



HAL
open science

**Jeu de Rôle et psychothérapie: le “ je ” au cœur du
récit interactif Rapport de la recherche “ Adolescence et
médiations thérapeutiques par le Jeu de Rôle ” -
AMJDR**

Corentin Boulay, Pascal Roman

► **To cite this version:**

Corentin Boulay, Pascal Roman. Jeu de Rôle et psychothérapie: le “ je ” au cœur du récit interactif Rapport de la recherche “ Adolescence et médiations thérapeutiques par le Jeu de Rôle ” - AMJDR. 2024. hal-04631824

HAL Id: hal-04631824

<https://hal.science/hal-04631824v1>

Preprint submitted on 2 Jul 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 - NonCommercial 4.0 International License

Jeu de Rôle et psychothérapie : le « je » au cœur du récit interactif

Rapport de la recherche « Adolescence et méditations thérapeutiques par le Jeu de Rôle » - AMJDR

Corentin BOULAY

Psychologue, Docteur en psychologie

Laboratoire LARPsyDIS, Institut de Psychologie, Université de Lausanne

Membre associé du Laboratoire INTERPSY (EA4432), Université de Lorraine

Pascal ROMAN

Professeur de psychologie, psychopathologie et psychanalyse

Laboratoire LARPsyDIS, Institut de Psychologie, Université de Lausanne,

**Université de Lausanne
2021-2024**

Table des matières

PARTIE I – INTRODUCTION ET METHODE

1.1 - Le Jeu de Rôle : entre ludologie et narratologie.....	5
1.2 - Une médiation thérapeutique	6
1.2.1 - Les médiations : dispositifs à symboliser	6
1.2.2 - Les caractéristiques malléables du JDR.....	8
1.3 - Problématique	10
1.4 - Méthodologie générale - Population et contexte	11
1.4.1 - Contexte.....	12
1.4.2 - Anamnèses	12
1.4.3 - Mode de recueil et d'analyse des données général	13
1.5 - Plusieurs axes d'analyse.....	14
1.5.1 - Analyse qualitative des processus de symbolisation	14
1.5.1.1 - Une perspective clinique des processus individuels et groupaux.....	14
1.5.1.2 - Métalepses et mouvements entre les cadres narrativo-psychiques.....	15
1.5.1.3 - Mouvements transféro-contretransférentiels	16
1.5.1.4 - Une écologie de l'intrigue en atelier JDR	16
1.5.2 - Analyse quantitative et longitudinale des processus de symbolisation	17
1.5.3 - Analyse qualitative et quantitative des procédés narratifs	18

PARTIE II - Analyse qualitative des processus de symbolisation

2.1 - Résultats	18
2.1.1 - Contexte narratif : écritures et réécritures	19
2.1.2 - Groupe 1	20
2.1.2.1 - Résumé de l'histoire	20
2.1.2.1.1 - Méfiance et oppositions.....	20
2.1.2.1.2 - Émergence de la collaboration.....	21
2.1.2.1.3 - Ruptures et retrouvailles	21
2.1.2.2 - Processus groupaux	22
2.1.2.2.1 - Absence de jeu et groupalité impossible.....	22
2.1.2.2.2 - Labilité de l'associativité	23
2.1.2.2.3 - Des conflits du groupe, aux conflits en jeu.....	24
2.1.2.2.4 - Apaisement relationnel et narrativisation	26
2.1.3 - Groupe 2	27
2.1.3.1 - Résumé de l'histoire	27
2.1.3.1.1 - Défiance face à l'environnement et collaboration groupale	27
2.1.3.1.2 - Désorganisation narrative et groupale	27
2.1.3.1.3 - Tentatives d'approvisionnement mutuel.....	28
2.1.3.1.4 - Accordage et négociation de la séparation.....	28
2.1.3.2 - Processus groupaux	29
2.1.3.2.1 - Harmonisation initiale.....	29
2.1.3.2.2 - Toute-puissance démiurgique et porosité des espaces	29
2.1.3.2.3 - Réorganisation des liens groupaux et narratifs	31
2.1.3.2.4 - Des esquisses de lien aux tentatives de séparation : émergence de l'ambivalence	32

2.1.4 - Une écologie de l'intrigue.....	33
2.1.4.1 - Processus du groupe 1	33
2.1.4.1.1 - Investissement de l'espace.....	33
2.1.4.1.2 - Investissement du temps	34
2.1.4.1.3 - Investissement relationnel.....	35
2.1.4.2 - Processus du groupe 2	35
2.1.4.2.1 - Investissement de l'espace.....	35
2.1.4.2.2 - Investissement du temps	36
2.1.4.2.3 - Investissement des relations.....	36
2.2 - Discussion.....	37
2.2.1 Le JDR et ses cadres : un lieu de passages	38
2.2.1.1 - Ruptures du 4 ^e mur et mouvements narrativo-psychiques	38
2.2.1.1.1 – Rupture d’immersion et friabilité de l’identité.....	38
2.2.1.1.2 - Métalepse et travail des frontières	39
2.2.2 - Différenciation narrative : Pénétration agie et transformation narrative	41
2.2.2. Formes et dynamiques du lien dans le Jeu de Rôle	43
2.2.2.1 - Le jeu, lieu d’actualisation du mode de relation d’objet	43
2.2.2.2 - Analyse des processus transféro-contretransférentiels	45
2.2.2.2.1 - L’interactivité au service de la diffraction du transfert	45
2.2.2.2.2 - Dialectique du lien éducateur-psychologue : transfert et intertransfert	48
2.2.2.2.3 - La triple temporalité du processus transféro-contretransférentiel	50
2.2.2.2.4 - Le PNJ : support de la relation transférentielle.....	53
2.3 - Conclusion de la partie II.....	54
2.3.1 - Le JDR, un révélateur support de projection	54
2.3.2 - Groupe sans jeu, jeu sans fin	54

PARTIE III - Analyse quantitative des processus discursifs

3.1 – Résultats.....	55
3.1.1 - Groupe 1	55
3.1.1.1 - Le style général des récits.....	55
3.1.1.2 -Approche thématique.....	56
3.1.2 - Groupe 2	57
3.1.2.1 - Le style général des récits.....	57
3.1.2.2 - Approche thématique	57
3.1.3 - Approche comparative entre les groupes et les corpus	58
3.2 - Discussion.....	58
3.2.1 – Négation « stylistique » du lien	59
3.2.2 – Forme stylistique du passage à l’acte narratif	59
3.2.3 – Activité narrativo-psychique et autocentration : une lutte antidépressive contre l’angoisse de séparation ?.....	60
3.2.4 – Investissement des figures de l’interactivité.....	60
3.3 – Conclusion.....	61
3.4 - Tableau récapitulatif des résultats.....	62

PARTIE IV - Analyse quantitative des processus de symbolisation

4.1 - Résultats – Heatmap et analyse quantitative des processus qualitatifs	64
4.1.1 - Groupe 1	65
4.1.2.1. Facture globale.....	65
4.1.2.2. Perspective longitudinale.....	66
4.1.2.3. Associativité des meneurs.....	68
4.1.2. Groupe 2	69
4.1.2.1. Facture globale.....	69
4.1.2.2. Perspective longitudinale.....	71
4.1.2.3. Associativité des meneurs.....	73
4.2. Discussion.....	73
4.2.1. La puissance attractrice de l'espace narratif et intra-diégétique.....	74
4.2.2. Une représentation de l'accordage meneurs-adolescents.....	74
4.2.3. Une symbolisation émergente	75
4.2.4. La séparation : un réchauffement global de l'associativité.....	76
 PARTIE V - CONCLUSION	
5.1 - Quelques effets de la médiation JDR	77
5.2 - Indications et contre-indications.....	77
5.2.1 - Facteurs facilitants	77
5.2.2 - Composition du cadre de la médiation	78
5.2.3 - Facteurs limitants	79
5.3 - Perspectives et limites.....	80
Bibliographie	80

Partie I - Introduction et méthode

La recherche Adolescence et médiations thérapeutiques par le Jeu de Rôle (AMJDR) porte sur la santé mentale des adolescents et notamment d'adolescents concernés par des problématiques de troubles du comportement.

Les troubles du comportement figurent parmi les psychopathologies les plus répandues chez les adolescents (OMS, 2021). Non seulement ils affectent la qualité de vie des sujets qui les expriment, mais ils ont également des répercussions dans leurs espaces relationnels familiaux, sociaux, et peuvent avoir des effets délétères à longs-termes. Ces particularités du fonctionnement de la subjectivité, parce qu'ils bouleversent le rapport à soi et aux autres, appellent à la mise en place de dispositifs de traitement singuliers pour raviver la capacité à symboliser (Roussillon, 2021 ; Rabeyron, 2020).

1.1 - Le Jeu de Rôle : entre ludologie et narratologie

Abrégé JDR, le jeu de rôle vise la création groupale d'un récit collectif sous la forme d'une discussion improvisées, à la manière d'une scène de théâtre (Bonnet, 2017). Chaque joueur incarne l'un des personnages de l'histoire qui évolue dans un monde imaginaire, fictif. À tour de rôle, les joueurs racontent les désirs et actions de leurs personnages dans ce monde, et font alors progresser le récit qui se construit.

Lors d'une partie de JDR, l'un des joueurs est un meneur de jeu (MJ), qui guide la narration, décrit l'environnement fictionnel et veille au respect des règles du jeu. Les autres joueurs incarnent des personnages (PJ), qui réagissent directement avec le monde de la fiction sous la forme d'une discussion, dans laquelle la parole est performative et dessine l'action.

Le JDR s'organise également autour de règles, à la manière d'un jeu de société, qui visent à la fois à définir les rôles entre les joueurs et les personnages (MJ et PJ sont dépositaires d'une forme d'autorité narrative spécifique) ; à tracer les contours sensibles, malléables des éléments fictionnels (compétences et caractéristiques des personnages ; système de réussite ou d'échec des actions entreprises par les personnages ...) ; à fonder des repères fictionnels communs, un fond représentatif partagé (les joueurs savent ce qu'ils peuvent trouver dans la fiction, et ce qui en sera absent).

Les règles que nous nommons sensibles permettent notamment de représenter les caractéristiques sensorielles, physiques, corporelles des personnages et leurs interactions avec l'environnement de la fiction. Elles ont pour fonction de constituer une forme de corporéité du fictif, permettant de réguler les interactions personnage-environnement via un système, une « loi » qui préserve le sujet de la toute-puissance. Par exemple, une PJ souhaitant convaincre un personnage non joueur (PNJ) de lui donner une récompense, ne peut « déclarer » et obtenir ce qui ne dépend pas de lui. Le système de règles permet de résoudre ces conflits (ex : le résultat d'un jet de dé indique la réussite ou l'échec de l'action).

Les règles que nous nommons symboliques constituent le fond représentatif commun, l'univers de représentations partagées par les joueurs, et qui figurent dans « le lore », soit les éléments qui forment les contours symboliques, les contenus de la fiction.

Ces règles forment alors un cadre sécurisant qui protège les joueurs *des* toutes-puissances individuelles, et autorise l'émergence d'une association libre (Winnicott, 1971), la création d'une fiction partagée et émergent dans un cadre groupal. L'ensemble des règles participe de la contenance groupale et la possible coexistence de chacun de ces membres au sein d'une enveloppe, d'une organisation commune, partagée, fondée sur des repères communs.

Le JDR est un médium qui, s'il est utilisé en contexte psychothérapeutique, est avant tout un médium ludique, mais également un objet littéraire, issu de la littérature ergodique,

interactive. À ce titre, il est un objet qui bénéficie de conceptualisations dans le champ de la narratologie, de la ludologie, qui pourra être repris dans une conception psychanalytique/psychothérapeutique de l'objet.

Le JDR est donc vecteur d'interactivité, et confère au joueur une agentivité presque sans limite et inégalée comparativement à d'autres champs littéraires ou ludiques (Caïra, 2014, Caïra, 2020). Le joueur détient une autorité générative (liée à la création de l'univers) et résolutive (liée à la résolution des situations de l'intrigue) qu'il peut exprimer à différents niveaux, son véhicule d'action étant l'avatar (Caïra, 2020). De ce fait, les apories auxquelles confrontent le récit, du fait de son caractère interactif, reposent sur l'intervention du joueur pour être dépassées (Archibald et Gervais, 2005). Le JDR place donc le joueur face à une conflictualité potentielle (Caïra, 2020).

Le JDR repose également sur l'intercréativité (David, 2015). Les unités qui constituent le récit (mécaniques ludiques ; éléments de récit) sont saisissables par l'ensemble des joueurs, ce qui implique que la dynamique créative repose sur ce qui a été créé collectivement, et impacte les futures créations collectives. L'objet du JDR n'est donc pas un récit immuable auquel les joueurs réagissent, mais une narration transformable par les joueurs. L'intercréativité suggère donc une création mais également une adaptation, une appropriation des modifications qui surviennent constamment (David, 2015 ; 2019). De ce fait, la narration en JDR est instable et génère des mouvements entre les membranes diégétiques et métadiégétiques (métalepses). Il favorise la fluidité des échanges entre les niveaux et les cadres (Caïra, 2020). À ce titre, le JDR est moins construit en scènes successives et linéaires qu'en systèmes et unités constituées d'espaces, de temps et de relations, constituant une écologie de l'intrigue (Caïra, 2014). Les modèles d'analyse du récit dans le JDR sont donc bousculés, puisque les narrations s'y transforment et se réorganisent constamment, à l'instar du discours dans le contexte psychothérapeutique par exemple (Revaz, 2019).

1.2 - Une médiation thérapeutique

1.2.1 - Les médiations : dispositifs à symboliser

Les mouvements adolescents orientés autour des troubles du comportement, des pathologies de l'agir ou des phénomènes de passage à l'acte, marquent la clinique du sceau de la déliaison, de la rupture, à la fois sur le plan interne mais également relationnel. C'est donc le transfert, le lien à l'autre, qui subit les pressions de ces cliniques de l'extrême (Rabeyron et Decker, 2023), ainsi que le dispositif de prise en charge (à plus forte raison s'il est fondé sur la relation duelle, la parole) qui est poussé dans ses retranchements, parfois jusqu'à la mise en échec.

Sur le plan interne, ces processus font écho à la mise en défaut des processus de symbolisation, invalidés bien souvent précocement par un certain nombre d'expériences d'adversité, de rencontres traumatiques ou au contraire de non-rencontres qui ont eu pour effet d'invalider la constitution des fonctions psychiques qui participent de la subjectivation, du développement de la réflexivité, de la capacité à représenter, à penser.

Dans cette perspective, le dispositif de soin est élaboré et pensé à partir d'un modèle symbolisant, et vise ainsi la restauration, l'étayage de ces fonctions psychiques en défaillantes en direction de l'émergence de la capacité de représenter et de traiter psychiquement l'expérience subjective.

