



HAL
open science

La triple temporalité du transfert dans la médiation thérapeutique par le jeu de rôle

Corentin Boulay, P. Roman

► To cite this version:

Corentin Boulay, P. Roman. La triple temporalité du transfert dans la médiation thérapeutique par le jeu de rôle. *Neuropsychiatrie de l'Enfance et de l'Adolescence*, A paraître, 10.1016/j.neurenf.2024.05.003 . hal-04604812

HAL Id: hal-04604812

<https://hal.science/hal-04604812v1>

Submitted on 7 Jun 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.



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

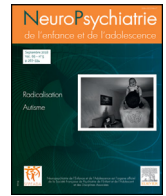


Disponible en ligne sur

ScienceDirect
www.sciencedirect.com

Elsevier Masson France

EM|consulte
www.em-consulte.com



Article original

La triple temporalité du transfert dans la médiation thérapeutique par le jeu de rôle

The triple temporality of transference in tabletop role-playing game mediation

C. Boulay^{a,b,*}, P. Roman^{a,c}

^a Laboratoire LARPsyDIS, institut de psychologie, université de Lausanne, bâtiment Géopolis, 1015 Lausanne, Suisse

^b Campus Lettres et sciences humaines et sociales, université de Lorraine, 23, boulevard Albert-1er, 54015 Nancy cedex, France

^c Université Sorbonne Paris-Nord, 99, avenue Jean-Baptiste-Clément, 93430 Villetaneuse, France

ARTICLE INFO

Mots clés:

Jeu de rôle
Médiation thérapeutique
Adolescence
Transfert
Groupe

Keywords:

Table-top roleplaying game
Therapeutic mediation
Adolescence
Transference
Group therapy

RÉSUMÉ

Objectifs. – Dans la continuité de nos recherches sur la médiation par le jeu de rôle, nous nous questionnons sur les modalités d'expression du transfert, compte tenu des caractéristiques de ce médium qui mêle activité de jeu et narration collective. À cet égard, nous faisons l'hypothèse qu'il mobilise une forme spécifique de transfert, à l'origine de mouvements thérapeutiques particuliers.

Patients et méthode. – Nous avons rencontré deux groupes d'adolescents (7 au total) dans le cadre d'une médiation thérapeutique par le jeu de rôle, menée par un psychologue et un éducateur dans une institution de scolarisation adaptée. Nous avons conçu une grille de repérage des mouvements transférentiels permettant de caractériser la nature de ces mouvements et de différencier leur scène d'émergence, entre groupe et narration. Nous avons étudié les retranscriptions de l'intégralité des séances d'atelier pour mettre en évidence les processus émergents et leur évolution de manière longitudinale.

Résultats. – Nos résultats mettent en évidence un déploiement du transfert d'abord généralisé et marqué par des tendances massives à l'expression de l'agressivité, du déni ou du rejet de l'autre et du groupe. Au fil du temps, le mode de relation à l'objet semble évoluer, en s'appuyant sur le transfert qui s'engage avec les co-thérapeutes, et par l'intrication de ces relations aux plans actuels et narratifs.

Discussion. – Le jeu de rôle se révèle comme un lieu de projection de la dynamique relationnelle entretenue avec l'objet, et des représentations de la relation à l'autre. Le médium révèle alors les impasses de la création du lien et de la reconnaissance de la place de l'objet, les angoisses sous-jacentes, mais il devient également un transformateur des relations, parce qu'il permet l'émergence d'un transfert d'abord diffracté dans l'enveloppe narrative, qui autorise secondairement un mouvement de reprise et un apaisement des relations de groupe.

Conclusion. – Le jeu de rôle offre des espaces de projection qui rendent compte de la souffrance liée à la situation de rencontre avec le groupe. Il est également le lieu d'où peuvent se déployer des dynamiques relationnelles protégées de la destructivité agie grâce au prisme de la narration et d'un transfert en trois temps qui contribue au processus d'historicisation, de mise en lien.

© 2024 The Authors. Published by Elsevier Masson SAS. This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

ABSTRACT

Objectives. – Following on from our research into mediation through role-playing games, we are investigating the ways in which transference is expressed given the characteristics of this medium which combines game activity and collective narrations. From this perspective, we hypothesize that it mobilises a specific form of transference at the origin of particular therapeutic movements.

* Auteur correspondant.
E-mail address: coretin.boulay@unil.ch (C. Boulay).

<https://doi.org/10.1016/j.neurenf.2024.05.003>

0222-9617/© 2024 Les Auteurs. Publié par Elsevier Masson SAS. Cet article est publié en Open Access sous licence CC BY (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Patients and method. – We met with two groups of adolescents (7 adolescents altogether) in a therapeutic mediation through role-playing games, conducted by a psychologist and an educator in an adapted educational institution. We proposed a grid for identifying transference movements, making it possible to characterize the nature of these movements and to differentiate their scene of emergence between group and narrative. We studied the transcripts of all the workshop sessions to highlight the emerging processes and their evolution.

Results. – Our results showed that the transference was initially generalised and marked by massive tendencies to express aggression, denial or rejection of the other and the group. Over time, the mode of relationship to the object seemed to evolve, drawing on the transference enabled by the psychologist and the educator and by the link between relationships at the actual and narrative levels.

Discussion. – The role-playing game reveals itself as a place of projection of the relational dynamics and representations of the relationships. The medium then reveals the pitfall in the creation of a bond and the recognition of the object's place, and the underlying anxieties. However, it also becomes a transformer of relationships because it allows the emergence of a transference that is first diffracted in the narrative envelope, which secondly authorizes a movement of recovery and a relief of group relationships.

Conclusion. – The role-playing game offers spaces for projection that takes account of the suffering linked to the situation of encounter within the group. It is also a place where relational dynamics can unfold, protected from the destructiveness of acting through the prism of narrative and a three-stage transfer that contributes to the process of historicization.

© 2024 The Authors. Published by Elsevier Masson SAS. This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

1. Introduction

1.1. Transferts et pathologies narcissiques-identitaires

La question du transfert est au cœur des considérations sur les dispositifs thérapeutiques dans le champ psychanalytique. Révélateur de la problématique dans laquelle s'inscrit le patient, il est également le levier fondamental de l'évolution de la symptomatologie et du soutien de la subjectivité.

Dans le champ des problématiques dites narcissiques identitaires, qui recouvrent une pluralité de syndromes, d'entités nosographiques et qui affectent particulièrement les adolescents [1], c'est une forme spécifique de transfert qui tend à s'exprimer, négatif, fonctionnant comme une projection topique de la conflictualité interne sur l'objet de la relation [2]. À partir de ce type de transfert, c'est l'autre qui éprouve ce que le sujet ne peut reconnaître dans sa subjectivité. Ainsi, la rencontre avec l'objet, source d'angoisses liées à la différenciation, à la séparation, s'envisage par la mise en acte au détriment d'un traitement psychique de l'expérience [3], et ce qui s'exprime est, avant tout, l'absence de trace, l'absence de l'expérience de la symbolisation.

