3, Paris, Puf, coll. « Le fil rouge ».
- DENIS, P. 2001. « Jeu de grand », *enfances&PSY*, n° 15, p. 76-82.
- DUCHET, C. et coll. 2016. « Le cadre en configuration groupale..., un processus... en création ? À partir de l'expérience psychanalytique singulière d'un groupe de parole à l'hôpital », *Revue de psychothérapie psychanalytique de groupe*, n° 66, p. 161-172.
- GUTTON, P. 1991. *Le pubertaire*, Paris, Puf.
- LAPLANCHE, J. ; PONTALIS, J.-B. 1992, *Vocabulaire de la psychanalyse*, Paris, Puf.
- MITSOPOULOU-SONTA, A. 2016. « La méthode à médiation Photolangage© et les processus de figurabilité », *Cliniques*, n° 11, p. 134-150.
- SOULE, M. 2001. « Jeu et soin », *enfances&PSY*, n° 15, p. 65-71.
- THOMAS, M. et coll. 2016. « Intérêt des groupes avec médiations », *Adolescence*, T. 34, p. 129-138.

Résumé

Le jeu de société Dixit® est un jeu qui sollicite fortement les mécanismes de projection. Notre hypothèse de base est qu'il permet d'offrir à des adolescents avec des difficultés de symbolisation une première figuration de leur vécu, dans et par le groupe, et une possibilité de jeu. Nous avons adapté le Dixit®, afin de le rendre utilisable en tant que médiation thérapeutique groupale au sein d'une population adolescente en se référant, d'une part, au dispositif de Photolangage® et, d'autre part, aux épreuves projectives. Nous avons mis en place au sein d'un CMP un groupe de jeu Dixit afin d'étudier ce médium. L'effet de groupe, par l'interaction entre les sujets et par la participation active des thérapeutes dans le jeu, nous semble permettre une mise en avant des capacités

d'imagination, de création, et d'adaptation de chacun, ainsi que de leurs inhibitions. L'aspect ludique du jeu permet de contenir les angoisses suscitées par la situation de groupe, et par la situation thérapeutique.

Mots-clés

Dixit®, Jeu de société, groupe à médiation, projection, figuration, médium, adolescence.