Les médiations thérapeutiques sont alors des modalités d'accompagnement qui reposent principalement sur des formes d'associativité, d'expressivité diverses, articulant la parole, mais également la groupalité, ainsi que la sensori-motricité. Les médiations s'appuient sur une activité de création, sur le jeu et visent ainsi l'attraction d'un transfert et d'une associativité à

modalités multiples et donc l'émergence, ou l'actualisation des processus non appropriés parmi les plus archaïques, répondant à des logiques corporelles, primaires et primitives, favorisant un processus de contenance, d'apaisement des états internes désorganisés, et l'activité symbolisante. La médiation qui est employée comporte des caractéristiques dites « malléables » et qui sont pensées en contre-point des fonctions défaillantes de l'environnement précoce du sujet, qui ont pu concourir à l'affaiblissement de l'organisation psychique (Roussillon, 2002).

Le modèle des médiations s'appuie donc sur un modèle du soin comme vecteur de processus de symbolisation, comme dispositif symbolisant (Roussillon, 2011) qui, en appui sur les processus du groupe, du jeu, corporels et psychique permet la relance des processus de transformation. Dans le jeu de rôle, ce sont toutes ces modalités qui sont convoquées, puisque la dimension narrative et ludique favorise la saisie sur le plan interne de expériences subjective ; le plan corporel est mobilisé par le rapport au matériau, aux dés, aux modalités de présence des individus en activité ; la dimension groupale est appelée par la présence des membres du groupe et par la nécessaire interactivité attendue par le médium.

Les médiations thérapeutiques portent donc l'enjeu de rendre traitable, saisissable sur le plan psychique, une expérience qui n'a pas pu être traitée antérieurement. Ainsi, il s'agit de rendre jouable, par l'activité ludique, créative, groupale, une expérience qui ne l'est (Brun et al., 2020).

Le jeu et l'activité de médiation deviennent alors le lieu de l'émergence de la transitionnalité, où sont appelés des processus associatifs variés. Ainsi, le cadre du jeu permet l'émergence de processus et de contenus apparaissant librement et spontanément, qui appartiennent à un espace intermédiaire, indéterminé où sujet et objet (le médium, mais aussi le thérapeute, le groupe) se rencontrent. L'espace du jeu, transitionnel rend possible une rencontre sujet/objet fondamentale pour la (re)consolidation des enveloppes et des liens, au sein d'un lieu indéterminé, d'une illusion dans laquelle le statut de l'objet et du sujet sont suspendus, où est autorisée l'indétermination nécessaire à cette rencontre primordiale, à cette forme de « redécouverte » de l'autre (Roussillon, 2002). De cette manière, cet espace autorise la rencontre et la découverte de l'objet, mais également la rencontre avec les contenus de la subjectivité. Dans le même temps, l'espace transitionnel autorise la suspension de la localisation de ces contenus, c'est-à-dire qu'elle permet de renoncer, momentanément, au processus de différenciation et de son approche réflexive. La rencontre avec l'objet est donc, d'abord, suscitée dans un espace où il n'est pas principalement nécessaire de déterminer à qui appartiennent les contenus mobilisés.

Dans un second temps, cette rencontre, pacifiée par le truchement des différents éléments constituant le cadre de la médiation, favorise la projection des topiques des processus internes en direction de l'objet médium malléable, qui devient le représentant de ces processus et que les caractéristiques rendent manipulables. A partir de l'extériorité et de la matérialité de l'objet, les contenus internes deviennent saisissables, transformables (Roussillon, 2009 ; Winnicott, 1971) et ré-appropriables sur le plan subjectif, ce qui autorise, subséquentement, la reprise des processus de transformation, de réflexivité.

En amont du dispositif à symboliser, la médiation est également un dispositif à contenir, au sens où c'est un espace à travers lequel la fonction contenante, à contenir s'exerce.

La fonction contenante désigne le processus par lequel sont introduits à la subjectivité, au psychisme, les phénomènes, événements, expériences psychiques et indifférenciées jusque-là restés en attente de symbolisation, de traitement (Mellier, 2005). La fonction contenante désigne alors une rencontre dans laquelle se produit le processus de différenciation, d'où peut émerger une conflictualité, et de liaison entre les différents espaces, du corps, de la psyché, du groupe ...

La fonction contenantante participe alors directement des processus de symbolisation puisqu'elle est l'opération par laquelle les souffrances indicibles, sans nom, sans adresse et sans « contenus », peuvent s'étayer sur des processus psychiques.

Néanmoins, si ce temps de symbolisation désigne l'effet de cette fonction contenantante, elle désigne également, d'un point de vue pratique, les dispositions internes de l'environnement et son positionnement vis-à-vis du sujet. En ce sens, la fonction contenantante décrit un état de disponibilité, une fonction d'accueil de la subjectivité de l'autre, permettant l'introduction de l'indicible au champ psychique, mais également, en conséquence de l'émergence des contenus, la distinction, la différenciation entre les contenantants.

Appliquée au champ de la médiation, la fonction contenantante relève donc des caractéristiques médium-malléable de l'environnement, de sa capacité à percevoir, recevoir et réfléchir les processus archaïques en attente de symbolisation, les contenantants désorganisés (Benghozi, 2013), de signification également, et à leur donner une valeur psychique, valeur de contenu, propice à la relance des processus de pensée, à la circulation et au lien, et ainsi à la distinction entre sujet et objet. Dans la fonction contenantante se joue donc la capacité du sujet à s'appropriier les processus qui le traversent, et ce faisant, remet en jeu son positionnement dans la dialectique sujet-objet.

1.2.2 - Les caractéristiques malléables du JDR

Dans un contexte ludique, de nombreuses recherches rapportent les effets du JDR sur les joueurs et leur sentiment de bien-être, de sécurité, soutenant l'expression de soi, l'élaboration d'une expérience potentiellement désorganisée (Hughes, 1988 ; Bowman, Lieberoth, 2018 ; Abbott et al., 2022). Le JDR s'est alors fait ne place dans les dispositifs d'accompagnement au sens large, dans le domaine éducatif, pédagogique, dans la santé et les psychothérapies (Diakolambrianou et Bowman, 2023 ; Bowman et Lieberoth, 2018). Il a notamment été mobilisé dans le traitement des troubles dépressions et de l'anxiété sociale (Buyukozturk, Shay, 2022 ; Abbott et coll., 2022). Dans le champ psychodynamique et psychanalytique, le JDR est encore peu étudié, mais plusieurs travaux font état de ses potentialités subjectivantes (Béranger, 2007 ; Bonnet 2017), ainsi que de son inscription dans le champ des médiations thérapeutiques (Boulay et Roman, 2023 ; Boulay 2023)

À cet égard, les caractéristiques du JDR se présentent comme des formes spécifiques de la malléabilité du médium :

D'une part, c'est un jeu fondé sur l'émergence de la narration, et à ce titre il participe aux opérations fondamentales qui constituent la subjectivité, à savoir la construction du monde interne et symbolique à travers le jeu, l'espace intermédiaire qu'ouvre la possibilité de « faire-semblant », mobilisant le monde interne, le corps, la sensorialité et ainsi l'expression de ce qui reste non-approprié par le psychisme (Rabeyron, 2021) ; et aussi la construction de l'identité narrative, l'acte de création de récit étant au fondement de l'identité humaine (Revaz, 2019 ; Andrades et Tordo, 2023).

La notion d'intercréativité est évocatrice de celle de co-associativité, rappelant la nature éminemment intersubjective et co-construite du processus transférentiel dans le cadre groupal, et plus largement psychothérapeutique, impliquant des processus intriqués (Roussillon, 2011). Le JDR offre alors les conditions d'émergence, à l'instar de la psychothérapie d'une transformation co-narrative (Monzani, 2005), qui met en scène l'intersubjectivité et révèle le positionnement du sujet vis à vis de l'autre, le statut de l'objet, l'élaboration de sa découverte, de sa place dans le psychisme. Le JDR agit comme un révélateur du lien du sujet à l'autre.

Le JDR est également un récit interactif et manipulable (Jenkins, 2004 ; Szilas, 2014). Cette interactivité favorise l'agentivité, le positionnement du sujet comme acteur dans son rapport au monde, et d'envisager l'environnement comme un espace sécurisé (To et al., 2022).

L'agentivité est une modalité fondamentale du travail thérapeutique, qui confère au sujet le sentiment de maîtrise de soi, du monde, renforce ainsi son identité narrative et le sens de l'existence (Kerr et al., 2020).

Cette capacité agentive, si fondamentale dans le champ thérapeutique, repose sur des composantes du jeu rendues manipulables, et qui sont globalement organisés autour des 2 pôles que sont le game et le play (constituant le gameplay, soit l'ensemble des entités manipulables et ludiques à l'intérieur du jeu). Ainsi, les éléments composant l'espace fictionnel mais aussi les mécaniques ludiques mises à disposition sont à prendre en considération au regard des processus qu'ils peuvent mobiliser dans le cadre de la médiation. Les règles, le game se posent comme un rempart, une protection face à une destructivité potentiellement envahissante (Winnicott, 1975). Le game organise le play, explicite les rôles inter-individuels (David, 2016). Le game devient alors un vecteur de sécurité, garantissant la liberté associative, nécessaire à l'émergence des processus de transformation (Roussillon, 2022). Si la liberté des joueurs est possible, et avec elle l'émergence d'une créativité, d'une intercréativité, c'est aussi grâce aux règles du jeu (Stora, 2006), qui constituent un cadre de sécurité et un support à l'émergence du plaisir chez les joueurs.

Une autre des spécificités du JDR est le processus de métalepse, qui bouscule le rapport à la narration (Caïra, 2020). Celle-ci constitue une écologie de l'intrigue, un agencement des éléments de narration formés de temps, d'espaces de relations, constitués au sein d'une enveloppe diégétique instable, aux contours poreux qui communiquent avec ses méta-cadres. La médiation JDR ouvre des voies de circulation entre les enveloppes au sein desquelles les échanges et l'associativité vont pouvoir se déployer : les enveloppes intra et extra diégétiques, les enveloppes groupales et individuelles, celles du cadre... Ainsi, la créativité au sein du JDR fait appel à la notion de passage, de porosité des enveloppes ou au contraire de rigidité de ces dernières, et convoque le « travail des frontières » (DeLuca et al., 2019), en tant qu'activité de circulation entre les espaces et les potentialités transformatrices de ces mouvements.

Enfin, le processus par lequel les joueurs en JDR incarnent un personnage appelle deux notions particulièrement importantes. La première est celle d'immersion, caractérisant un espace transitionnel où le rapport à la réalité est suspendu momentanément pour permettre au sujet de se placer, sous la forme d'un processus quasi-hallucinoire, dans une réalité alternative, celle de la fiction (Gillet et Jung, 2018). L'immersion ouvre la possibilité d'émergence d'une nouvelle expérience, d'une appropriation de l'expérience subjective (Brun et Attigui, 2013). L'immersion devient une forme d'enveloppe qui constitue la réalité du jeu.

Dans ce contexte, c'est le personnage, mais aussi le gameplay dans son ensemble qui facilitent l'immersion et rendent le jeu sensible aux transformations (Leroux, 2012). Le JDR, en tant qu'aire transitionnelle, propose donc au joueur d'accéder à un espace potentiel, où la liberté associative rencontre l'informe et l'indéterminé, confrontant alors à la fois aux potentialités d'émergence de la créativité, ou au contraire, au risque de la destructivité et de la désorganisation (Lenormand, 2013). La seconde notion est celle d'identification au personnage, véritable vecteur d'immersion et d'interactivité, d'entrée en lien avec le jeu. L'identification est alors fondamentale et permet les conditions d'émergence de la transitionnalité dans le JDR, et bénéficie aux processus de réflexivité. Le rapport au personnage engage une double réflexivité dans laquelle le joueur s'immerge dans son personnage, mais aussi se confronte à un retour réflexif continu, depuis une posture d'observateur agissant. Dans le temps même où le joueur « joue » son personnage, il est « au spectacle de ses actions » (Andrades et Tordo, 2023) et se confronte au miroir renvoyé par le jeu. L'espace du JDR devient donc un lieu où sont convoqués simultanément la nécessité de s'immerger, mais également le retour réflexif hors de l'enveloppe diégétique, qui permet de faire le constat, de méta-réfléchir le contexte du jeu. De ce fait, l'identification au personnage est également un vecteur qui renforce l'agentivité, il est un

révélateur mais aussi protecteur du sujet, il favorise l'expression de soi et la rencontre intersubjective.

1.3 - Problématique

Nous avons souligné dans de précédents travaux combien l'intrication des différentes enveloppes en atelier à médiation pouvait concourir à l'émergence des processus de symbolisation, et comment les contenus inélaborés sur le plan subjectif pouvaient se projeter et se diluer dans les différents espaces du cadre pour être repris et transformés (Boulay, 2023). Il semble que le JDR soit également un dispositif qui comporte comme spécificité de pouvoir se décomposer en différents feuillets, qui œuvrent à différents endroits de la subjectivité, mobilisant ses multiples registres, et semblent s'inscrire dans différents enjeux : l'invitation à la création de récit participe ainsi des processus de la construction de l'identité ; la groupalité qu'il induit, peut tendre à mettre en évidence les apories dans la création du lien ; l'interactivité du médium peut également favoriser l'inscription dans une position active vis-à-vis de l'expérience subjective, favoriser l'accès à une forme d'agentivité, là où l'immersion et l'incarnation du personnage peut tendre à la fois à faire émerger un espace transitionnel propice aux transformations, et un espace de réflexivité ; le caractère instable du médium, engage également une forme de conflit, révélant ainsi les processus de symbolisation, les défenses ou les répétitions.

Dans cette perspective, cette recherche a visé l'observation des processus créatifs en atelier à médiation par le Jeu de Rôle proposé à des adolescents sujets à des troubles du comportement, et aux intrications entre effets et processus sur le plan psychique. Il s'est agi d'apprécier la manière dont la mobilisation du JDR peut produire des effets de transformation, et la nature de ces effets dans une perspective psychodynamique, soulignant ainsi comment le JDR peut à la fois soutenir l'évolution du sujet sur le plan de sa symptomatologie, mais plus largement aussi l'organisation de sa subjectivité.

Nous aborderons les processus émergent en médiation par le JDR à travers une perspective qualitative, visant à proposer une analyse fine et détaillée des processus tels qu'ils se manifestent dans la session, de manière longitudinale et spécifique au regard de chacun des participants (Axe I).

Nous nous engagerons également dans une perspective quantitative afin de repérer les structures d'interaction, les processus qui se manifestent de manière plus globale et en nous appuyant sur une démarche standardisée, visant à quantifier et à tenter d'objectiver les processus repérés, afin de mettre à l'épreuve des données statistiques et quantifiées la lecture clinique des processus (Axe II et III).

De cette manière, il nous sera possible de repérer à la fois le détail des processus et de leur déploiement, leurs interactions avec les différentes modalités du cadre dans le contexte spécifique de leur émergence pour un sujet donné, tout en disposant d'une « photographie », d'une représentation synthétique de ces mêmes processus, concernant les participants dans leur globalité.