Les médiations thérapeutiques sont des dispositifs qui facilitent le travail clinique par le biais notamment de la diffraction du transfert, et qui contribuent à favoriser l'adhésion thérapeutique dans les situations où le lien transférentiel est mis à rude épreuve. La médiation appelle alors l'associativité autour d'une forme multifocale de transfert, c'est-à-dire attractrice de traces sensorimotrices, archaïques de représentations [4]. Ces traces sont évocatrices des relations précoces où la symbolisation n'a pas trouvé ses fondations, de ce qui est resté en souffrance et non traité [5]. Alors, à partir du jeu, de la création, ce sont les « traces de non-traces » qui se révèlent [6], et c'est une écoute particulière, multimodale, de ces transferts qui rend possible l'émergence des jeux « qui n'ont pas pu être joués » [7].

Dès lors, la spécificité du médium et ses caractéristiques malléables sont des éléments qui préfigurent la nature des processus transférentiels, et dont vont dépendre les processus de transformation.

1.2. Le jeu de rôle : une médiation thérapeutique groupale

Nous avons évoqué les caractéristiques malléables du jeu de rôle (JDR) dans de précédents travaux [8,9]. Le JDR mêle activité

ludique et créative, engageant la narrativité, la co-création groupale de narrations à partir d'interactions verbales, gestuelles, comportementales, avec un environnement fictionnel, et qui constitue une médiation particulièrement porteuse auprès d'adolescents inscrits dans les problématiques narcissique-identitaires, dans les « pathologies des enveloppes » [10] qui contrarient l'accès au jeu, au monde interne, mais aussi à l'autre et à la relation.

Les origines du JDR sont liées à l'histoire du jeu Donjons et Dragons, premier du genre à permettre au joueur d'évoluer librement dans un monde fictif, et d'incarner un personnage imaginaire confronté à de nombreuses péripéties [11]. Issu du champ de la fiction interactive, genre littéraire dans lequel le lecteur-joueur choisit lui-même le destin du personnage principal et le déroulement du récit [12], le JDR a également inspiré le développement du jeu vidéo, notamment des RPG (*role-playing games*), qui sont une transcription numérique des règles et de la philosophie qui président à la mise en forme du JDR.

Dans le champ du soin, le JDR peut être rapproché de manière globale des psychothérapies de groupe, puisqu'il s'appuie fondamentalement sur les interactions entre joueur, et sur une forme de création groupale, commune et co-construite faisant donc appel à l'intercréativité [13]. À cet égard, le JDR se constitue comme un espace de rencontre entre plusieurs subjectivités, au sein duquel va prendre forme une structure psychique groupale, dans laquelle des contenus et des processus particuliers peuvent émerger [14]. De manière plus spécifique, le JDR peut aussi être comparé à la pratique du psychodrame, fondé par Jacob Levy Moreno [15], et aux pratiques de médiation par le théâtre, avec lesquelles il partage des principes de déroulement commun, mais qui se singularise au regard de certains aspects, évoqués ci-dessous.

Le JDR est une activité dans laquelle un groupe de joueurs (PJ) créé collectivement une narration, incarne des personnages qui évoluent dans un univers de fiction, et dont les contours, les règles sont évoqués, rappelés par un meneur de jeu (MJ). Ce joueur particulier a la fonction de cadrer les narrations proposées par les PJ, qui eux évoluent librement et selon leur désir dans le cadre présent. Dans un JDR, les joueurs sont alors souvent des aventuriers, qui se voient confier une quête à réaliser dans un environnement peuplé de personnages-non-joueurs (PNJ). Ces derniers se présentent comme des alliés ou des ennemis, qui vont accompagner ou entraver l'aventure. Les joueurs peuvent interagir librement, sans limite avec l'univers de fiction, et raconter une histoire sur-mesure, qui se forme et se transforme au fil des interactions.

1.3. Les supports de transfert dans l'activité JDR

Le JDR est donc composé de différents niveaux de cadre, qui en font toute sa granularité interactive, constituent une communauté de registres et d'attracteurs transférentiels potentiels, susceptibles de mobiliser des contenus et des mouvements de transformation singuliers.

Le JDR permet en effet que le transfert puisse se déployer :

- dans les interactions groupales (entre adolescents) ;
- dans le lien à la fiction (univers, PNJ, etc.) ;
- dans le lien de personnage à personnage ;
- dans le lien aux soignants/thérapeutes/MJ.

Dans le JDR, le lien à soi et à l'autre est nécessairement composé d'un double feuillet qui conjugue sujet/avatar ; objet/personnage ; actualité/fiction, engageant un double mouvement subjectif d'immersion et de différenciation, dans lequel le sujet est tout à la fois acteur et spectateur de ses propres actions.

Le JDR est avant tout une situation de groupe, un lieu d'échanges, de liaison avec l'environnement et l'objet [16]. À cet égard, il est lieu de régression, attracteur d'un transfert archaïque, et révélateur du lien du sujet à son environnement, de ses capacités d'arrimage, mais aussi des défauts dans la fonction de liaison et de rencontre [17]. Si cette régression du transfert produit des effets de destructivité, d'effraction, elle est aussi une condition nécessaire à la créativité et à la contenance [18,19]. Le groupe se pose alors comme un espace de « remédiation narcissique », de liaison, d'élaboration, un lieu transitionnel (à condition de résister aux attaques) et contenant qui engage des formes de transferts multilatéraux, qui connectent l'ensemble de ses membres entre eux.

À l'intérieur du groupe, le sujet entretient des liens avec ses pairs (vecteurs de processus identificatoires, de mobilisation des enjeux psychiques convoqués par le lien) et avec les soignants. C'est ce lien, et l'écoute multimodale du transfert par ces derniers, qui favorisent l'expérience réflexive du sujet, car c'est dans le jeu de miroir dans lequel le soignant entend, sent, contient, élabore autour des contenus perçus dans le transfert que le sujet peut se sentir, s'entendre, se contenir et élaborer lui-même [17].

Le registre fictionnel est un autre support transférentiel avec lequel le sujet entre en contact. À ce titre, le personnage incarné est le support de cette inscription dans l'espace fictionnel, et devient un autre lieu d'arrimage et d'exploration de la dynamique transférentielle dans le JDR.

Le caractère groupal et fictionnel fait du JDR une expérience éminemment relationnelle, sociale, qui appelle une confrontation à la multiplicité et à la différenciation, dans un espace groupal actuel, mais aussi fictionnel qui « amortit » la charge du transfert et vient doubler le phénomène de diffraction [20], qui contribue à soulager le lien de la charge d'angoisse qu'il véhicule.

Alors, si le groupe, le personnage, la fiction sont des supports qui, indépendamment, vectorisent une forme de projection de la subjectivité et facilitent la reprise des processus en impasse, ces différents registres viennent se doubler, se superposer dans le cadre d'une activité jeu de rôle, et génèrent un transfert portant simultanément sur le champ de l'actuel et de la fiction. Tous ces feuillets de transferts opèrent comme des supports de projection, de projection dont l'enchevêtrement semble particulièrement adapté au travail de liaison dans les relations intersubjectives, lorsque ce sont ces fonctions qui sont invalidées chez le sujet.

2. Problématique

Si les manifestations du transfert constituent l'un des enjeux de la compréhension de l'émergence des processus thérapeutiques

dans le champ des psychothérapies, le transfert qui émerge en médiation reste un objet en cours d'exploration. Le JDR est une médiation particulière encore peu étudiée sous cette forme spécifique, et les « qualités » du transfert qui s'y déploient restent méconnues, malgré le grand intérêt que présente le médium.

Notre objectif sera donc d'étudier la manière dont s'exprime le lien transféro-contretransférentiel dans la médiation JDR, et les colorations spécifiques qu'il adopte afin de dégager quelques-uns des opérateurs du changement qui surviennent dans ce contexte. Nous entendons alors explorer les diverses formes de relations qui émergent en atelier, et comment celles-ci participent des mouvements de transformation.

Ainsi, œuvrer dans le sens d'une compréhension des particularités du cadre, de ses supports potentiels à partir de l'analyse des mouvements transférentiels s'avère pertinent pour comprendre les mouvements de transformation et leur contexte d'émergence.

3. Patients et méthode

3.1. Participants et contexte

Ce travail a été réalisé dans le cadre de la recherche Adolescence et médiations par le jeu de rôle (AMJDR) mené à l'université de Lausanne, et dont l'objectif est l'étude des processus de symbolisation et de leur déploiement dans une activité fondée sur la création collective de narrations.

Nous avons mené, en tant que psychologue MJ, deux sessions d'ateliers auprès de deux groupes de sujets (composés de 3 et 4 adolescents) rencontrés au sein d'un établissement de scolarisation adapté pour adolescents déscolarisés.

Chaque session comporte 10 séances, proposées à rythme hebdomadaire, d'une durée de 45 minutes chacune. Chaque séance se termine par un temps de reprise au cours duquel les meneurs de jeu peuvent donner un retour aux adolescents, commenter la séance, accueillir les retours des adolescents.

Le premier groupe (G1) est composé de Sohan (jouant le personnage de Sten), Noam (Mickael), et David (Luffy). Le second groupe (G2) est composé de Iker (H), Saïd (Barbe-Blanche), Joan (Monkey D Luffy) et est rejoint plus tard par Noam (qui joue cette fois Noam Jr.). Tous les adolescents rencontrés sont âgés de 11 à 14 ans et ont un parcours marqué par la déscolarisation, et par de multiples passages à l'acte, à la manifestation de troubles du comportement, de l'attention, mais également à des problématiques psychopathologiques (symptomatologie dépressive...) ou familiales (placement) associées.

Ces groupes ont été animés par un psychologue-MJ (auteur de cet article), accompagné par un éducateur, co-meneur de jeu, Hector (qui incarne les personnages de Don Diego et de Erabor).

Les noms des adolescents ont été modifiés afin de garantir leur anonymat.

Le cadre de l'atelier a été développé autour des repères classiquement admis dans le jeu de rôle sur table : il s'agit d'une conversation dans laquelle les joueurs/participants incarnent un personnage dont ils décrivent les actions, les conversations et construisent ensemble une histoire commune. Le système de jeu utilisé vise à déterminer la réussite ou l'échec des actions entreprises par les joueurs au moyen de jets de dés et de seuils de réussite déterminés à l'avance. Un MJ, psychologue, anime l'atelier et propose aux PJ, des environnements fictionnels, des pistes de scénarios, quêtes, énigmes potentielles à résoudre à partir d'interactions avec des PNJ, c'est-à-dire des personnages présents dans l'univers et incarnés par le MJ¹.

¹ Nous proposons ici un exemple tiré de la recherche AMJDR pour illustrer le déroulement d'une partie. Le MJ prend la parole pour décrire l'environnement dans

3.2. Outils

Dans le cadre de la recherche AMJDR, nous avons développé une grille d'observation des processus de transformation visant à :

- repérer les éléments et procédés signifiants qui émergent au cours de l'atelier, représentant les processus de symbolisation ;
- caractériser la nature de ces procédés en fonction du registre de symbolisation qu'ils représentent (primaire ou secondaire) et témoins de l'émergence d'une expérience transférentielle de l'ordre de l'impasse de la représentation, ou au contraire relevant du champ de la réflexivité et/ou de l'intersubjectivité ;
- identifier la scène transférentielle sur laquelle les procédés s'expriment (cf. Annexes).

Ce travail se focalisera particulièrement sur l'étude des liens transférentiels à partir des interactions entre les adolescents et les objets du cadre (pairs, thérapeutes, médium) et sur la scène d'émergence des processus dans l'atelier. Ainsi, il sera question de discriminer la nature des liens qui émergent dans le cadre de l'actualité groupale, en dehors du récit (cadre extradiégétique) ; dans le cadre du récit, à travers le lien aux personnages, et l'incarnation de ces derniers (cadre intradiégétique) ; dans le champ sensorimoteur, à partir des attitudes et comportements déployés par les adolescents.

Ce travail s'inscrit dans la continuité de la méthodologie présentée par Brun (2016) [4], et du paradigme de la « preuve fondée sur la pratique » appliqué au champ des médiations thérapeutiques, à partir de l'analyse d'un dispositif en contexte naturaliste et dans une logique exploratoire.

3.3. Analyses

Toutes les séances ont fait l'objet d'un enregistrement audio, d'une retranscription, et de prises de note extensives à l'issue de chaque séance et de chaque lecture des retranscriptions. Nos analyses seront fondées sur l'ensemble des interactions entre le groupe et les meneurs ; entre le groupe et le jeu ; entre les adolescents ; entre les personnages.

Nous étudierons les processus transféro-contretransférentiels à travers ces interactions et via l'identification de la scène associative (sensorimotrice ; intradiégétique ; extradiégétique) sur laquelle ces interactions se déploient.

Ainsi, nous mettrons en évidence la structure de la dynamique transféro-contretransférentielle dans le cadre de ces ateliers, qui mobilisent un objet particulier, et comment cette dynamique contribue à la relance de la symbolisation.

lequel évoluent les personnages : « vous êtes à la lisière de la forêt. Au loin, vous apercevez une petite maison en bois, et un homme travaille à l'extérieur. Que faites-vous ? ». Noam, qui joue Mickael, répond : « on le tape ! ». MJ : « Vous êtes sûrs ? ». David, qui joue Luffy, ajoute : « non non, on veut savoir qui ils sont. On s'approche et on demande ce qu'ils font ». Le MJ interprète alors l'homme, le PNJ, comme si le personnage entrait en contact avec les PJ : « bonjour aventuriers, je travaille ici, mais je cherche quelqu'un pour acheter ma maison. Elle me coûte beaucoup trop cher et je veux rejoindre la ville ». Le groupe de joueurs entreprend alors une phase de négociation : « ok, alors tu nous la vends 100 pièces d'or ! ». Le MJ invite les joueurs à jeter un dé, dont le résultat va déterminer la réussite ou l'échec de la négociation. Le jet de dé est réussi pour les joueurs. MJ : « d'accord, je vous vends la maison, elle est à vous. ». Le groupe prend possession de la maison, et entreprend de la visiter. Puis l'aventure se poursuit ...