Au regard de l'approche qualitative, les éléments mis en évidence dans la définition conceptuelle du JDR nous amènent à penser deux phénomènes comme lieux potentiels de l'émergence des processus de transformation, en articulation avec les spécificités qui fondent le médium JDR.

Premièrement, le JDR soulève un potentiel de dialectisation entre les différentes enveloppes du médium particulièrement intéressant. Le processus dit de métalepse et propre au phénomène littéraire peut ici être rapproché de la notion d'enveloppes psychiques et de travail des frontières, entendues comme la délimitation des espaces psychiques et intersubjectifs, et la

circulation des contenus des subjectivités entre les espaces. Nous nous intéresserons donc à la manière dont métalepse et travail des frontières se rencontrent, à la porosité entre les espaces, et de quelle manière elle concourt à relancer ou au contraire à contrarier les processus de symbolisation. Ainsi, ce sont les mouvements entre les processus relationnels, psychiques, groupaux, mais aussi fictionnels et narratifs qui seront étudiés (Axe d'analyse qualitative).

Deuxièmement, c'est la question du transfert spécifique que le médium soulève, et avec lui, des attitudes contre-transférentielles émanant du thérapeute et de l'ensemble des meneurs et co-meneurs participant à l'atelier. En effet, puisqu'il intrique un ensemble d'espaces au sein même de la rencontre thérapeutique (actualité du groupe ; fiction et espace narratif ; incarnation de personnages ...), ces rencontres semblent être des lieux d'attraction potentiels de formes de relations et de transferts divers, susceptibles d'évoluer au cours du temps et en fonction des espaces dans lesquels ils émergent. Ainsi, nous proposerons d'étudier de quelle manière s'effectue la rencontre avec l'objet dans le cadre de la médiation JDR, si cette rencontre est soumise à des variations en fonction des espaces, et comment ces espaces s'articulent entre eux pour donner lieu aux processus transféro-contretransférentiel, et ce faisant, aux processus de transformation (Axe d'analyse qualitative).

Dans un second temps, nous envisageons le JDR comme un dispositif thérapeutique à médiation, soumis aux nécessités d'évaluation similaires aux autres dispositifs, de sorte à rendre compte de leurs effets, processus, dans une perspective dépassant le récit de cas clinique et appuyé par une méthodologie systématique donnant lieu à la production de résultats et de données quantitatives. Ainsi, nous nous focaliserons sur une tentative de saisie des processus tant narratifs/discursifs que représentatifs à partir d'outils de recueils inscrits dans une perspective quantitative afin de rendre compte des processus émergents dans une perspective plus large que celle de l'individu. Cette démarche participera également d'une forme de mise en représentation, en synthèse, des processus qui émergent en atelier à médiation par le JDR.

À partir de données quantitatives et textuelles produites aux moyens du logiciel TROPES, nous envisageons de mettre à l'épreuve l'hypothèse selon laquelle les processus non-symbolisés, les impasses de la représentation et les thématiques psychiques soumises au principe de répétition peuvent se concevoir à partir de l'analyse stylistique et des contenus thématiques des narrations produites. En effet, l'usage du JDR suppose une forme de mouvement transférentiel de la topique interne en direction des différents espaces du cadre. L'analyse de données quantitatives favorisera une compréhension globale, groupale, de ces mouvements transférentiels et de leur manifestation dans le style mobilisé pour produire, associer, créer. Cette démarche semble importante, notamment pour mettre en lumière de manière générale les processus transférentiels, et le mouvement de projection topique sur lequel s'appuie le processus thérapeutique de la médiation. Ainsi, nous disposerons, à partir d'une méthode d'analyse quantitative et systématique, d'éléments soutenant les hypothèses mises en avant par les analyses cliniques, qualitatives (Axe d'analyse quantitative).

À partir de données quantitatives et du modèle de la heatmap facilitant la représentation visuelle du déploiement des processus de symbolisation au cours de l'atelier, nous envisageons observer de manière systématique, quantitative et globale, les mouvements représentatifs émergents en médiation, et, s'ils se produisent, les mouvements régrédients ou progrédients apparaissant au fil du temps. La médiation se présente en effet comme un dispositif symbolisant qui s'appuie sur les potentialités de la narration pour engager les mouvements représentatifs. À cet égard, nous nous attendons à repérer de tels mouvements dans une perspective quantitative (Axe d'analyse quantitative).

1.4 - Méthodologie générale - Population et contexte

1.4.1 - Contexte

Notre étude s'appuie sur les données de 2 ateliers à médiation par le JDR menés auprès de 2 groupes d'adolescents accueillis dans une institution de scolarisation adaptée pour jeunes présentant des troubles divers, contrariant l'inscription dans un processus de scolarisation ordinaire (troubles du comportement, troubles de l'attention ...).

Chacun des adolescents rencontrés est âgé de 10 à 13 ans, et tous ont connu un parcours scolaire émaillé de ruptures : ils ont connu un ou plusieurs épisodes de déscolarisation, compte tenu des troubles du comportement ou de l'attention envahissant qui ont compromis les liens aux pairs ou aux enseignants, au cadre de manière générale. Les parcours familiaux de ces jeunes sont également caractérisés par des épisodes de déliaison, liés à des placements, des situations d'abandon parental, des parcours migratoires, des périodes de marginalisation.

Les ateliers se sont déroulés au sein de la structure d'accueil. Ils ont été animés par un psychologue occupant la place de MJ (auteur), et un éducateur (appelé ici Hector, incarnant un personnage et occupant la place de co-MJ) occasionnellement accompagné d'une stagiaire (Lina). Les deux groupes ont compté entre 3 et 4 adolescents par groupe, et nous avons rencontré au total 6 adolescents (l'un d'entre eux a participé aux 2 groupes).

Une session de JDR compte 10 à 11 séances, à rythme hebdomadaire. Chaque séance dure 45 minutes et toutes sont introduites par un temps d'échanges, puis sont closes par un temps de reprise, de debriefing au cours duquel les processus, les thèmes abordés pendant le jeu sont évoqués, discutés.

1.4.2 - Anamnèses

- Noam (Personnage : Mickael, Noam Jr.) : Noam est un adolescent qui est arrivé en école spécialisée suite à des difficultés rencontrées dans le cursus scolaire classique (liées à des troubles du comportement et de l'opposition). Il sera d'abord orienté vers une autre école spécialisée, puis réorienté suite à une altercation survenue et des violences subies avec un éducateur. Au niveau scolaire, Noam est amené à peu travailler et à cacher à ses parents les devoirs à rendre. Il présente un niveau assez faible en lecture. Sur le plan des symptômes, Noam présente des troubles du comportement avec opposition mais également une problématique dépressive importante. Il a déployé par le passé des conduites suicidaires et de mise en danger. Noam a également présenté plusieurs épisodes hallucinatoires au cours desquels il rapportait voir des gens morts. Sur le plan familial, les éducateurs rapportent une alliance de mauvaise qualité et une faible mobilisation et collaboration dans l'accompagnement de Noam. La mère de Noam s'opposerait particulièrement aux décisions éducatives.
- Sohan (Personnage : Sten) : Sohan souffre de troubles du comportement et d'hyperactivité avec déficit de l'attention mais aussi d'un fort sentiment de persécution. Non médicamenteux au moment de nos rencontres, il s'inscrit positivement dans la prise en charge, avec la volonté d'être un « bon élève », régulier et présent. Il est orienté à l'école spécialisée car il développe un comportement perturbateur en classe qui n'est plus gérable pour l'équipe d'enseignants.
- Diego (Personnage : Luffy) : Diego souffre également de troubles d'hyperactivité et du comportement. Il a, par le passé, été violent à l'égard d'un de ses enseignants, et adopte une posture de fuite vis-à-vis de l'école. Il semble particulièrement en difficultés lors de l'expérience de la frustration. À domicile, Diego est décrit comme un « enfant roi », dont chaque désir est satisfait de manière immédiate. Diego vit avec sa mère et une fratrie de 2 autres enfants. Récemment, Diego a connu une expérience de placement en foyer. Faute de moyens, la mère de Diego ne pouvait plus assurer l'éducation de ses

enfants. Diego en garde des traces très vives liées au sentiment d'abandon. Il fuit régulièrement la structure et peut ne pas se présenter pendant plusieurs jours.

- Iker (Personnage : H) : Âgé de 12 ans, Iker est arrivé à l'école spécialisée peu de temps avant nos rencontres. Il a été orienté suite à des problèmes de comportement liés à des épisodes de fugues, un fort évitement du contexte scolaire. Il a également été renvoyé d'un foyer d'accueil. Il présente des comportements violents (à domicile notamment), des attitudes de toute-puissance et de victimisation à la fois. Au cours de l'atelier, il sera réorienté dans une institution carcérale pour mineurs.
- Joan (Personnage Monkey D Luffy) : âgé de 12 ans, Joan est en intégration pendant la moitié de la semaine, dans une classe inscrite dans une école ordinaire et encadrée par des enseignants et éducateurs spécialisés. Il est accueilli en institution spécialisée depuis 4 ans au moment de nos rencontres. Il a avant cela été exclus de plusieurs établissements scolaires, pour causes de violence, d'opposition et de transgression des règles de l'école, dont il faisait « exploser » les cadres. La relation avec ses pairs et avec les adultes pouvait être marquée de cette opposition, et teintée d'un sentiment de toute-puissance. Il vit avec sa mère et un petit frère atteint d'une forme sévère d'autisme. Les troubles du comportement de Joan ont pendant longtemps été déniés par la mère, s'opposant à la prise en charge éducative, et qui ne pouvait admettre les troubles de son fils. Joan semble avoir une forte tendance à fuir et s'oppose également fortement à l'écriture. Ses parents ont connu des épisodes de toxicomanie, et Joan a pu également connaître une période de vie à la rue étant plus jeune.
- Saïd (Personnage : Barbe-Blanche) : Saïd est un jeune homme réfugié issu d'un pays du Moyen-Orient. Enfant, il a passé plusieurs années dans un camp de réfugiés d'Afrique du Nord, avant d'arriver en Suisse. Âgé de 12 ans, Saïd parle le français et le comprend également, mais la compréhension de la langue peut s'avérer limitée. Il peut se mettre en colère s'il est confronté à l'injustice ou à l'incompréhension d'une situation. Saïd a été orienté à l'école spécialisé car il présente des troubles du comportement et des difficultés de concentration, alliées à des difficultés de compréhension.

1.4.3 - Mode de recueil et d'analyse des données général

Cette recherche vise à mettre en évidence les processus psychiques impliqués dans la création collective de la narration à travers le JDR.

Nous avons organisé notre recueil de données autour de la participation à des séances de jeu de rôle auprès d'adolescents, dans laquelle nous avons occupé la place de meneur de jeu. Cette participation a également été le lieu du recueil d'observations et d'une diversité de données (décrites plus bas). Chaque séance a fait l'objet d'une prise de note visant à consigner les éléments significatifs survenus sur le plan processuel, associatif, comportemental, concernant à la fois les sujets, le groupe et leurs interactions, mais aussi les personnages, les interactions entre les personnages, ainsi que l'articulation des passages entre fiction et actualité.

Nous avons également procédé à la retranscription des narrations produites par les adolescents, et de l'ensemble des interactions et prises de paroles survenues au cours de l'atelier. Nous avons organisé nos analyses de manière globale autour du repérage de la nature des éléments et processus produits en atelier, mais également en tenant compte de la scène sur laquelle ces processus ont pu s'exprimer. En résumé, voici les repères qui ont orienté nos analyses :

- Le contenu narratif produit, sur le plan stylistique et thématique ;
- Le contenu des échanges inter-individuels intra ou extra diégétique (qui occursent à l'intérieur du cadre fictionnel ou bien en dehors, dans le champ des échanges concernant les sujets et non les personnages) ;

- Les attitudes et comportements des adolescents pendant le processus créatif.

Nous nous sommes donc intéressés à l'ensemble des phénomènes associatifs potentiellement mobilisés dans le rapport au médium. Nous avons catégorisé les processus observés au regard des scènes associatives et transférentielles sur lesquelles ils émergeaient, puis, nous les avons discriminés selon le modèle de la symbolisation, de sorte à repérer le caractère primaire (à travers l'émergence de la sensori-motricité ; de l'agressivité agie ; de la perte de cohérence et la porosité des enveloppes ...) ou secondaire (à partir des mouvements d'opposition jouée ; de collaboration ; l'émergence de l'intersubjectivité et de la réflexivité) des processus psychiques mobilisés dans ces associations.

À partir des retranscriptions des séances, nous avons, et pour chaque séance, catégorisé les éléments cliniques saillants (verbatim et comportements, attitudes) au regard d'une grille présentée ci-dessous, de sorte à rendre compte de la nature des processus apparaissant dans le processus narratif, dans les interactions.

Notre analyse s'inscrit donc dans le champ du repérage des processus de symbolisation émergents dans l'exercice de la création de narration collective en tenant compte des différents registres transférentiels qui mobilisent ces processus.

Néanmoins, compte-tenu de la diversité du matériel clinique recueilli, 3 axes d'analyse distinct et interconnectés émergent, reposant sur des outils spécifiques et sur des modalités d'analyses singulières, décrites ci-dessous.

1.5 - Plusieurs axes d'analyse

1.5.1 - Analyse qualitative des processus de symbolisation

Nous nous sommes tout d'abord intéressés aux processus de symbolisation et aux modalités de leur expression dans le champ transférentiel. Cet intérêt s'est également subdivisé en différentes problématiques et perspectives.

1.5.1.1 - Une perspective clinique des processus individuels et groupaux

Les analyses de cet axe s'inscrivent dans une perspective qualitative et groupale visant à qualifier les mouvements processuels importants et leurs implications dans l'émergence des transformations subjectives et inter-individuelles, relationnelles. Cette analyse s'appuie sur le repérage et la classification des processus de symbolisation référés à une cotation systématique des phénomènes cliniques observés dans une grille adaptée à la médiation JDR, et constituée en regard de la méthodologie développée par Brun et al. (2016). Nous adopterons également une perspective longitudinale, en ce sens que ce sont les observations répétées, séances après séances, qui nous permettront de mettre en rapport les observations et les processus observés avec les effets de transformation survenant au cours de l'atelier.