4. Résultats

4.1. Contexte narratif : écritures et réécritures

La consigne fondamentale, dans le cadre de notre activité JDR, se décline sur deux niveaux.

Le premier introduit l'atelier, et peut s'énoncer comme suit : « nous allons jouer à un JDR. Vous allez incarner un personnage fictif et évoluer dans un univers imaginaire. Ensemble, nous allons raconter une histoire pendant que nous jouons les aventures de ces personnages ».

Le second niveau est constitué des « inducteurs », pensés pour initier le processus associatif. Dans le cadre d'un JDR, ces inducteurs prennent la forme d'un univers fictionnel et à explorer librement par les adolescents, via les interactions avec le meneur. Cet univers comporte : des lieux, des personnages, des intrigues, des « quêtes », saisissables potentiellement par les joueurs et issus d'un travail d'écriture préalable à l'atelier (par le MJ).

Les inducteurs proposés en G1 s'appuient sur une imagerie médiévale-fantasy et un univers peuplé de dragons, de magiciens, de brigands, de guerriers. Le processus d'écriture initial s'est focalisé sur le village de « Lys », petite bourgade de montagne, et sur quelques personnages à l'intérieur du village, donneurs de quêtes. Par exemple, le PNJ « Anatole » est préoccupé par un « esprit de l'eau » qui trouble le travail des pêcheurs ; des marchands suspectent qu'un groupe de sorcières soit à l'origine de disparitions répétées. . . Cependant, les adolescents n'ont saisi aucune des pistes proposées et se sont intéressés aux « limites » du cadre, soit à des lieux et des personnages mentionnés au fil des improvisations, qui n'ont pas fait l'objet d'un travail d'écriture préalable, mais proposés « à la volée ». L'ensemble de la session a donc visé à étayer ces pistes pour donner la possibilité aux adolescents d'explorer cette partie du cadre vers laquelle ils se dirigeaient (dans le but de détrôner un dirigeant perçu comme despotique).

Le G2 a été immergé dans un univers inspiré de la piraterie et infiltré d'éléments de fantasy. Les adolescents ont incarné des pirates, chacun membre d'un équipage, propriétaire d'un bateau commun au sein duquel des rôles ont été distribués. Le processus d'écriture initial s'est focalisé sur l'île nommée Esperanza, et les quêtes des PNJ pouvaient se formuler ainsi : retrouver un animal perdu ; libérer une prisonnière avant que la ville ne soit assiégée . . . Encore une fois, aucune de ces pistes n'a été suivie par les adolescents, qui se sont focalisés sur des éléments annexes, évoqués, et se sont dirigés vers le personnage du « corbeau-noir », roi des pirates dont ils espéraient prendre la place.

La dynamique d'écriture et de préparation a donc souvent nécessité des adaptations suite à chaque séance, en fonction du désir des adolescents et des éléments nouveaux mis en place dans les interactions, mais également au sein des séances. L'improvisation a donc occupé une large place, étant données la productivité et l'impulsivité créative des adolescents. Nous reviendrons plus en détail sur ces considérations dans la discussion de cet article.

4.2. Mouvements de rejet et d'envahissement

Dans les premiers temps de l'atelier, les adolescents se trouvent d'abord dans un mode d'entrée en relation fondé sur le rejet, la méfiance, l'agressivité qui s'exprime dans l'espace extradiégétique (Tableau 1). Par exemple, Joan reste muet, refuse l'interaction, l'entrée dans le jeu (tête baissée, ne répond pas aux interrogations, etc.). Le rejet s'exprime également dans le rapport à l'autre, au groupe. Noam et Saïd investissent massivement l'espace sensoriel (cris, impulsivité gestuelle, bruits) et envisagent le jeu comme un moyen de réalisation immédiat des désirs (avidité orale). Noam, par exemple, s'intéresse presque exclusivement à l'acquisition de trésors, de nourriture ; Saïd souhaite construire des gadgets à disposer

Tableau 1
Rejet et envahissement.

| | |
|-----------------------|--|
| Scène sensorimotrice | Agitation ; cris ; mutisme ; retrait |
| Scène intradiégétique | Sohan/Sten : « tais-toi. Je prends ma glace. Chut ! » Noam/Mickael : « je le frappe [...] paf ! » |
| Scène extradiégétique | Sohan/Sten : « j'ai le droit de faire tout ce que j'ai envie » Sohan/Sten : « mais c'est trop nul, moi j'ai pas envie de continuer à faire ça, je préfère faire des math et du français » Noam/Mickael : ah non ! (rôle) ; encore ça ? Je suis fatigué de ça |

sur le bateau (roues, ailes, téléphone portable, bombe atomique). Les adolescents crient, bougent, lancent des objets, cherchent la proximité physique et s'en réfèrent régulièrement à leurs perceptions et leurs sens (« j'ai mal à la tête » ; « j'ai une dent qui me fait mal » ; « j'ai mal au ventre » ...). Ces attitudes donnent naissance à des réactions violentes et à une agitation généralisée. Enfin, Diego par exemple, est régulièrement absent de l'établissement. Le groupe se trouve alors morcelé, face à l'agir et la déliaison.

Dans l'espace narratif (intradiégétique), les adolescents s'inscrivent dans un registre similaire, fondé sur le rejet de l'autre, la toute-puissance. Sohan et Joan notamment, dont la posture fluctue entre rejets du jeu, du groupe et envahissement, s'engagent comme créateurs tout-puissants d'un récit solitaire, qui dénie toute altérité et limite. Cette attitude est également partagée par Noam, qui aborde l'environnement avec impulsivité, mais qui déploie une créativité également aut centrée, déniait le groupe. Il exerce une agressivité/violence systématique dans le rapport aux PNJ (Tableau 1) qui ne reconnaît pas leur existence, leur présence, incarnée par le MJ. Au cours de ce premier mouvement, les adolescents explorent peu l'environnement fictionnel, et déploient leur associativité sans limite, sans contraintes, et sans prendre en considération les apports du reste du groupe.

Ces différents mouvements appellent alors chez les MJ des attitudes visant la contenance (rappel des règles, des tours de paroles, commentaires sur les comportements), l'engagement dans la narration (invitation à aider un PNJ ; reformulation des objectifs et missions potentielles), l'apaisement comportemental et la collaboration.

4.3. Persécution et manipulation : une régression perverse du mode de relation

Dans un second temps, c'est le sentiment de méfiance et de persécution qui mobilise d'autres formes de rencontre avec l'objet.

Les groupes peinent, d'abord, à s'organiser et à s'unifier. Chacun évoque le sentiment de persécution, par l'autre, par le cadre (Tableau 2), par le récit (Noam et Sohan se querellent, s'envahissent physiquement ; les PNJ sont abordés avec méfiance ; le dispositif d'enregistrement suscite rejet, questions, craintes pour l'anonymat). L'absence de cohésion, d'objectif commun, cristallise la conflictualité et les adolescents se reprochent continuellement leurs divergences, leurs désaccords (usage du mensonge chez Sohan ; usage de la violence et de l'impulsivité de Noam ; usage du « pouvoir » de Saïd qui lui permet d'endormir n'importe quel autre personnage). La différence suscite la méfiance et le sentiment de persécution.

Les attaques du cadre sont multiples et récurrentes (Sohan se plaint de sa participation à l'atelier, souhaite quitter le groupe). Parallèlement, les adolescents cherchent par tous les moyens à repousser la fin de séance, prolongent les interactions malgré les scansions (temps de débriefing, fin de séance, etc.) ; repoussent les limites des règles et du cadre (prendre plus d'argent, augmenter ses pouvoirs) ; Sohan se sent « arnaqué » (par les PNJ autant que par le

Tableau 2
Méfiance et persécution.

| | |
|-----------------------|--|
| Scène sensorimotrice | Saïd touche physiquement ses pairs ; les adolescents se menacent de coups, s'insultent ; agitation ; objets lancés |
| Scène intradiégétique | Noam/Noam Jr : « je le touche [souhaite utiliser son pouvoir pour endormir Saïd] » Saïd/Barbe blanche : « et là je [mime le fait de mordre] sa tête parce que je suis requin et j'enlève sa tête, je le mange » ; MJ : « alors, c'est vraiment ce que tu voulais faire ? Tu peux juste l'endormir aussi » ; Saïd/Barbe blanche : « enlever sa tête » Sohan/Sten : « allez Luffy, je vais te mettre un grand sort. . . à chaque fois que tu prononces le mot Sten [...] à chaque fois que tu bouges, t'es glacé » |
| Scène extradiégétique | Sohan/Sten : « déjà il nous enregistre et en plus il nous arnaque sur le temps » |

MJ), et réactualise son sentiment de persécution sur le cadre, dans la relation au thérapeute.

Dans l'espace narratif, les personnages tissent des liens marqués par la méfiance, l'agressivité, la recherche de contrôle (Tableau 2). Même face aux PNJ alliés, et bien intentionnés (le personnage « Alberto » par exemple, qui sollicite l'aide des PJ), les adolescents (G1 et G2) se montrent systématiquement, méfiants, violents, voire cruels. Dans l'espace narratif, les conflits ne se bornent pas aux relations entre personnages et PNJ, mais s'étendent aussi aux liens entre les personnages (les adolescents s'affrontent, craignent des « trahisons », se trahissent mutuellement). Ces conflits engagent des réponses réactionnelles et défensives, fondées sur l'agir et la maîtrise. Ainsi, Saïd (Barbe-Blanche) acquiert le pouvoir d'endormir ses compagnons, dont il use avec enthousiasme dans l'atelier ; Joan et Saïd tentent de priver Noam de la parole, de son pouvoir de décision sur l'histoire ; Sohan (Sten), mobilise son pouvoir de glace pour geler ses compagnons et craint en retour que les membres de son groupe ne le trahissent. . .

À partir de ces interactions, les meneurs interviennent davantage dans le champ intradiégétique, et médiatisent les conflits en intervenant en tant que personnages (« j'empêche Luffy de blesser Noam Jr. ») ou en mobilisant le système de jeu (« vous pouvez vous affronter, mais ce sont les dés qui décident de l'issue du combat »).

4.4. Réflexivité et historicisation

Progressivement, les adolescents tentent de comprendre le jeu et son cadre (s'approprient et manipulent les dés, la fiche PJ, les règles), d'interagir avec le monde, d'en découvrir les subtilités, d'entrer en interaction avec les PNJ (ils engagent des négociations, s'appuient sur des éléments de l'environnement pour organiser le groupe, leurs projets, etc.). L'attitude des meneurs vise alors à favoriser l'implication des joueurs dans le récit, à travers l'inscription des désaccords du groupe dans l'histoire et la narration, dans l'incarnation des personnages et dans l'attention attribuée à l'environnement fictionnel, au PNJ. Les meneurs visent aussi la régulation et la distribution de la parole ; la réflexivité sur les processus qui émergent.

Ainsi, les comportements et attitudes des adolescents sont l'objet de verbalisations, de commentaires, mobilisant une forme de réflexivité (Tableau 3), alors que l'espace narratif sert également un objectif de contenance : le pouvoir de Sten y est régulé, limité ; les adolescents sont invités à s'affronter via les jets de dés, en opposant leurs compétences ; des pactes magiques sont conclus entre les adolescents pour convenir d'une trêve ; les adolescents s'organisent pour gérer leurs équipements et inventaires collectifs.

Progressivement, les groupes acquièrent une forme de capacité réflexive. La fin de session approchant, la séparation devient

Tableau 3
Lien et réflexivité.

| | |
|-----------------------|---|
| Scène sensorimotrice | |
| Scène intradiégétique | MJ : « le Léviathan vous écoute » Sohan/Sten : « d'accord, je vais te parler clair et net, des personnes veulent t'utiliser pour détruire le monde, pour ton pouvoir et après ils veulent te tuer » [...] Noam/Mickael : « ils veulent se servir de toi et de nous aussi [...] » Sohan/Sten : « tais-toi, tu parles pas quand je parle. On va dire là il est soumis à moi ; et si jamais [il s'adresse au MJ] je te parle pas à toi, c'est je parle pas dans la vraie vie » ; MJ : « ne t'inquiète pas je sais que tu parles à Désano [reprends le jeu du personnage] Non, mais je vous jure je vous ai pas trahi » |
| Scène extradiégétique | Meneurs de jeu : « on est pas dans One Piece ; c'est votre histoire qu'il faut faire » Sohan/Sten : « non ben je le fais pas, ça sert à rien, c'est mes collègues » Co-MJ : « il va falloir travailler ensemble » |

objet de discussion, de commentaires, de verbalisation des affects. Les joueurs peuvent exprimer qu'ils déplorent la séparation du groupe et constatent l'absence de cohésion, mais ils paraissent aussi plus détendus, et déploient des formes de collaboration en jeu plus importantes (Tableau 3). Néanmoins, les séances de jeu, marquées par des mouvements de collaboration, d'entraide mutuelle, de poursuite d'un objectif commun, sont régulièrement rompues par des conflits interindividuels. L'intervention des meneurs, en jeu ou hors-jeu, est alors une nécessité, via le rappel des « pactes » ; la verbalisation ; le rappel du cadre, des règles du jeu, des objectifs narratifs poursuivis qui participent d'une fonction d'historicisation du groupe de personnages et du groupe de sujets.

5. Discussion

5.1. Lieux de projection de l'angoisse de la rencontre

Le jeu de rôle révèle d'abord chez ces adolescents la complexité d'entrer en lien et de reconnaître la place de l'autre. Le rapport au jeu, au groupe met en évidence le vécu persécutoire de la rencontre, et les différents mouvements qui en découlent concourent, au fond, à la mise à distance de l'objet et révèlent l'absence de corrélation des subjectivités.

D'abord, l'objet est nié, et la réalité groupale se retrouve clivée par des sujets qui se tiennent à l'écart, ou qui excluent l'autre de la relation à travers des mouvements de retrait, de rejet, de toute-puissance, d'avidité. Ainsi, les joueurs peuvent à la fois confisquer la narration, la création, ou s'en tenir éloignés. Ils incarnent alors des personnages immortels, aux pouvoirs sans limite, ou alors aux contours sans cesse fluctuants, voire inexistantes. Le rapport à l'autre est destructeur, repose sur la maîtrise, le gel de l'acte, de la parole, de la pensée...