Ainsi, à partir de la lecture des retranscriptions de séances, nous (2 évaluateurs) avons considéré les « phénomènes » ou signes cliniques, soit les éléments saillants et significatifs perceptibles à la lecture, que nous avons catégorisé dans une grille de repérage des processus de symbolisation, présentée ci-dessous :

Scène associative	Processus primaires			
	Sensori-motricité	Agressivité agie	Rupture/déliaison	Perte de cohérence, porosité des enveloppes

Sensori-motrice	SSM	AA	RU	PO
Intra-diégétique	SSMID	AAID	RUID	POID
Extradiégétique	SSMED	AAED	RUED	POED

Scène associative	Processus secondaires			
	Opposition, agressivité raconté/jouée	Collaboration, étayage	Intersubjectivité	Réflexivité
Sensori-motrice	OP	CO	IS	RE
Intra-diégétique	OPID	COID	ISID	REID
Extradiégétique	OPED	COED	ISED	REED

Cette grille tient compte de la nature des processus de symbolisation, divisée en deux catégories (primaire et secondaire). Chacune de ces catégories est également subdivisée en sous-catégories plus fines permettant de regrouper et de distinguer le contenu des signes observés. De plus, ce repérage a systématiquement été croisé avec le relevé de la scène transférentielle sur laquelle ces manifestations apparaissent, à savoir :

- L'espace sensori-moteur ;
- L'espace intra-diégétique, propre au contenu fictif et narratif relatif aux personnages et au temps de l'intrigue ;
- L'espace extra-diégétique, propre aux contenus du groupe et des individus qui le composent, marquant un écart avec la fiction.

Nous avons ajouté un code correspondant à chaque croisement entre scène transférentielle et modalité de symbolisation, afin de faciliter l'appel, dans le texte, des repères de la grille. Ce code permet de faire référence et de décrire les procédés de créations, d'interactions qui participent des processus que nous souhaitons étudier. Cette démarche de codage et de repérage s'inscrit alors dans la lignée des travaux relatifs au Thématique Apperception Test et à sa grille de dépouillement (Brelet-Foulard et al., 2005 ; Chabert et al., 2020). Nous avons également ajouté à cette grille le repérage des interventions des animateurs (thérapeute-MJ, éducateur-COMJ ...), que nous avons aussi catégorisé en regard de la scène transférentielle d'émergence.

Ce repérage a été répété pour chacune des séances d'atelier et dans chacun des groupes. Nous disposons donc, pour chaque groupe, d'un nombre de grilles équivalant au nombre de séances d'ateliers.

La présentation des résultats, ci-dessous (Axe I – Résultats), propose une reformulation « narrative » et contextualisée des cotations effectuées séances par séances, illustrées par des éléments cliniques et accompagnés des codes de cotation correspondant.

Nos analyses ont donc visé à reprendre le contenu de ces différentes grilles pour décrire les processus émergents tout au long de l'atelier, au regard de chaque adolescent, mais aussi du groupe dans son entier, en tenant compte également de l'intrication des différentes scènes transférentielles.

1.5.1.2 - Métalepses et mouvements entre les cadres narrativo-psychiques

Nous avons souligné que le JDR présentait de manière constitutive un rapport au récit fondé sur la porosité, sur les mouvements et les passages entre le cadre diégétique et intra-diégétique. À ces mouvements, le modèle psychanalytique nous inviterait à apprécier également ceux qui traversent le cadre sensori-moteur, sensible. Dans cette perspective, cette spécificité du médium tend à actualiser la question des frontières et des enveloppes au sein de l'activité JDR, puisque les mouvements entre les cadres narratifs, et plus largement ceux dans lesquels s'expriment les processus associatifs, semblent produire des effets de bouleversement également dans le champ des enveloppes psychiques, groupales, des relations intersubjectives.

Nous portons donc un intérêt pour les mouvements entre les cadres, que ne nous permettent pas d'approcher les deux grilles d'observation que nous avons proposé. À partir d'une approche clinique, nous nous appuyons sur les phénomènes observés pour les mettre également en perspective dans une approche dynamique, c'est-à-dire en mettant l'accent sur les passages et la circulation qui concerne les différents processus au cœur des « enveloppes » et modalités d'émergence du transfert. En nous appuyant sur des phénomènes similaires en termes de symbolisation, nous tenterons d'approcher la dynamique des passages entre ces différents espaces.

Notre méthode d'analyse sera donc liée aux grilles précédemment présentées, au sein desquelles nous tenterons de repérer les échos thématiques/processuels dans les différents registres transférentiels. Ces éléments, associés aux notes cliniques et à la contextualisation par le biais des entretiens nous permettra de reconstruire les mouvements et les passages, et ainsi de décrire le destin des phénomènes au sein des diverses modalités de transfert.

À cet égard, nous pouvons compléter notre grille d'observation de la manière suivante :

Scène associative	Attitude du thérapeute, de l'éducateur
Sensori-motrice	ATSSM
Intra-diégétique	ATID
Extradiégétique	ATED

1.5.1.3 - Mouvements transféro-contretransférentiels

Les éléments transféro-contretransférentiels sont des phénomènes fondamentaux dans la clinique psychanalytique, au cœur des dispositifs qui se réclament de cette approche. En effet, le phénomène thérapeutique, l'approche du changement s'inscrit dans un « champ » relationnel, qui est celui de la rencontre entre le clinicien et le/les patients. La rencontre clinique et le champ qu'elle constitue ne peuvent donc permettre de dissocier, ou de penser séparément les processus qui appartiennent aux patients, et ceux qui relèvent de la subjectivité du thérapeute. Ceux-ci s'auto-alimentent en effet continuellement.

Par ailleurs, le JDR est un dispositif qui comporte une part importante d'élaboration, de préparation en amont des séances, constituant également un après-coup des séances passées. En ceci, le transfert en atelier JDR revêt des formes spécifiques qu'il convient de préciser.

Cette analyse des particularités de la dynamique transférentiel en atelier à médiation par le JDR s'appuiera sur l'observation des interactions entre les interventions des thérapeutes et les processus mobilisés par les adolescents au fil de séances.

1.5.1.4 - Une écologie de l'intrigue en atelier JDR

Par ailleurs, le JDR, nous l'avons vu, est un récit instable, qui subit de nombreux mouvements de transformations, à partir de sa nature collaborative, mais également en lien avec ses aspects interactifs. À cet égard, le JDR échappe à une compréhension purement narratologique du récit, et peut être étudié sous le plan de la narration, organisée par une écologie de l'intrigue.

À partir d'une lecture clinique des processus groupaux, référée au modèle des processus représentatifs et du travail de symbolisation, nous procéderons à une analyse des procédés narratifs, thématiques, stylistiques, mais également dans une perspective processuelle à leurs mouvements. Cette lecture sera organisée, cette-fois, par le repérage et le croisement des éléments liés à la notion d'investissement des espaces, de la temporalité et des relations aux objets qui composent les récits (et le groupe). Car c'est l'ensemble de ces éléments qui compose

cette écologie de l'intrigue (Caïra, 2014), cette organisation spécifique de la narration, qui ne peut être abordée de manière linéaire.

1.5.2 - Analyse quantitative et longitudinale des processus de symbolisation

Dans un deuxième temps, nous avons procédé au regroupement de l'ensemble de ces données afin de les illustrer dans une perspective quantitative, afin de prendre une forme de distance vis-à-vis de la nature qualitative des données et des processus observés, et pour constater de manière globale la « quantité » des processus mobilisés dans une perspective longitudinale.

Ainsi, il s'agit de quantifier les processus présents tout au long de l'atelier, au sein des différentes catégories liées à la symbolisation et aux divers registres de transfert, pour observer « où » et « quand » ces registres 1) ont été particulièrement investi ; 2) ont été particulièrement peu mobilisés et 3) ont émergé de manière « normale ».

Ainsi, ces éléments pourront être croisés avec des données contextuelles liées au déroulement de l'activité, de la narration, afin d'engager le développement d'hypothèses sur les liens entre le contexte narratif et relationnel groupal, et l'émergence des processus, ou inversement, sur la manière dont la recrudescence (ou l'absence) d'un certain type de processus peut être suivi d'effets particuliers au plan contextuel.

Nous avons utilisé la méthode de la « heatmap » pour représenter la « chaleur » associative, soit la fréquence d'apparition de chaque type de processus tout au long de l'atelier. Ainsi, nous avons coté chaque élément clinique comme une unité, un signe particulier, nous permettant de dresser une valeur médiane, pour un phénomène particulier, sur l'une des scènes spécifiques, nous permettant alors de repérer les variations de cette norme.

La représentation graphique des données via une heatmap est une méthode de représentation statistique principalement utilisée dans les sciences climatiques, dans le champ de la finance ou de l'informatique pour analyser le comportement des utilisateurs, mais qui a notamment été utilisée dans d'autres disciplines telles que la psychologie.

Cette représentation visuelle des données favorise une saisie des saillances que présente un jeu de données. En indiquant les points « chauds » ou « froids », la heatmap permet l'identification des variations des valeurs d'un jeu de données au regard d'une valeur médiane.

Dans notre étude, nous avons veillé à recueillir des données liées aux processus représentatifs catégorisés en fonction de leur appartenance à un des processus de symbolisation (primaire, secondaire). La nature des données revêt donc un caractère qualitatif qui ne semble, à priori, pas adapté à une mise en représentation statistique. Or, la répétitivité des analyses et leur standardisation nous permet de disposer d'un jeu de données qui tend vers la quantification. Cette approche s'avère pertinente au regard de la complexité, de la densité des données recueillies tout au long de l'atelier. En effet, nos analyses nous ont menées à mettre en évidence des signes/phénomènes issus de tous les registres, en grande quantité, qui peuvent rendre peu lisible, analysable l'ensemble des éléments. La quantification de ces dernières favorise alors l'établissement d'un schéma, permet d'attirer l'attention sur les « moments » caractéristiques de la thérapie, soit l'apparition ou la disparition de certains processus alors divergeant de la répartition habituelle. Dans une perspective longitudinale (séance par séance), il nous est donc possible d'identifier une valeur médiane relative aux itérations d'un même phénomène (combien de phénomènes primaires/secondaires sont repérables en moyenne) au cours de l'atelier, et donc également les variations de cette médiane.

De cette manière, la heatmap nous fournit une représentation schématique, quantitative, une carte de la vivacité associative mettant en évidence les « réchauffements » ou les « refroidissements » des différents types de processus. Cet outil devient alors, dans une perspective temporelle, un moyen d'identifier les changements et de produire des hypothèses

(via la perspective qualitative et l'analyse en finesse des données) sur les facteurs associés à ces variations.

À partir de cet outil, nous pouvons œuvrer en direction de l'analyse d'une « écologie » de la symbolisation en atelier à médiation par le JDR, révélant les processus à partir d'une « carte de la vivacité » associative.

En appui sur les données issues de la cotation de la grille d'analyse des processus de symbolisation, nous avons opté pour un traitement quantitatif des données qualitatives. Nous avons ainsi attribué une valeur numérique à chaque élément de cotation présent dans chaque grille. De cette manière, nous avons pu dégager une valeur médiane, correspondant au nombre d'occurrences cotées dans chaque catégories (SSM - AA ...), à chaque séance, mais aussi tout au long de l'atelier, ainsi que les variations de cette médiane. Les chiffres obtenus nous indiquent alors la quantité de processus cotés dans chaque catégorie, ainsi que leur proximité vis à vis de la médiane ou bien leur dispersion en direction des extrémités du pôle. Ces éléments nous indiquent donc, pour chaque catégorie de processus et à chaque séance de l'atelier, si la situation est standard, si elle diffère de la norme en direction d'un « excès », ou au contraire, en direction d'une disparition.

1.5.3 - Analyse qualitative et quantitative des procédés narratifs

Nous nous intéresserons enfin aux particularités de la narration et de la création du discours des adolescents, en nous penchant sur les éléments thématiques qui les constituent, mais aussi sur leur forme, au plan stylistique.

Analyse thématique et stylistique

Dans une perspective qualitative et quantitative, nous nous sommes intéressés à la nature des narrations produites à partir d'une analyse discursive de ces dernières. Nous avons utilisé le logiciel TROPES afin de mettre en évidence, de manière quantitative et systématique, les procédés du discours, les thématiques et les éléments stylistiques qui caractérisent les productions verbales de ces adolescents en contexte d'atelier à médiation JDR.

En effet, les procédés discursifs, au plan à la fois thématique mais aussi stylistiques, renseignent sur les thématiques psychiques qui occupent la subjectivité. À cet égard, ces analyses favoriseront une forme de compréhension des contenus psychiques qui mobilisent l'attention des adolescents, et la manière dont ils s'expriment dans le cadre de la création collective de narration.

Partie II - Processus narratifs et groupaux

2.1 - Résultats

La présentation des résultats recueillis au cours des ateliers et auprès des adolescents suivra une logique en 4 temps :

- Dans un premier temps, nous décrirons la « consigne fondamentale » qui a organisé le déroulement de ces deux ateliers ;

- Deuxièmement, nous proposerons d'étudier les processus narratifs, et notamment le contenu thématique des récits produits par les adolescents, à partir du résumé des aventures des personnages incarnés ;
- Troisièmement, nous présenterons les processus groupaux, et l'articulation entre les interactions relationnelles actuelles (relatives au temps du groupe) et les mouvements internes à la narration. Nos observations relèveront d'une perspective liée à l'étude des processus de symbolisation, et viseront à mettre en évidence les différents registres de processus ;
- Quatrièmement, nous proposerons d'articuler nos observations à la notion d'écologie de l'intrigue, soit les composantes spécifiques à la médiation jeu de rôle et organisatrices des relations et narrations. Nous adopterons cette fois le point de vue de la spécificité de la production narrative, créatrice, propre au médium ;

2.1.1 - Contexte narratif : écritures et réécritures

Les dispositifs thérapeutiques d'orientation psychanalytique en général, et les dispositifs à médiation en particulier, fonctionnent autour de la formulation d'une règle fondamentale, soit une forme de « consigne » initiale, visant à présenter le cadre du dispositif, et les règles au sein desquelles l'associativité va pouvoir se présenter.

Cette consigne fondamentale, dans le cadre de notre activité JDR se décline sous 2 niveaux.

Le premier niveau est celui de la consigne introductive de l'atelier. Celle-ci peut s'énoncer comme suit : « Nous allons jouer à un jeu de rôle. C'est-à-dire que chacun d'entre vous va incarner un personnage fictif, qu'il aura imaginé, et qui évoluera dans un univers imaginaire. Je serais le guide de cet univers imaginaire, et je vous décrirais les lieux que vous visiterez, les personnages que vous rencontrerez, mais aussi les missions que vous pourrez réaliser. Je vous demanderais aussi, quand vous souhaiterez faire quelque chose, de lancer les dés, pour déterminer si vos actions sont réussies ou si vous échouez. Ensemble, nous allons raconter une histoire pendant que nous jouons les aventures de ces personnages ».