Ainsi, la rencontre avec le jeu mobilise le désir de satisfaction de la pulsion, le primat du principe de plaisir, mais cette rencontre confronte également à l'autre, et à l'angoisse de la différenciation (Noam crie, frappe, s'agite ; Joan exclut l'autre du récit ; Sohan rejette le groupe). Cette angoisse se cristallise parfois en moments de rupture [21], à haut risque [22], en passages à l'acte massifs, brutaux, le cadre devenant le dépositaire de contenus archaïques [23], d'un vécu traumatique, non symbolisé, (c'est le cas notamment à l'occasion d'une explosion comportementale chez Sohan). C'est alors l'aménagement du dispositif et l'appui proposé par les MJ qui favorisent la reprise.

Après un premier mouvement de rejet, de fuite, le rapport à l'objet se dialectise, sous une forme primaire d'abord. On observe alors l'émergence de la manipulation, de la maîtrise de l'autre, de l'objet à soumettre au désir du sujet par la force, la violence, la menace. En ce sens, le JDR engage les adolescents sur le plan d'une régression perverse du mode de relation à l'objet, qui s'exprime sur les figures fictionnelles animées (environnement de la fiction, PNJ), sur l'environnement vivant (meneurs, adolescents), dans le rapport aux règles, au cadre matériel (falsifier un jet de dés ; mentir à un PNJ, à l'autre). Ces modalités défensives génèrent, secondairement, des tensions sur le plan groupal qui confrontent le sujet à l'objet et au principe de réalité. La rencontre avec le jeu appelle alors un renoncement, car le cadre et les règles qui l'organisent s'imposent comme privatifs et limitent l'agentivité. La régression du mode de relation d'objet révèle alors un transfert négatif qui témoigne du sentiment de passivité des adolescents, eux-mêmes contraints et soumis à leurs propres désirs insatisfaits [24]. Cette passivation mobilise une recrudescence des comportements actifs et agressifs. Ceux-ci visent, par l'acte, la réappropriation de l'expérience [3].

Le JDR se présente alors d'abord comme un support de projection qui révèle l'angoisse de la rencontre et du lien. Le JDR semble exercer une attraction de l'angoisse depuis les espaces extradiégétiques, qu'il projette vers l'intérieur de la narration et du processus de création. Afin d'envisager la manière dont cette forme initiale du lien trouve à se mettre en mouvement, nous pouvons nous pencher plus particulièrement sur l'implication du psychologue-MJ et de l'éducateur dans la rencontre. Nous verrons que leurs interventions médiatisent la rencontre avec la « granularité » du jeu, qui devient jouable à partir d'un transfert en trois temps.

5.2. Interactivité et intercréativité : l'autre comme partenaire de jeu

Le JDR est un espace de jeu où se rencontrent des sujets, et où ces sujets rencontrent un univers fictionnel interactif. Le médium fonctionne comme un *squiggle* narratif, et évolue donc constamment sous l'influence de l'associativité du sujet, du groupe et des thérapeutes (ici, le psychologue et l'éducateur). La question du lien ne fait pas exception. De plus, la présence des thérapeutes actualise, à la fois, la conflictualité qui fait obstacle à l'établissement d'un lien harmonieux avec l'autre, mobilise le rejet, mais autorise également la sécurité et la différenciation.

Ainsi, les investissements relationnels des adolescents en direction du psychologue ou de l'éducateur ont également contribué, d'abord, au processus de différenciation. Il s'établit à partir de la mise en scène d'un clivage entre bon et mauvais objet, mais également entre position maternelle et paternelle, entre accueil et limite. Ces positions d'abord cristallisées se fluidifient au cours du temps. De plus, psychologue et éducateur se trouvent investis de manière dynamique au regard de ces différents pôles, et ne s'inscrivent pas de manière rigide dans l'une ou l'autre de ces positions.

La relation au psychologue, par exemple, a favorisé l'émergence d'affects de méfiance, du sentiment de persécution, précipitant l'angoisse de la rencontre. C'est alors un travail de détoxification du lien qui a été l'enjeu de cette rencontre. Du côté du transfert éducateur-adolescents, ce sont les attitudes d'ordre maternel primaires qui ont pu être exercées, en écho aux vécus d'intrusion et de persécution. En effet, adolescents et éducateur bénéficiaient d'un lien de confiance préexistant et d'une alliance positive. Celle-ci a participé à ce processus de traduction des éléments bêta anxiogènes et désorganisateur en éléments alpha plus tolérables contribuant à l'approvisionnement du psychologue par les adolescents. La fonction paternelle, en revanche, a pu s'exprimer dans le transfert psychologue-adolescents, à partir de l'apport du système de jeu, des limites posées par la fonction de MJ, incarnée par le psychologue. Néanmoins, ces positions ont pu se transformer et

s'inverser au cours de l'atelier, l'éducateur devenant progressivement le garant du cadre contre le débordement comportemental notamment, et le psychologue ouvrant le champ de l'association libre et de la créativité non guidée.

Au cours de l'atelier, les thérapeutes œuvrent dans le sens d'une fonction à contenir [25], favorisant l'accueil de la subjectivité, du monde imaginaire des adolescents (« là c'est votre histoire qu'il faut faire » ; « j'aimerais bien qu'on l'aide, ce PNJ »), mais aussi à travers le rappel des limites. Ces interventions renforcent les caractéristiques malléables du cadre : la fidélité (capacité du médium à conserver les propriétés, les formes qui lui sont données) des créations du groupe est privilégiée à une transformabilité toute-puissante, sans limite, relevant du déni groupal, afin que soient préservés un cadre et un ensemble de repères partagés par le groupe. MJ et éducateurs soutiennent alors l'associativité, tout en veillant à la préservation du groupe face à l'envahissement. Ces interventions s'expriment à plusieurs niveaux : dans l'actualité du groupe, où émergent les affects et les pulsions, mais aussi dans la narration et le *gameplay* (composantes ludiques du jeu ; système de règles), où les adolescents sont invités à s'immerger pour y diriger/diluer les tensions. Ainsi sont visés des enjeux de contenance, de liaison, de représentation des conflits dans l'espace narratif.

Sur le plan contre-transférentiel, soulignons également que les mouvements d'envahissement, la succession des passages entre rejet et adhésivité, indolence et impulsions sont évocateurs d'une frénésie, d'une contenance en échec qui bouleverse constamment l'atmosphère groupale. Ces processus mobilisent un sentiment d'impuissance, participent du gel de la pensée et de l'associativité, mais aussi des mouvements de résistance contre-transférentiels focalisés sur le maintien (presque rigide) du cadre, de la narration. En négatif se révèlent l'impuissance et le sentiment de passivité des adolescents. Dans ce mouvement, ceux-ci réclament l'accès à la créativité, dans un espace dont la sécurité doit être garantie pour tous et qui assure un rôle protecteur face à la réalisation toute-puissante du désir.