Le second niveau de la règle fondamentale est constitué des « inducteurs », soit les éléments fictifs mis à disposition des joueurs dans l'univers fictionnel. Dans cette situation, c'est le meneur de jeu (auteur de ce travail) qui a écrit l'ensemble des inducteurs proposés, soit les éléments du monde fictionnel et les amorces de récits. Ces éléments tendent à présenter des lieux, des personnages, et des missions/axes narratifs qui sont proposés par ces personnages et par les situations fictives, que les adolescents peuvent choisir de suivre ou non. Tous ces éléments ont été préparés en amont du début de l'atelier, et ont fait l'objet d'un travail d'écriture préparatoire. Ces inducteurs visent plusieurs objectifs : animer et rendre « vivant » mais aussi attractif le monde fictif dans lequel les joueurs vont pouvoir s'immerger. D'autre part, il s'agit de préparer également la possibilité pour les adolescents de suivre des « voies » de narration aux lignes déjà prédéfinies, de sorte à les mobiliser dans l'éventualité où ils souhaiteraient se laisser guider. Enfin, il s'agit, par le biais de ces différents leviers, de susciter, d'enclencher le phénomène associatif, créateur. Ainsi, plusieurs missions/quêtes/objectifs sont préparés, et présentés aux adolescents (venir en aide à un villageois, récupérer un trésor, retrouver un objet caché ...) pour leur permettre d'entrer en contact avec l'univers fictionnel.

Concernant le groupe 1 : l'univers qui a été proposé repose sur une imagerie médiéval-fantasy. On y incarne des héros dans des temps anciens, médiévaux, où l'on peut rencontrer des châteaux, des dragons, des magiciens mais aussi des brigands ou des bardes. Le processus d'écriture initiale s'est focalisé sur le village de « Lys », petite bourgade de montagne, au bord d'un lac, calme et peu soucieuse des problématiques plus générales du pays. Deux personnages ont fait l'objet d'une écriture particulière : celui du bourgmestre, et « Anatole », un jeune

homme que le groupe n'a finalement pas rencontré. Une quête a été écrite ainsi que plusieurs amorces. Dans la première, le groupe était sollicité par des villageois croulant sur le poisson, à tel point qu'on soupçonnait le lac sujet à un maléfice magique. La quête devait mener les aventuriers à découvrir qu'un esprit de l'eau cherchait à attirer l'attention d'Anatole, dont il était amoureux. Les autres amorces devaient conduire les aventuriers à visiter les forêts alentours pour en déloger des « guenaudes », causes de disparitions répétées. Cependant, dès les premières séances, les adolescents se sont intéressés à un personnage (« le seigneur Désano ») qui n'avait pas fait l'objet d'une écriture préalable, que ce soit en termes de caractéristique, de description ou de trame narrative. L'ensemble de la session a donc visé à étayer cette piste pour donner la possibilité aux adolescents de partir à sa rencontre.

Concernant le groupe 2 : l'univers proposé à ce groupe s'inscrit davantage dans l'imagerie d'une piraterie, infiltrée d'éléments de fantasy. Les adolescents ont incarné des pirates, chacun membre d'un équipage, propriétaires d'un bateau au sein duquel des rôles ont été distribués. Le processus d'écriture initial du meneur de jeu s'est focalisé sur l'île d'Esperanza, et ne laissait que peu de place à la navigation en mer et à la gestion du bateau de pirates. Peu de personnages ont été élaborés en premier lieu, mais plusieurs trames narratives pouvaient être explorées : la première concernait le personnage d'Alberto, qui sollicitait l'aide des personnages pour qu'ils le secondent dans la livraison d'une mystérieuse cargaison. Ces éléments devaient permettre d'introduire un conflit entre une faction militaire et les pirates, ainsi qu'un personnage en danger qui était à secourir. Une autre trame devait proposer aux personnages de récupérer un objet dans le camp des pirates et reposait sur leur capacité d'infiltration et de discrétion. Encore une fois, aucune de ces pistes n'a été poursuivie par les adolescents. En effet, dès la mention du « Corbeau-Noir », le roi des pirates de cet univers, les adolescents ont nourri le désir de le détrôner pour prendre sa place. Par ailleurs, le caractère « délié » et désorganisé des séances tendait à révéler que l'objectif initial était fluctuant et régulièrement remis en question. Les phases de réécriture ultérieures ont consisté à 1) offrir la possibilité aux adolescents de poursuivre la piste leur permettant d'affronter le roi des pirates et 2) leur proposer des missions/quêtes/pistes ponctuelles et plus indépendantes pour leur permettre de découvrir des trésors.

2.1.2 - Groupe 1

2.1.2.1 - Résumé de l'histoire

2.1.2.1.1 - *Méfiance et oppositions*

L'histoire se déploie autour des personnages nommés Sten (Sohan), Mickael (Noam), Luffy (David) et Erabor (incarné par Hector, le COMJ), dans un univers médiéval fantastique, où se côtoient chevaliers, magiciens et créatures irréelles.

Au début de leur aventure, les personnages sont perdus en forêt et cherchent leur chemin. Ils découvrent une cabane de laquelle s'extirpe un ours, qu'ils décident d'affronter. Dans la bâtisse, un repas attend les personnages, qui suscite leur méfiance et qu'ils croient empoisonné. Un nouvel affrontement survient avec une meute de loups, et les personnages s'opposent également entre eux (émergence de procédés OPID). Sten notamment cherchant à immobiliser et geler Luffy grâce à ses pouvoirs de « mage de glace » (procédés OPID et POID).

Le groupe parvient finalement jusqu'au village de Lys, où des paysans leur barrent la route, méfiants de tout étrangers : ils sont persécutés par des créatures qui les terrorisent, les pillent. Le groupe propose aux paysans de les débarrasser de la menace (procédés COID), moyennant une récompense. Les PJ trouvent puis combattent les créatures (OPID), faisant

preuve d'une grande violence et de cruauté. Sten dresse autour de lui une muraille de glace, de pics, pour se protéger. L'équipe vainc les créatures qui révèlent leurs véritables intentions : perdues, elles cherchent à retrouver le chemin de leur village. Le groupe les y aide et est récompensé avec la ressource locale : des fleurs capables de redonner la santé. Mickael cherche à s'emparer du maximum de fleurs.

2.1.2.1.2 - Émergence de la collaboration

Le groupe cherche ensuite à récupérer une récompense auprès du préfet du village de Lys. Des conflits émergent dans le groupe puisque Mickael révèle ses intentions de manière transparente (son désir de vol, de destruction), se montre impulsif et violent avec les PNJ (émergence de procédés OPID et AAID). Sten, craint que les membres de son groupe ne le trahissent, et accorde difficilement sa confiance aux autres, qu'il soupçonne de mensonge et d'escroquerie (OPID, POID). Se faisant, le groupe tente de manipuler le préfet pour susciter la peur, l'impressionner. Mickael s'introduit dans la salle du trésor et dérobe le trésor du village. Lorsqu'ils découvrent que les pièces sont destinées au Seigneur Désano, le seigneur local qui accable le pays sous les taxes, les aventuriers sont pris de remords et proposent de destituer Désano, de le tuer (OPID et COID). Ainsi, ils pensent s'attirer les bonnes grâces du préfet, et la perspective de davantage de richesses disponibles au château de Désano.

En parallèle, pour stocker toutes les pièces acquises, une partie des PJ construit une boîte en bois et s'organise dans la gestion du trésor collectif (COID ; ISID). Puis, en route pour le château du seigneur Désano, ils font l'acquisition de chevaux, se découvrant un grand intérêt pour le dressage, et se mesurant les uns aux autres dans leur capacité à maîtriser leur monture (COID). Les différences de compétences suscitent d'ailleurs chez chacun le sentiment d'être lésé. Sur le chemin, Sten se montre manipulateur avec les personnes qu'il rencontre, menaçant, alors que Mickaël aborde les habitants de manière agressive, violente et agresse physiquement nombre de PNJ (AAID et OPID). Luffy se plaint de l'attitude de ses compagnons, qui risque de leur porter préjudice.

Plusieurs combats se présentent aux PJ contre des créatures animales. Confronté au risque de mort car blessé à de nombreuses reprises, Luffy ne souhaite prendre aucun repos ni se soigner, s'interrogeant sur les conséquences de sa mort au sein du groupe (POID et COID/ISID).

2.1.2.1.3 - Ruptures et retrouvailles

Les aventuriers parviennent finalement au village de Orbrey, lieu de résidence de Désano. Préparant leur intrusion au château, ils cherchent à s'équiper mais la méfiance de Sten le pousse également à s'opposer au marchand, à le menacer et à lui mentir pour se montrer plus effrayant ou plus redoutable qu'il ne l'est réellement (il dit posséder des pouvoirs qu'il n'a pas, argumente qu'il peut surveiller le marchand à distance) (OPID ; ISID). Le groupe se sépare alors pour s'introduire dans le château mais peine à s'organiser (RUID / POID). Face à ces divisions, Sten tente de s'allier au Seigneur Désano, attiré par les gains qu'il lui promet, puis, se sentant trahi, tente de le déloger et de le tuer par lui-même (OPID/COID). Mickael, lui, visite le village et s'y fait un ami, et découvre qu'une révolte couve (COID ; ISID). Il souhaite également se venger de la trahison de Sten.

Prenant conscience des aventures de Mickael et du fait que nombre de choses importantes se déroulent de part et d'autre du village, Sten ne sait plus où donner de la tête et cherche à la fois à mener à bien son plan, tout en essayant de maîtriser le plan de Mickael (RUID ; POID). Sten et Luffy finissent par approcher Désano, se disputant la primauté de son exécution. Luffy, contre l'avis de ses compagnons, tue le seigneur, et Sten mutile la dépouille,

qu'il exhibe face aux habitants, horrifiés (OPID ; AAID). Il tente alors d'annuler son geste, de se justifier (ISID).

Une fête est finalement organisée pour le groupe, qui a libéré le village de Désano. Des combats à mains nues sont organisés, un repas, des concours et les personnages y participent avec enthousiasmes (COID ; ISID), avant de faire la rencontre d'Albertine, qui revendique le pouvoir. Mais cette dernière suscite leur méfiance.

En route pour le village de Lys, les PJ découvrent qu'Albertine mène, avec le préfet, un projet qui vise à réveiller un Leviathan dormant sous le lac, pour semer la destruction. Les compagnons neutralisent rapidement Albertine et approchent pacifiquement, sans violence le Leviathan pour le raisonner, ils tentent de faire valoir la paix dans la région et de révéler au Leviathan qu'il est manipulé par Albertine (COID).

Pour clore l'aventure, le groupe est prêt à se séparer : Sten décide de retourner dans son pays lointain, dont il est le chef et Michael souhaite poursuivre sa vie de « voleur et de bagarreur ».

2.1.2.2 - Processus groupaux

2.1.2.2.1 - Absence de jeu et groupalité impossible

Les adolescents ont d'abord tendance à rejeter l'activité (souhait de quitter le groupe, parlent de leur ennui, pas envie d'être là ...) (RUED ; OPID). Sohan et Noam se sentent persécutés l'un par l'autre, par le cadre, par l'enregistrement (ils ne veulent plus participer à la recherche ; craignent pour leur anonymat) (RUED ; POED). Au début de l'histoire, Sohan se place comme créateur tout-puissant d'un récit solitaire, qui ne prend pas l'autre en compte. Cette attitude est également partagée par Noam, qui aborde l'environnement avec impulsivité, mais qui déploie une créativité également autocentrée, déniait le groupe (POID-ED ; RUID-ED).

Illustration

Les adolescents se plaignent de l'atelier, ne veulent pas participer :

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* » (séance 2)

Noam - Mickael : *Ah non ! (râle) ; encore ça ? Je suis fatigué de ça. (Séance 2)*

Le groupe de personnages tente d'entrer dans une maison, et sur le seuil, fait face à un ours. Tous se demandent s'il risque de se montrer menaçant ou non :

MJ : « *L'ours, n'a pas l'air bien méchant, il est juste là, il te regarde, il te renifle et il s'intéresse pas à toi, il a envie de sortir* »

Sten : « *Comme je savais pas ce qu'il s'était passé je saute avec mes pouvoirs de glace et pouuuu* »

MJ : « *Vous souhaitez attaquer l'ours ?* »

Mickael : « *Attends, moi je verrais que, je regarde est-ce qu'il est gentil, est-ce qu'il est énervé ... Sinon j'arrive je l'attaque* »

Co-MJ : « *c'est pas « je dis je fais », c'est, « je propose que » ...* »

Sten : « *Mais moi j'aime pas trop ! C'est nul comme ça.* »

Progressivement, les adolescents sont plus participatifs, tentent de comprendre le jeu et son cadre (s'approprient et manipulent les dés, la fiche PJ, les règles), d'interagir avec le monde

(COED-ID). Dans le même temps, David et Sohan installent l'identité de leurs personnages de guerrier et de mage. Noam, quant à lui, parvient difficilement à définir son personnage et le fait évoluer sans cesse (changements de noms, de genre, de métier...) (POID). L'attitude du co-mj, dans cette phase initiale, vise à contenir, expliquer, cadrer, et faire circuler la parole. Il régule Sohan et son envahissement du groupe, et tente d'introduire Noam dans les échanges, plus en retrait et en difficultés pour se faire entendre. Le contre-transfert répond au sentiment d'envahissement des adolescents : le groupe résiste à une fédération et à une création collective, comme un écho à l'angoisse de perte des limites, mais également persécutrice qui émane de l'associativité. Depuis ma place de MJ, j'engage une tentative de renforcement du cadre et des règles, pour donner sens et existence aux désirs créateurs solipsistes (aménagement des « pouvoirs » de Sten, et limitation de ces derniers, en articulation avec ses désirs), en écho aux angoisses de perte de cohérence (fluctuation des identités, sentiment de menace, toute-puissance de Sohan ...).

Illustration

Les personnages visitent une maison abandonnée dans laquelle ils découvrent de la nourriture. Ils se disputent la répartition des vivres :

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* »

Luffy : « *t'as pas le droit* »

Sohan - Sten : « *j'ai le droit de faire tout ce que j'ai envie* »

Luffy : « *il a le droit de faire ça ?* »

MJ : « *Non, ça ne peut durer que 24h, tu ne peux pas mettre une malédiction à vie* »

Sohan - Sten : « *non ben je le fais pas, ça sert à rien, c'est mes collègues* »

Co-MJ: « *il va falloir travailler ensemble* »

Diego - Luffy : « *ouais mais il aurait pas pu* »

Sohan - Sten : « *mais de toute façon vous êtes mes collègues donc euh* »

2.1.2.2.2. - Labilité de l'associativité

Les séances sont marquées par une associativité labile et des coq-à-l'âne fréquents (RUID-ED). Sohan digresse, parle de films et de jeux, d'activités institutionnelles, de sa propre vie, rebondissant par associations d'idées impulsives. Noam investit davantage le sensoriel (cris, impulsivité gestuelle, bruits) et envisage le jeu comme un moyen de réalisation immédiat de ses désirs d'acquiescer, de se remplir, de posséder (AAID-ED ; SSM). Il exerce une agressivité/violence systématique dans le rapport aux PNJ (« je le frappe » ; « paf ») (AAID). Sohan, oscille entre une posture de compliance, une volonté de s'associer, de proposer son aide, et la volonté d'agresser, de contraindre, de menacer et d'intimider, sous l'effet de l'angoisse paranoïaque d'être lui-même en position de vulnérabilité vis à vis de l'autre (AAID-ED).

Illustration

Le groupe d'aventurier tente de convaincre un PNJ (le bourgmestre du village) de les rémunérer contre un service. Sten, le personnage de Sohan, n'est pas satisfait par le marché conclu entre le groupe et le PNJ :

Noam - Mickael : « *ok si on va tuer l'autre vous nous donnez allez, au moins 100 po et c'est bon* »

Sohan - Sten : « *Monsieur vous n'êtes pas raisonnable, car on vous a déjà donné des [objets précieux], on va aller tuer le monsieur et donc vous nous donnez les chevaux. Vous n'êtes pas raisonnable.* »

CO-MJ : « *Sten, il nous a payés pour le service.* »

Sohan – Sten : « *il nous a rien payé du tout* »

Au cours de la même séance, c'est Sohan qui se sent persécuté lors de la clôture de la séance :

Sohan – Sten : « *Mais il [le MJ] nous arnaque, il nous enregistre et en plus il fait même pas long* »

Un peu plus tôt, Sten menaçait un paysan pour qu'il le paye :

Sohan – Sten : « *Monsieur vous nous donnez nos pièces sinon on déchire tout* »

Des mouvements d'entrée-sortie du cadre narratif (métalepses) sont également très présents et s'organisent sous différentes formes : aller-retour entre jeu et réalité (digressions) ; saillances et ruptures brutales liées à l'insatisfaction et à l'envahissement (insultes, cris, menaces mutuelles entre adolescents) (RUID-ED ; AAID-ED). Les attaques du cadre sont multiples et récurrentes (Sohan se plaint de sa participation à l'atelier, souhaite quitter le groupe.). Les digressions sont nombreuses et les tentatives de repousser les limites des règles pour arriver à leurs fins, sur le plan narratif, également. Mais parallèlement, les adolescents cherchent par tous moyens à repousser la fin de séance, prolongent les interactions malgré les scansions (temps de débriefing, fin de séance ...) ; poussent les règles et le cadre aux limites (prendre plus d'argent, augmenter son pouvoir) ; Sohan se sent « arnaqué » sur le temps (enregistrement et séance trop courte) et réactualise son sentiment de persécution sur le cadre, dans la relation au thérapeute (POID-ED).

2.1.2.2.3 - Des conflits du groupe, aux conflits en jeu

En parallèle de leurs interactions dans l'histoire, les adolescents se confrontent, s'affrontent aussi dans le groupe, massivement agité et désorganisé. Noam est agité, crie, bouge, lance des objets, il cherche la proximité physique (frappe les PNJ, saisit les objets à disposition sur la table) (SSMID-ED-SSM). Sohan est agacé, et il se dispute régulièrement avec David, se provoquent mutuellement. Sohan se sent envahit par Noam, et dans le même temps se montre provocateur, critique et le déprécie, tente de le maîtriser (« parle pas quand je parle » ; « il est handicapé il a un problème » ...). Sohan accuse Noam de tricher, ne supporte pas ses transgressions (AAID-ED ; RUID-ED). Le miroir offert à Sohan par la présence de Noam le précipite dans un mouvement de projection et de persécution, qui pourra occasionnellement se muer en réflexivité (« c'est qu'un jeu de toute façon » ; « pourquoi je discute, pourquoi je chipote » ; « on est une équipe ») (ISED-REED).

Illustration :

Au cours de la 9^e séance, Sohan-Sten tente d'obtenir une information de l'un des PNJ (joué par le MJ). Son lancé de dès est un échec, ce qui signifie que Sohan ne pourra obtenir ce qu'il souhaite

MJ : « *il ne le dira jamais, car Sten a fait un échec critique* »
 Sohan-Sten : « *non la première fois j'ai fais 3 ! Je te jure c'était 3* »
 Diego-Luffy : « *non c'était 1 ! Il jure alors que ...* »
 Sohan-Sten : « *Je te jure ! Passe-moi les dés. Au début ça fait ça, vu que j'avais la rage [il bouge les dés]* »
 [...]

 Sohan-Sten : « *mais je mens pas ! [il crie]* »
 Diego-Luffy : « *mais tout le monde sait que tu mens. Même moi j'ai vu que t'avais fait 1* »
 Sohan-Sten : « *mais je te jure que je mens pas, purée* »
 Noam-Mickael : *Noam s'agite et fait du bruit pendant la scène*
 Sohan-Sten : « *toi Mickael tais-toi t'étais même pas là. J'avais fais 3 et comme j'avais envie de refaire j'ai fais [il bouge les dés]* »
 MJ : « *j'ai plutôt vu dans l'autre sens, 1 et 3* »
 Noam-Mickael : « *ouais ouais j'ai vu ça* »
 Diego-Luffy : « *ouais* »
 Sohan-Sten : « *je te promet, je peux te ... j'ai pas envie je te jure. Parce que quand j'ai fais [le premier jet de dés] j'ai tout de suite fais le 2^e* »
 MJ : « *de toute façon c'est pas perdu, il y a d'autres moyens de savoir, ok ?* »
 Sohan-Sten : « *on dirait je mens wesh [...] arrête de me traiter de menteur* »

En écho, le groupe commente les actions, les mensonges de Sohan, qui se sent persécuté et poussé dans ses retranchements (OPED). Le déni du jeune homme opère comme une formule de répétition des conflits interindividuels (« je mens pas » ; « j'ai pas triché »). Sohan ne supporte pas d'être vu comme un menteur, tout comme il ne peut supporter que les agissements de son personnage soient mal perçus (POID-ED). Face au sentiment d'envahissement, Sohan finit par passer à l'acte (explosion comportementale, qui nécessite une intervention de l'éducateur) (AA), puis s'apaisera après avoir passé du temps à l'écart du groupe. En réponse à l'attaque narcissique, la relation entre Sten et les PNJ, dans le récit, produit des effets de confusion identitaire entre Sohan et son personnage, attise un mouvement de désorganisation, qui, supporté par l'étayage du COMJ, favorise l'émergence de la réflexivité (« on dit que je suis méchant » ; « ils parlent de Sten, pas de Sohan ? C'est un jeu c'est pas en vrai ») (POID-ED). Noam, lui, ne peut renoncer à l'indifférenciation, au désir de tout posséder. David, moins présent à l'atelier car les vicissitudes de son parcours le mènent à se replier chez lui régulièrement et à fuir l'institution, investi néanmoins plus aisément le cadre narratif. Plus « contenu » sur le plan comportemental, il se montre ouvert aux échanges et désireux de construire des « terrains d'entente » entre le groupe et les PNJ du récit. Ponctuellement, Sohan rejette l'ensemble du cadre lorsqu'il se sent envahit par l'environnement (il dit ne pas vouloir participer, ne pas accepter d'être enregistré), mais peut saisir l'opportunité de s'isoler temporairement du groupe et de l'activité lorsque la proposition lui est faite.

Illustration

Le groupe d'aventuriers parvient à capturer le seigneur Desano, finalité ultime de leur quête. Tous sont alors résolus à affirmer leur force et à lui montrer leur supériorité. Néanmoins, Sohan ressent le besoin de préciser qu'il agit « dans le jeu ». Le MJ joue le personnage du seigneur Désano :

Sohan-Sten : « *attend j'enlève toutes mes armures, toi tu dis « hey c'est toi »* »
 Noam- Mickael : [*crie*]

MJ : « *oui oui je vous reconnais, Sten ?* »

Sohan-Sten : « *ouais, tu m'as trahi* »

MJ : « *non* »

Sohan-Sten : « *tais-toi tu parles pas quand je parle. On va dire là il est soumis à moi.* »

MJ : « *Mais non, écoutez* »

Sohan-Sten : « *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 [reprend le jeu du personnage] Non, mais je vous jure je vous ai pas trahi* »

Sohan-Sten : « *tais-toi. Je prends ma glace. Chut !* »

2.1.2.2.4 - Apaisement relationnel et narrativisation

Progressivement, le groupe acquiert une forme de capacité réflexive, les joueurs déplorent la séparation du groupe et constatent l'absence de cohésion (COED-ID ; ISID ; REED). La tension se renverse, se joue à l'intérieur du cadre diégétique, et est observée par les joueurs. Les joueurs s'apaisent lorsque les personnages reprennent le conflit (COED – OPID).

Au cours des deux dernières séances, les adolescents semblent détendus et abordent la narration avec légèreté. Les joueurs rient, verbalisent et commentent de manière sereine les comportements de leurs pairs (COED ; ISED). La dernière séance, malgré son potentiel conflictuel (présence d'ennemi, situation de trahison, réveil d'une créature destructrice) est résolue de manière pacifique (COED). Face à la figure toute puissante du Léviathan, le conflit est résolu par le biais de la verbalisation, de la négociation, et la violence est évitée volontairement. La séparation est également envisagée de manière apaisée, alors que Sohan transmet sa déception à l'égard de la fin de l'atelier (REED).

Illustration

La région fictive dans laquelle les personnages évoluent est menacée de destruction par un léviathan. Les PJ tentent de le convaincre d'abandonner son projet :

MJ : « *le Léviathan vous écoute* »

Sohan - Sten : « *bonjour en fait on est des aventuriers qui viennent, enfin je viens du pays de glace* »

Noam - Mickael : « *murmure – je suis un voleur* »

Sohan - Sten : « *mon pays s'est fait exploser à ma naissance, je suis venu ici, j'ai rencontré des amis à moi, 3 amis à moi* »

MJ : « *dites-moi ce qui vous amène* »

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 [...]* »

MJ : « *et c'est quoi leur but à eux ?* »

Sohan - Sten : « *leur but c'est de détruire le pays et après ils vont te tuer toi ?* »

MJ : « *et c'est pas bien de détruire le pays ?* »

Noam - Mickael : « *oui c'est pas bien du tout je te jure* »

MJ : « *pourquoi ?* »

Sohan - Sten : « *parce que il y a beaucoup de personnes qui sont jeunes, de personnes qui travaillent, beaucoup de vie* »

2.1.3 - Groupe 2

2.1.3.1 - Résumé de l'histoire

2.1.3.1.1 - Défiance face à l'environnement et collaboration groupale

L'histoire prend place dans un univers de fantasy inspiré de la piraterie caribéenne du 16^e siècle. Monkey D Luffy (Joan), Barbe-Blanche, (Saïd), H (Iker), puis Noam Jr (Noam), accompagnés de Peach (Lena) et Don Diego (Hector), tous deux COMJ, sont les membres d'un même équipage de navigateurs.

L'équipe navigue en quête d'une terre accueillante, et est rapidement abordée par une embarcation de 3 PNJ égarés cherchant secours. Méfiants, les compagnons désarment et emprisonnent les PNJ (OPID). Ils en apprennent alors l'existence du « corbeau noir », le roi des pirates, et cherchent à se faire passer pour des pirates redoutables à la réputation bien installée. Lorsque les compagnons parviennent à Esperanza, l'île de résidence du Corbeau Noir, Monkey D fait preuve d'agressivité envers les pirates présents sur la plage et un combat s'engage (OPID), dans lequel il fait la démonstration de ses pouvoirs surnaturels, qui le rendent presque invincible (POID). Le groupe s'organise, se répartit les tâches et les postes pour mettre facilement en déroute leurs opposants, qui fuient (COID). Via ses actions, Monkey D cherche à asseoir sa réputation, annonce vouloir détrôner le roi.

Les PJ sont abordés par Alberto, qui cherche à constituer un équipage en vue d'une livraison « secrète » sur une île isolée. La méfiance crée un débat chez les compagnons : certains veulent l'aider, d'autres veulent le violenter ou le tuer (OPID – COID). Après avoir imposé leurs conditions, les aventuriers acceptent de l'accompagner.

2.1.3.1.2 - Désorganisation narrative et groupale

Sur le trajet qui mène à l'île d'Alberto, Barbe blanche fabrique frénétiquement des dispositifs exubérants pour améliorer le bateau des roues, des ailes, des dispositifs de projection de missiles nucléaires, faisant fi de la fatigue et du temps qui passe (POID). Parallèlement, l'équipage croise un vaisseau de la marine, qu'il coule immédiatement (OPID), de peur d'être arrêté car Alberto révèle transporter illégalement des armes. Au fil des conversations et du trajet, les compagnons songent à nouveau au corbeau noir et sont tentés de se détourner de leur mission pour aller le défier (POID), mais ils sont rappelés à la raison par Don Diego et poursuivent leur plan initial.

Une fois sur l'île, le groupe rencontre un fantôme qui leur indique un trésor, et capable de les endormir simplement en les touchant. Les aventuriers tentent alors de « tuer » le fantôme (OPID), qui maudit Barbe-Blanche : ce dernier bénéficie maintenant du pouvoir du fantôme, mais risque également de s'endormir à n'importe quel moment. Barbe-Blanche abusera de cette nouvelle compétence à de nombreuses reprises, en endormant les PJ avec qui il se trouve en désaccord, ce qui poussera Don Diego à organiser une mutinerie, et à confier le rôle de capitaine à un autre PJ (OPID-ED ; AAID). Cette situation n'apaisera pas les conflits entre les aventuriers pour autant. Les PJ font également la connaissance de Noam Jr qui tente de se joindre au groupe. Mais Joan fait preuve de méfiance et mets à rude épreuve Noam Jr, qui tente de s'intégrer (OPID-COID). Il est ainsi confiné dans les cales, et se voit attribuer les tâches ingrates. Les conflits éclatent entre les PJ, qui scellent un pacte, une promesse magique qui interdit aux membres de l'équipage de se trahir, au risque de le payer de leurs vies (COID). Poursuivant leur périple sur l'île, Monkey D annonce au groupe qu'il souhaite quitter

l'aventure, et qu'il va partir. Une fête en son honneur s'organise et il cède le pouvoir, celui de capitaine du navire, à Barbe Blanche (COID - ISID). Noam Jr, qui revendiquait le titre, est sévèrement critiqué pour avoir manifesté son désir (OPID).

2.1.3.1.3 - Tentatives d'apprivoisement mutuel

Plus tard, Barbe Blanche ravive les discordes passées et qui avaient été apaisées par le pacte magique. Dans le même temps, Noam Jr se focalise sur la nourriture, la pêche et la préparation des repas (POID-OPID-AAID).

Sur l'île, les PJ se mettent en quête du trésor du fantôme, ce qui les mène jusqu'à une caverne protégée par une créature aux traits de serpents. Celle-ci accepte de s'apaiser et de laisser passer les compagnons s'ils lui offrent du poisson. Une fois l'offrande faite, l'équipage accède à un trésor gigantesque. Ils cherchent alors à tout prix à s'en emparer en intégralité, allant jusqu'à construire un espace de stockage dans le bateau, et à creuser des cachettes sur l'île, protégées par des pièges (COID).