Le JDR permet alors que cette dialectique transféro-contretransférentielle puisse se jouer à partir du lien aux règles du jeu, mais aussi à l'histoire racontée. Ce lien peut se tisser dans la distance prise vis-à-vis du scénario, ou au contraire dans l'adhésion à celui-ci. Ces deux éléments, fondés sur la nature interactive du JDR, constituent donc des facteurs de diffraction du transfert, par l'intrication des divers registres du cadre (*gameplay*, univers fictionnel), qui se révèlent protecteurs de la relation thérapeutique : adolescents et thérapeutes disposent d'un espace, d'une scène, de décors et de personnages grâce auxquels ils peuvent incarner et donner forme aux affects et aux conflits sous-jacents. Alors, ce qui se trouve en impasse dans l'actualité de la rencontre, trouve une issue potentielle dans la fiction et ses outils qui font l'objet d'une médiatisation constante de la part des thérapeutes. Par exemple, la présence des chevaux, du bateau de pirate, les fonctions d'équipage ont mobilisé chez les adolescents un investissement positif de la narration et le désir de s'inscrire dans la continuité de l'histoire qui se crée à plusieurs. Ainsi, dans le saisissement du *gameplay*, les adolescents peuvent exprimer un désir de maîtrise, de destruction, de créativité compulsive, alors que les thérapeutes se montrent garants des limites, de la fonction contenant, ce qui favorise la reconnaissance et la préservation du groupe. Ces mouvements ouvrent alors à l'intercréativité et à une réalité groupale partagée [18], narrative, dans laquelle le lien devient possible.

5.3. La triple temporalité du processus transféro-contretransférentiel

Nous avons donc décrit différents supports transférentiels, et les potentiels de transformation qui prennent appui sur cette diversité de liens, mais les transformations décrites ont également été vec-

torisées par les effets du JDR sur la temporalité, puisque sa structure et ses caractéristiques se déploient non seulement en différents registres et supports sensoriels, relationnels, narratifs, mais aussi en différents temps distincts :

- les récits « préécrits » en amont des séances, apportés par le thérapeute ;
- leur saisie par les adolescents pendant la séance ;
- l'improvisation du thérapeute, forme d'interprétation narrative-contre-transférentielle en réponse aux associations des sujets.

La préécriture (préparation des séances) de l'histoire repose sur les attentes, les désirs et les projections du thérapeute quant aux attentes, désirs et projections des adolescents. Elle est une forme de contre-transfert par anticipation, mais aussi dans l'après-coup de la séance.

La saisie du matériel narratif et ludique par les adolescents au cours de la séance de JDR constitue le temps de la rencontre avec le médium. Le mouvement transférentiel s'y déploie, et c'est à ce moment que s'actualisent les désirs, les pulsions, les représentations.

Enfin, l'improvisation du thérapeute est constituée des réactions, attitudes, adaptations de ce dernier aux associations des adolescents. En ce sens, l'improvisation est la transposition dans la narration de l'attention flottante, le pendant narratif du contre-transfert, soutenu par l'univers fictionnel et les PNJ. Nous pouvons donc tenter de dégager certains des mouvements qui ont été observés au cours de l'atelier.

Nous avons décrit les variations qui ont distingué l'histoire préécrite de l'histoire racontée par les adolescents, davantage tournée vers l'action, l'agressivité, la défiance à l'égard des figures paternelles « toutes-puissantes » (désir de remplacer le « roi des pirates » ou le « seigneur Désano »...). Les réécritures et improvisations ont donc été orientées par ce refus initial, et par le désir de mobiliser l'intérêt des adolescents pour le JDR et la narration. Ainsi, les contenus proposés secondairement sont davantage centrés sur l'action, la mise en scène d'ennemis, d'obstacles qui entravent la progression des joueurs dirigée préférentiellement vers la réalisation pulsionnelle immédiate du désir, le but de ces réécritures étant de permettre aux adolescents de jouer, en groupe, tout en mobilisant intérêt, investissement, plaisir partagé. Alors, improvisations et réécritures sont envisagées comme des « actes thérapeutiques bien tempérés » [26], c'est-à-dire en équilibre entre un engagement vers une créativité commune, et la reconnaissance du désir du sujet. Les réécritures opèrent ici comme un travail d'élaboration autour des processus mis en jeu dans la narration. Elles sont envisagées comme une forme d'après-coup, de retour réflexif sur les séances et comme un moyen de tenter de saisir les enjeux du travail thérapeutique. Elles contribuent à un travail d'historicisation, voire même de métahistoricisation qui prend en compte les cadres intradiégétiques et extradiégétiques.

Enfin, l'improvisation constitue une forme de réécriture en temps réel. L'objet créé par le groupe n'est alors pas figé, mais se déploie et se transforme dans une conversation dans laquelle l'appareil psychique des thérapeutes est mobilisé. Il apparaît notamment sous la forme des pistes narratives qui se modèlent au fil de l'échange. Ainsi, les propositions narratives ont souvent été agrémentées de rencontres ponctuelles avec des PNJ animés de pensées, d'émotions, de réactions, de désirs. Les adolescents se sont trouvés confrontés à des personnages interprétés comme inquiets, effrayés par leurs agissements, mais aussi en quête d'intérêt, de sollicitude, d'étayage. D'autres au contraire se sont montrés malins, sournois, difficiles à corrompre ou à convaincre. Ces interprétations se présentent comme des échos, des tentatives d'accordage aux PJ, des mises en scène et en dialogue de leurs propres modalités d'expression, de sorte à représenter les conséquences potentielles,

les effets, dans la relation, de leur propre modalité de présentation. À cet égard, les PNJ sont les interfaces de la rencontre transféro-contretransférentielle dans la narration. Ils composent un environnement-fictionnel-animé, une forme d'environnement maternel primaire qui s'adapte aux problématiques des adolescents, les exprime, les réfléchit, les met en scène en appui sur une préoccupation à la juste température [27] entre vie groupale et vie individuelle.

Les PNJ ouvrent alors des espaces de réflexivité qui contiennent les affects, désirs, fantasmes et qui transitent dans l'espace transféro-contretransférentiel. Alors, cette posture particulière du thérapeute, concernant l'interprétation des PNJ en appui sur l'improvisation, s'ouvre comme un espace transitionnel, qui renvoie au trouvé/créé, relançant chez le sujet la capacité à la créativité, la différenciation et la fonction réflexive [28]. L'expérience de la rencontre peut y être produite, avec un sujet animé et vivant, mais dans un cadre de sécurité, diffracté dans la narration et à l'aide des PNJ. Ceux-ci peuvent devenir dépositaires d'une agressivité, d'une destructivité, d'un déni, sans risque de nuire à la relation. Personnages et situations narratives deviennent des lieux de rencontre dans la rencontre, des espaces de protection et d'expression dans l'attente de l'émergence de la sécurité dans le lien.