Le séjour sur l'île se poursuit alors que Noam continue de s'intéresser à la cuisine et à se focaliser sur la pêche. Dans le même temps, Barbe blanche trouve un requin qu'il veut apprivoiser et offrir à Noam Jr (COID – ISID). Il lui construit un aquarium dans le fond du bateau. Mais les conflits reprennent entre Noam Jr et Barbe-blanche, qui continue à user de son pouvoir pour endormir son compagnon (OPID – POID). Un nouveau pacte est alors conclu avec barbe-blanche, qui le privera de sa vitalité (contenue dans sa moustache) s'il continue d'entraver les membres de son équipe (COID). La situation est l'occasion pour Noam Jr de provoquer son compagnon, le menaçant de lui couper sa moustache.

Avant de repartir en direction d'Esperanza, Noam Jr décide de récupérer l'offrande faite à la créature, ce qui la réveille et la pousse à attaquer. Face au constat de son impuissance, Noam Jr fuit la créature, et est bientôt secouru par barbe-blanche (COID), qui utilise son pouvoir pour endormir l'homme-serpent.

De retour à Esperanza, Noam Jr se montre véhément avec les marchands et les habitants, agressant quiconque se trouve sur sa route (OPID), profitant de la panique pour les voler. Noam se montre également insatiable, pensant constamment à la nourriture et à la préparation des repas, au détriment de la quête visée par le groupe. Barbe-blanche, lui, conçoit un squelette mécanique permettant au requin de se tenir debout et de se battre (POID). Sous l'effet de la malédiction, il parvient également à projeter son esprit dans le corps du requin-mécanique. Il est également, dans le même temps, visité par le fantôme, qui lui suggère de se retourner contre son équipage et de saborder sa mission, pour profiter de son « pouvoir ». Mais Barbe-blanche n'est pas dupe très longtemps et voit clair dans le jeu sournois du fantôme (ISID). Aidé par Don Diego à prendre conscience des intentions du fantôme, Barbe-blanche finit par le repousser.

2.1.3.1.4 - Accordage et négociation de la séparation

Remobilisés autour de leur mission par Don Diego, les compagnons préparent l'assaut de la forteresse du corbeau-noir, qu'ils infiltrent (COID). Ils attaquent alors les protecteurs du corbeau noir, vite dépassés par la puissance des PJ, et se rendent, priants pour qu'ils leur laissent la vie sauve. Mais rien n'y fait, ils sont tués par Noam Jr. Barbe blanche, qui s'oppose à ces actions, s'en prend à Noam Jr et tente de l'affronter, mais ils sont raisonnés par Don Diego (OPID – COID).

Finalement, les compagnons parviennent jusqu'au redoutable corbeau noir, qui finit également se rendre sous la pression et la violence exercée par les aventuriers. Le roi des pirates tente d'abord de négocier la gestion de l'île avec les compagnons, puis finit par supplier que la vie lui soit laissée, mais Noam Jr finit par le tuer (OPID).

L'aventure de l'équipage s'achève alors. Don Diego décide de repartir sur les mers pour explorer et découvrir des îles, des trésors. Noam déplore cette séparation et voudrait accompagner Don Diego (COID – ISID), triste de devoir quitter son équipage. De son côté, Barbe Blanche retrouve son corps originel et poursuit sa vie « comme avant ». Mais les deux rivaux se disputent la propriété du bateau, sans parvenir à se mettre d'accord (OPID).

2.1.3.2 - Processus groupaux

2.1.3.2.1 - Harmonisation initiale

La présence de Iker lors des premières séances, qui connaît le JDR et son fonctionnement, permettent au groupe d'entrer en contact avec le médium avec facilité (COID-ED). Les adolescents parlent de leurs personnages et de leurs spécialités, détaillent leur bateau. Des phases narratives visent à décrire les composants du bateau et le background des personnages. Les questions des adolescents sont précises, les joueurs ont une idée claire de ce qu'ils veulent faire et des moyens de résoudre les problèmes posés par l'histoire. Les PJ votent pour se mettre d'accord, sont apaisés sur le plan comportemental. Les premières confrontations sont ordonnées et chaque personnage se voit attribuer une fonction, une place, relative à ses compétences et à ses spécificités (COID-ED – ISID).

Illustration

Lors de la première séance, le groupe de personnages vogue sur les mers. Rapidement, ils rencontrent des PNJ. La parole circule entre personnages, MJ, les joueurs collaborent, se renseignent sur leurs compétences :

MJ : « *vous êtes sur la mer depuis longtemps, vous allez au sud. Je vais demander à quelqu'un de faire un jet d'observation, pour voir s'il se passe quelque chose. Qui veut observer la mer ?* »
Iker - H : « *je laisse ça à COMJ vu que il sait mieux que nous et eux* »
COMJ : « *c'est tout à fait cohérent, c'est moi qui regarde ?* »
MJ : « *tu vois une petite chaloupe qui s'approche. Elle va arriver dans quelques minutes.* »
COMJ : « *il y a des gens dessus ?* »
MJ : « *il y a 3 personnes, armées* ».
COMJ : « *alors je préviens l'équipage, je dis j'ai vu un petit bateau, avec 3 personnes, armées* »
Iker - H : « *lourdement armées ? Vraiment, beaucoup ?* »
MJ : « *elles ont chacun un fusil et un sabre* »
Iker - H : « *ils arrivent dans combien de temps à peu près ?* »
Comj : « *je regarde et je dis dans quelques minutes ils sont là* »
Iker - H : « *combien de minutes ? Le temps de se préparer* »
Iker - H : « *si ils arrivaient dans là minutes on aurait pu prendre les snipe là on a pas le temps on prend les armes* »
MJ : « *tu distribue une arme à chacun ?* »
[...]

2.1.3.2.2 - Toute-puissance démiurgique et porosité des espaces

Dès la troisième séance, Iker quitte le groupe car il est réorienté vers une autre structure. Les adolescents se trouvent alors en grandes difficultés pour entrer dans le récit (RUED). Joan

s'accroche à la réalité et à des références culturelles (Naruto, One Piece, Attack on Titans) qu'il tente de plaquer sur le cadre du jeu (POED-ID ; OPED-ID). Malgré tout, mais avec difficultés et avec la nécessité pour thérapeute et éducateur de faire tenir le cadre, parfois dans l'opposition et la rigidité, les jeunes s'impliquent dans le récit. Joan tente d'en maîtriser les moindres aspects du jeu, de prendre le contrôle de la narration (OPID). De manière durable, Joan se trouvera en opposition vis à vis du groupe et du MJ, tentant d'imposer dans le récit les références culturelles auxquelles il est fermement accroché (OPED). Les tentatives d'immersions dans ce récit inconnu sont pour lui inaccessibles. Dans ce contexte, le jeu peine à émerger puisque Joan veut maîtriser chaque aspect du cadre, neutralisant le processus créatif et intercréatif, le « faire semblant », au profit d'une démarche de création/résolution compulsive et immédiate par des prises de parole performatives et toutes puissantes (« on y va et on le tue, c'est tout ») (AAID ; RUID). Lorsque le récit semble émerger, il est immédiatement refermé, rejeté par le jeune homme qui ne peut déployer son espace imaginaire (RUID-ED).

Illustration

Lors de sa première séance, Joan refuse de participer (Regard dans le vide, il tourne la tête en dehors du groupe ; « Non j'ai pas envie ») et rejette l'échange (« *Non il s'appelle Crocodile* » (pourquoi ?) « *qu'est ce que j'en sais [...] parce qu'il s'appelle comme ça [...] bah c'est logique [...] il a décidé c'est son blase. Il a le droit, si j'ai envie de m'appeler frite j'ai le droit de m'appeler frite* »). Lorsqu'il s'implique, c'est au détriment de la co-création et du groupe : « *On vous tape, ils vont dire non, on force le passage, on se barre et après on marche, on va là, on dit oh elle est grande la ville, on va tout droit, là c'est un château* » ; « *Mon personnage quand on lui tire dessus il s'écarte ça lui fait rien* ».

De son côté, Saïd tente de s'approprier les règles et le cadre du jeu, d'en comprendre les limites. Il déploie un désir intarissable de construire des choses et d'agrémenter le bateau de gadgets, au rythme de son imagination, mais au détriment des « limites » de son personnage (POID-ED). Ainsi, Saïd néglige la fatigue, la force ou même l'habileté dont Barbe-Blanche dispose, mais également la temporalité partagée entre les personnages : alors que la nuit passe pour l'ensemble du groupe, Saïd imagine que son personnage peut produire une multitude d'objets en quelques secondes. La structure identitaire semble débordante, de même que l'inscription à l'intérieur du groupe et de ses repères. La confusion entre le cadre du jeu, la réalité et le fantasme est manifeste, mais un mouvement de différenciation émerge alors que Saïd tente de comprendre la différenciation de ces espace-temps à travers des questionnements sur ce qui différencie le temps du récit et le temps de la réalité (REID). Pour contenir l'effusion créative/compulsive, le thérapeute s'appuie sur les règles et aménage le gameplay pour favoriser le repérage du cadre par Saïd, mais également pour limiter l'envahissement de son associativité (introduction d'une limite d'objets fabriqués par jour dans le récit ; contrepartie en termes de « fatigue » du personnage en cas de manque de sommeil, de négligence de ses limites).

Illustration

Alors que le groupe est occupé à combattre, Saïd-barbe-Blanche veut équiper le bateau :
Saïd : « *après dans mon prochain travail je pourrais faire une bombe nucléaire ?* »

Puis, Saïd évoque à nouveau son désir de construction dans le jeu et tente de s'approprier la notion de temporalité de la fiction :

Said-barbe-blanche : « *est-ce qu'au prochain truc [construction] que je vais faire je pourrais faire des téléphones* »

MJ : « *je l'ai noté [pour la prochaine séance]* »

Said-barbe-blanche : « *je vais faire le premier truc ou j'ai pas besoin de dormir, je vais faire un truc qui va trop vite [il veut réaliser une action de construction rapide, car son personnage a besoin de dormir après avoir construit quelque chose]* »

Ensuite, COMJ intervient pour relancer le récit et les adolescents en direction de leur quête. Ils doivent pour ce faire atteindre une nouvelle île :

Said-barbe-blanche : « *ah on a oublié un truc, on a les ailes, on peut voler* »

MJ : « *tu les a pas installées encore, tu as choisi de faire la bombe [et le personnage est restreint à une construction par jour]* »

Said-barbe-blanche : « *mais une nuit ça prend combien d'heures* »

MJ : « *8h et [c'est rapide de] faire une bombe en 8h* »

Said-barbe-blanche : « *non mais t'as rien compris* »

MJ : « *explique-moi alors* »

Said-barbe-blanche : « *dans le jeu un jour c'est combien d'heures ?* »

2.1.3.2.3 - Réorganisation des liens groupaux et narratifs

Au milieu de l'atelier, Joan quitte le groupe car il est réinclus de manière plus fréquente à l'école, et Noam intègre le groupe. Le groupe Joan-Iker se ligue alors contre Noam et le persécute, tentant, dans le récit, de l'empêcher, de le contraindre au silence et à l'inactivité, alors que des tensions se font sentir dans l'actualité du groupe (OPID-ED ; AAID). Son intégration est difficile et restera conflictuelle avec Saïd jusqu'à la fin des séances (OPED). Les oppositions entre Saïd et Noam émergent à la fois dans le récit (et freinent sa progression) mais également dans le groupe. Les interventions du COMJ visent alors à apaiser les tensions et les interactions entre les deux adolescents. La notion de « pacte » est régulièrement introduite dans le récit, forme de mise en scène des pactes dénégatifs visant à contenir la pulsion au profit de l'accordage du groupe (COED-ID).

Illustration :

Lors de cette séquence, Saïd tente de quitter le bateau en « sautant en mer », pour rejoindre une île, ce que le groupe refuse pour le moment. Saïd et Noam s'opposent alors, et tentent de faire usage de leurs pouvoirs, qui leurs permettent d'endormir une personne grâce au touché. Néanmoins, le personnage de Saïd est tenu par un serment qui le contraint à ne plus utiliser ce pouvoir :

COMJ : « *on va tous t'empêcher de sauter* »

Grace à un jet de dés, le personnage de Noam parvient à retenir celui de Saïd, qui s'apprêtait à quitter le groupe

Noam-Noam Jr : « *je le touche [souhaite utiliser son pouvoir]* »

MJ : « *tu veux l'endormir ?* »

Noam-Noam Jr : « *ouais* »

Saïd-Barbe-blanche : « *et là je lui dis arrête j'ai plus envie que tu restes [capitaine du bateau], le serment sur ma moustache j'ai plus envie parce qu'il arrête pas d'essayer de m'endormir* »

Le résultat au jet de dés de Noam est raté, il ne parvient pas à endormir Noam comme prévu

COMJ : « *non là il ne t'a pas endormi* »

MJ : « *il a essayé [...] c'est vrai [...] et peut être que l'équipage devra discuter de ça* »

Au fil du temps, Saïd m'identifie, en tant que MJ, comme une figure persécutrice générant des ruptures du cadre (POID-ED). Au détour d'interactions entre PJ et PNJ, Saïd s'en prend à moi et laisse émerger des pulsions agressives à mon égard (« t'es fatiguant, je vais me bagarrer avec toi, c'est lui le méchant ») (AAID-ED). Le sentiment de passivité, d'impuissance générés par le rapport aux personnages que j'incarne semble difficile à traiter pour Saïd, qui s'inscrit dans un processus de confusion des identités (de l'objet mais aussi de lui-même) (POID-ED).

2.1.3.2.4 - Des esquisses de lien aux tentatives de séparation : émergence de l'ambivalence

Les dernières séances sont donc régulièrement marquées par les oppositions et confrontations (narratives mais aussi dans l'actualité de la séance) entre Saïd et Noam, qui témoignent d'un sentiment d'envahissement mutuel (POED ; OPID-ED). Les fins de séance sont néanmoins difficiles et les adolescents tentent massivement de repousser la fin de l'atelier, retenant le récit et la narration, empiétant sur le temps de débriefing (POED). Le récit porte des traces de la violence des liens et de la complexité de l'engagement dans un investissement de l'autre (les personnages sont agressés, s'agressent entre eux), et la dynamique groupale témoigne dans le même temps des difficultés individuelles à gérer l'angoisse de séparation (AAID ; OPED-ID).

Illustration

Les adolescents livrent un combat contre un des sbires du Corbeau Noir, le roi des pirates. Au préalable, le personnage de Saïd avait décidé de transposer son âme dans le corps d'un requin, de sorte à pouvoir le faire combattre :

Saïd-Barbe blanche : « *et là je [mime le fait de mordre] sa tête parce que je suis requin et j'enlève sa tête* »

MJ : « *tu le mords* »

Saïd-Barbe blanche : « *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* »

MJ : « *bon, c'est ce qu'il se passe, du coup, il est mort et il ne vous ennuiera plus* »

Noam-Noam Jr : « *Yeah [il crie et mime le combat]* »

MJ : « *toi tu te défoule, tu es énervé [...] ok et maintenant ?* »

COMJ : « *il est mort déjà* »

Noam-Noam Jr : « *j'en ai rien à faire* »

Au détour de phases narratives, Saïd évoque des affects dépressifs, s'appuyant sur son personnage pour dire son sentiment de solitude, son désir de mourir, se sentant abandonné du groupe (COID-ED ; ISID-ED).