Dans la situation de JDR, préparation et improvisation semblent être deux postures nécessaires, relevant d'une préoccupation maternelle primaire, dans le sens où la première présente les éléments environnementaux, narratifs, fictionnels, qui vont servir l'immersion, relever du portage, de l'espace contenant dans lequel les adolescents sont attendus et accueillis ; et la seconde assure la continuité du lien, de l'objet, car elle relève de la disponibilité psychique du thérapeute, d'une suspension de son désir, et de l'adaptation au désir du sujet qui se « croit seul en présence de l'autre » [29]. En ce sens, l'improvisation permet au thérapeute, et plus largement au dispositif narratif dans sa mobilisation transféro-contretransférentielle de soutenir la fonction réflexive en souffrance chez l'adolescent.

6. Conclusion

À partir de l'analyse des processus relationnels sur le fond desquels on peut identifier les émergences transféro-contretransférentielles, nous avons pu voir comment le groupe et la narration peuvent devenir des espaces de projection dans lesquels se généralise un mode particulier de relation à l'objet, qui rend compte de la souffrance mobilisée par l'expérience de la rencontre et de l'altérité. Ainsi, l'enchevêtrement des espaces du JDR et l'investissement de ces derniers éclairent le processus de répétition, l'actualisation des angoisses de différenciation, de séparation, de castration. Toutes ces angoisses s'actualisent alors dans la rencontre avec l'autre sujet.

Néanmoins, nous avons pu observer comment la coordination du binôme psychologue-éducateur concourt à vectoriser la contenance de ces différents espaces, et à faire émerger le sentiment de sécurité, à partir d'un mode de relation spécifique (la relation adolescent-éducateur). À partir du mouvement destructeur du lien, une dynamique progrédiente peut se déployer, d'un espace transférentiel à l'autre.

Enfin, nous avons souligné comment les caractéristiques du JDR appellent le déploiement d'un mode de transfert particulier. Si nous observons le phénomène de diffraction se déployer dans le champ du JDR, comme c'est le cas dans d'autres dispositifs groupaux, il ne concerne pas uniquement une approche topique du transfert. Celui-ci s'oriente en effet en direction des différents espaces mis à disposition par le médium et le cadre, mais il se

diffracte également dans une perspective temporelle, et se module successivement dans le temps de la séance, dans l'après-coup, dans la préparation et dans le travail d'écriture. Cette diffraction temporelle permet l'expression d'une préoccupation à plusieurs niveaux, un travail de projection depuis le thérapeute vers les adolescents. Cette forme de préoccupation témoigne d'un mouvement d'adaptation des thérapeutes à la subjectivité des participants à l'atelier, qui contribue au processus d'historicisation, de mise en lien entre les sujets, les lieux et les temporalités.

Déclaration de liens d'intérêts

Les auteurs déclarent ne pas avoir de liens d'intérêts.

References

- [1] World Health Organization. Adolescent mental health [Internet]. Geneva: WHO; 2021 [cited 2024 Apr 9. Available from: <https://www.who.int/fr/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>].
- [2] Roussillon R. Le transitionnel, le sexuel et la réflexivité. Paris: Dunod; 2009.
- [3] Jeammot P. Entre soi et non-soi, l'espace de la rencontre. La paradoxalité du vivant. *Evol Psychiatr* 2019;84(1):127-38.
- [4] Brun A. Spécificités de la symbolisation dans les médiations thérapeutiques. *Cliniques* 2016;11:16-44.
- [5] Brun A. La rencontre analytique dans les dispositifs à médiation thérapeutique, aux limites de l'analyse. *Rev Latinoam Psicopat Fund Sao Paulo* 2015;18:234-52.
- [6] Ferrant A. Inventer sa vie : les chemins du transfert. In: Ciccone A, editor. *Les traces des expériences infantiles*. Paris: Dunod; 2018. p. 141-54.
- [7] Brun A. Intersubjectivité et médiations thérapeutiques. *Evol Psychiatr* 2020;85(4):529-40.
- [8] Boulay C, Roman P. Le jeu de rôle : une médiation thérapeutique. Propositions conceptuelles sur les caractéristiques malléables du « JdR » en psychothérapie d'adolescents. *Bull Psychol* 2023;581:197-208.
- [9] Boulay C. La destructivité dans le processus créateur en médiation thérapeutique : une nécessité ? Illustration clinique à partir d'un atelier à médiation par le jeu de rôle. *Psychotherapies* 2023;43:117-27.
- [10] Ciccone A. Enveloppe psychique et fonction contenantante : modèles et pratiques. *Cah Psychol Clin* 2001;(2):81-102.
- [11] Baker IS, Turner JJ, Kotera Y. Role-play games (RPGs) for mental health (why not?): roll for initiative. *Int J Ment Health Addict* 2022;21:3901-9.
- [12] Archibald S, Gervais B. Le récit en jeu : narrativité et interactivité. *Protee* 2006;34:27-9.
- [13] David C. Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire. *Littératures*. Université Sorbonne Paris Cité; 2015.
- [14] Kaës R. Un singulier pluriel. *La psychanalyse à l'épreuve du groupe*. Paris: Dunod; 2007.
- [15] Anzieu D. *Le psychodrame analytique chez l'enfant et l'adolescent*. Paris: PUF; 2004.
- [16] Brandibas G, Sudres JL, Bernoussi A, Fourasté R. Les enveloppes psychiques de l'adolescent : un essai de modélisation par un test projectif dans le refus scolaire. *Neuropsychiatr Enf Adolesc* 2003;51:344-53.
- [17] Bittolo C. Le concept d'ambiance : conditions d'observation et dimensions structurelles d'une sensorialité immersive. *Rev Psychother Psychanal Groupe* 2023;80(1):15-28.
- [18] Kaës R. Nouvelles réflexions sur la violence et la destructivité dans les groupes. *Rev Psychother Psychanal Groupe* 2023;81(2):7-22.
- [19] Roman P. Des enveloppes psychiques aux enveloppes projectives : travail de la symbolisation et paradoxe de la négativité. *Psychol Clin Project* 2001;(1):71-84.
- [20] Chouvier B. Contes et jeux symboliques. *Cah Psychol Clin* 2020;55:257-77.
- [21] Godfrind-Haber J, Haber M. L'expérience agie partagée. *Rev Fr Psychanal* 2002;66(5):1417-60.
- [22] Lenormand M. Le jeu et le tragique dans *Playing Reality* de Winnicott. *Psychiatr Enf* 2013;56(2):327-50.
- [23] Bleger J. *Symbiose et ambiguïté*. Paris: PUF; 1981.
- [24] Berger M. Les adolescents violents. Réflexions cliniques, psychopathologiques et thérapeutiques. *Neuropsychiatr Enf Adolesc* 2018;66:145-53.
- [25] Mellier D. La fonction contenantante, une revue de la littérature. *Perspect Psy* 2005;44:303-10.
- [26] Corcos M. Accueil des adolescents : engagement et créativité. *Ann Mes Psychol* 2007;165:723-8.
- [27] Desveaux JB. Penser le soin des adolescents en institution à partir des apports de Winnicott. *J Psychanal Enf* 2016;6(1):131-66.
- [28] Winnicott DW. *Jeu et réalité*. Paris: Gallimard; 1975.
- [29] Roussillon R. Propositions pour une théorie des dispositifs thérapeutiques à médiation. In: Brun A, editor. *Les médiations thérapeutiques*. Paris: Érès; 2011.