Les adolescents continuent de montrer des signes d'agitation jusqu'à la dernière séance (SSMID-ED), avec l'introduction ponctuelle de signes d'ambivalence : Noam cherche à conserver l'unité du groupe, le personnage de Saïd propose un « cadeau » à Noam et lui témoigne son amitié (COED-ID).

La dernière séance présente des signes de désorganisation importante : Noam et Saïd se menacent mutuellement de coups, et Noam use également de son personnage pour menacer le MJ (OPID-ED) ; les personnages s'affrontent mutuellement et menacent, violentent l'environnement, faisant preuve de « cruauté » ou en tout cas de l'incapacité à laisser une place

à ce qui autrefois était investi comme une menace (AAID ; OPID). Les adolescents entretiendront des liens conflictuels, d'opposition, de confrontation, jusqu'à la fin de l'atelier, qui se déploient à la fois dans l'actualité de la vie du groupe, mais aussi dans le récit, rendant la séparation conflictuelle (OPID-ED) : les personnages peinent à laisser le groupe se séparer, alors que les adolescents se disputent la propriété du bateau jusqu'en dehors de la salle d'activité, plusieurs minutes après la fin de celle-ci.

2.1.4 - Une écologie de l'intrigue

L'étude de l'écologie de l'intrigue favorise une compréhension des modes d'investissement des cadres du JDR qui permet de croiser à la fois les processus intra-diégétiques et extra-diégétique, tout en rendant intelligible les passages, les mouvements entre ces cadres, le processus de métalepse qui infiltre toute séance. Alors, nos repères sont la notion de temps, d'espace et de relations.

Nous pouvons souligner que, de manière transversale, nous repérons une forme prédominante de discontinuité dans les investissements de ces différents points d'observation, et plus particulièrement au regard des repères temporels et spatiaux. Nous observons en effet une forme de porosité des limites, de sensations de flou, d'indétermination, qui préside à l'investissement de ces modalités du cadre. Ceci se traduit par la difficulté pour les adolescents à évoluer au contact de repères stables et identifiables, à la fois au point de vue subjectif, mais aussi groupal. Ainsi, les repères identitaires (caractéristiques de personnage) fluctuent, les noms changent, la temporalité est peu claire ; les adolescents naviguent d'un espace à un autre sans prendre en compte les distances ; ils distordent la temporalité, avancent ou remontent le temps, négligent les espaces et les repères des autres membres du groupe ...

2.1.4.1 - Processus du groupe 1

2.1.4.1.1 - Investissement de l'espace

L'espace de la narration, tout d'abord, est envisagé comme l'interface favorisant la réalisation des désirs. Les adolescents évoluent entre les lieux, les espaces de la fiction, de manière presque indifférenciée, sans les identifier, les caractériser. Les adolescents naviguent entre les espaces sans les explorer, les rencontrer (absence de questionnements) de manière successive, sans (presque) jamais revenir en arrière. Dès le début du jeu s'engage une fuite vers l'avant, dans la perspective de retrouver le « Seigneur Désano », fuite qui n'est entravée que par les obstacles mis sur la route des joueurs par le MJ.

De la même manière, l'espace actuel, celui du groupe et du temps de l'activité, est un lieu où s'expriment une gestualité envahissante : les adolescents bougent, manipulent des objets, se bousculent, se gênent par leur proximité physique et des gestes brusques, bruyants. Le cadre spatial du récit est donc un lieu indifférencié dans lequel s'exprime une pulsionnalité quasi toute-puissante, où les joueurs en contact avec l'aporie, le « problème » posé par leur quête souhaiteraient répondre par une résolution immédiate qui viendrait clore, du même coup, l'espace de jeu et de co-créativité. La démarche du meneur de jeu vise donc à introduire des éléments narratifs visant à « compliquer » la tentative de résolution, la différer et la dialectiser dans le but de trouver des recours collectifs à son élaboration.

L'identification des espaces forme donc des repères relatifs, puisqu'à la fois identifiés comme lieux des actions, des rencontres avec les PNJ (COID-OPID), mais il arrive en certaines occasions que la frénésie, l'agitation dans laquelle se trouvent les personnages/joueurs, soit telle qu'une forme de confusion puisse s'installer (POID-ED). Les adolescents ne savent alors plus

où donner de la tête, fuyant de point d'intérêt en point d'intérêt sans prendre en considération les coordonnées qui les constituent, pris dans l'euphorie d'une action qu'ils ne veulent pas manquer. Par exemple, c'est le cas lorsque Sten entreprend de rencontrer le seigneur Désano alors que Mickael visite un village non loin. Sohan, sentant une part du récit lui échapper fait osciller Sten entre la proximité avec Désano et celle de Mickael, faisant voyager son personnage de manière instantanée, indifférenciée entre différentes localisations.

La confusion peut également pénétrer les modalités de créations qui deviennent omniscientes, dans lesquelles les adolescents « voient » et « savent » tout ce qui se passe autour d'eux, préférant à l'indéterminé de la transitionnalité un replis massif dans un espace imaginaire tout-puissant sur lequel ils peuvent appliquer le contrôle nécessaire à la canalisation de l'angoisse de passivation à laquelle confronte le jeu et le groupe, déniaient ainsi les limites entre les corps, les espaces, les rôles et les fonctions (POID-ED ; RUID). Ainsi, Sten qui possède des pouvoirs de glace, se trouve régulièrement au centre d'associations dans lesquelles il se met à la place du meneur de jeu et imagine les menaces qui pèsent sur les PJ, détermine les enjeux et les aboutissements narratifs sur des pans entiers de la région qu'il visite.

Par ailleurs, le temps du jeu peut également mobiliser la rupture des frontières qui contiennent les différents espaces, à la faveur d'évènement désorganisant ou favorisant le processus de rêverie. Ainsi, les adolescents peuvent brusquement « quitter » le lieu du jeu (RUED) pour réinvestir massivement la réalité perceptivo-motrice, au sein de moments de ruptures, de conflits intenses générant agressivité et passages à l'acte violent (sous l'effet du sentiment d'envahissement, de persécution lié à la proximité de l'autre, des pairs) (AAED), ou au contraire transiter du lieu de la narration vers les espaces imaginaires internalisés (évocation de souvenirs personnels au détour d'une scène entre personnage et PNJ).

2.1.4.1.2 - Investissement du temps

Les adolescents (et les personnages) semblent investir le temps comme une contrainte, dont les contours peinent à faire repère (POID-ED ; OPED-ID). Ainsi, et au cours du jeu, ils ne sont ni informés, ni concernés par l'écoulement du temps, et chaque action est une forme de contrainte, de conflit potentiel sur le chemin de l'accès au but, qu'il s'agit d'éviter ou de dénier (RUID). Le temps dans le jeu est une entité qui peut être compressée à l'extrême (vas et viens d'une action à l'autre sans prendre en compte l'évolution et les mouvements du monde environnant), ou au contraire étendue indéfiniment (en phase de combat, les joueurs prennent le temps de consulter leurs inventaires, envisagent des actions complexes en inadéquation avec l'immédiateté de l'action). Enfin, les temporalités individuelles entrent occasionnellement en conflit avec la temporalité groupale (OPID – POID-ED) : alors que certains adolescents privilégient l'exploration, d'autres se lassent de devoir attendre et composer avec les désirs des uns et des autres. Dans ces situations, le temps ne fait pas repère et ne permet pas d'organiser le déroulement de la narration de manière cohérente. Ces moments témoignent de la faible prise du temps dans l'organisation de la subjectivité de ces adolescents, organisés davantage par une temporalité subjective, interne, fluctuant au gré des désirs, des pulsions, des perceptions, que par un temps objectif et partagé communément au sein du groupe (RUID-ED). De la même manière, le temps du jeu est dénié (« j'ai pas envie, c'est nul »), devenant point de conflit entre le désir des soignants et la difficulté des adolescents à entrer en lien, à construire et faire perdurer la relation d'aide, la relation à l'autre ; ou bien il est étiré, étendu, poussé aux limites du possible, dans la perspective de prolonger la séance, le lien, au-delà du cadre qui peut le contenir (POED). Ces éléments mettent en avant le besoin de maîtrise de ces adolescents, passant régulièrement par l'opposition, la confrontation, mobilisé par l'angoisse que suscite le lien à l'autre. Le temps, succession de mouvements constituant le cadre dans lequel la relation prend place, est alors l'objet des attaques et des manifestations de cette angoisse, support de

torsions, d'étirement ou de suppression/déni. Le temps est également le lieu de l'actualisation des angoisses, celle de la rencontre avec l'objet, et de manière sous-jacente, de la séparation menaçante.

2.1.4.1.3 - Investissement relationnel

Les relations avec l'environnement du jeu sont massivement envisagées comme menaçantes et /ou visent l'obtention de richesses ou de services, aux moyens de la force et de la ruse. Les PNJ sont alors des sources de craintes, d'angoisses, où les réceptacles de moments pulsionnels réactifs agressifs, les supports de l'expression du contrôle et de l'emprise (OPID). Les investissements positifs sont distribués de manière peu durables et stables dans le temps (perte des noms, des fonctions ...), à l'exception des chevaux, investi comme des extensions du moi sur lesquels exercer un contrôle extrême, garants du narcissisme dans le processus d'identification aux pairs. Les relations entre les membres du groupe également sont fondées sur la méfiance et chacun se préoccupe davantage d'un objectif individuel que d'une dynamique commune (OPID). Évoluant d'abord dans l'espace commun de la narration, chaque personnage développe un récit individuel, aut centré. L'autre est une source de menace, risquant d'entraver la liberté, de priver le sujet de son agentivité, mobilisant l'hémorragie narcissique (« arnaque » du temps ; enregistrement ; l'autre possède plus). Si elle est également le support d'une expression violente, agressive, la relation à l'autre (OPED-RUED) devient progressivement, à la faveur de situations narratives diverses, le lieu d'une collaboration (COID-ED) et d'une tentative d'accordage (réunions, « on est une équipe ») qui ne tient que temporairement, supportée par l'engagement du co-mj, traducteur dans l'espace intersubjectif.

2.1.4.2 - Processus du groupe 2

2.1.4.2.1 - Investissement de l'espace

Les espaces sont d'abord investis par les personnages de manière détaillée, sur le mode de l'exploration (COID). Plusieurs lieux sont traversés dans lesquels les aventuriers cherchent à découvrir les richesses potentielles et la manière de les exploiter au maximum. Des allers-retours réguliers sont opérés entre les espaces, le bateau, sorte de hub-central, favorisant les mouvements de liaison-transformation entre les espaces (les personnages vont et viennent entre les îles à travers des voyages en bateau). Il est alors le support permettant d'accueillir les ressources issues d'autres localités (stocker des pièces d'or ; les caisses d'armes de Alberto ; enfermer des prisonniers dans des geôles), forme d'espace psychique élargi dans lequel sont stockées les traces des aventures passées (ISID – COID), dont il faut prendre soin, qu'il faut protéger, améliorer (Saïd passe de nombreuses séances à doter le bateau d'attributs exubérant, comme des ailes, des mécanismes, des bombes nucléaires). C'est à partir du bateau que sont élaborés les « plans » et la projection des personnages dans des espaces potentiels, vers l'avenir. Le bateau est également un lieu de rassemblement (COID – ISID-ED), nécessitant l'articulation de chacun pour le faire fonctionner, et la mise en accord, la répartition des tâches et des fonctions, mobilisant également la rivalité, la tension et le conflit mobilisé par des forces surmoïques lorsqu'il s'agit d'attribuer le rôle de « capitaine » (Les personnages s'organisent pour diriger ce bateau, pour mener des combats depuis son bord, mais se disputent également sa propriété, le rôle de capitaine, l'aménagement du lieu). Le bateau, lieu central de l'histoire, est donc un point d'ancrage fondamental, qui permet aux joueurs de disposer d'un espace collectif à partir duquel penser l'évolution de la narration. Il est aussi soumis aux processus de transformations (par l'intermédiaire de Saïd, qui le complète de mécanismes pour faciliter ses

déplacements, les combats, pour accueillir un requin dans un aquarium géant) et évolue constamment en lien entre le désir des joueurs, la régulation du MJ, et les besoins du récit. Les différents cadres spatiaux qui constituent l'atelier sont également, comme pour le groupe 1, soumis au processus de métalepse et à la rupture des frontières. Ces ruptures prennent moins la forme d'explosions violentes que celle de la confusion, pour certains adolescents, entre les expériences du personnage et les éprouvés individuels. Ainsi, le personnage Barbe-Blanche subissant des pressions de la part des PNJ ou des autres PJ pourra activer chez l'adolescent, Saïd, l'angoisse d'abandon, le sentiment de menace, la réponse violente (AAID-ED ; POID-ED). De la même manière, Noam et Noam Jr (son personnage) abordent les nouvelles relations de manière équivalente : par le rejet et l'opposition, par la réponse agressive visant à tenir l'envahisseur potentiel à distance (AAID-OPID-ED). Joan, quant à lui, mobilise les espaces via une forme de confusion qui met à distance le groupe, la narration collective, et le récit dans lequel il s'inscrit (RUID-ED). Un accrochage massif à la réalité (via la référence continue à la fiction « One Piece ») participe d'une rupture entre l'espace collectif/groupal et l'espace individuel qu'il investit, sans perspective de réunification des deux lieux. De la même manière, cette focalisation rigide sur la perception externe rend l'accès à son monde interne, à la création et à l'imaginaire difficile.

2.1.4.2.2 - Investissement du temps

Les phénomènes qui se déploient dans le groupe témoignent d'une grande diversité, chez les adolescents, d'organisation des espaces subjectifs autour de la temporalité. Le mouvement est ici moins continu que dans le groupe 1, et la structure du monde fictionnel visité par les adolescents semble favoriser l'identification des structures temporelles, car les mouvements entre les espaces sont davantage identifiables et identifiés grâce à la mobilisation du bateau. Les adolescents l'investissent positivement, y déposent une part de leur subjectivité, et le voyage à bord du bateau entre les différentes îles du jeu participe d'un travail de liaison entre les espaces et la scansion des temporalités (ISID-ED). Par ailleurs, l'introduction d'éléments de gameplay spécifiques à ce groupe favorise également le repérage de la temporalité (phases narratives lorsque les joueurs se trouvent « en mer » ; ponctuation des trajets par de petites péripéties). Néanmoins, pour des adolescents comme Saïd ou Joan, le temps a peu de prise sur l'organisation subjective, et devient un facteur qui est dénié au profit de la réalisation rapide, immédiate des désirs qui les traversent (AAID – OPID-ED). Saïd est envahi par une volonté compulsive de « construction », qui l'engage dans une frénésie intarissable, qui ne résiste pas au rappel des limites posées par le MJ, attirant son attention sur la nécessité pour son personnage de dormir, se reposer, mais également sur les limites du temps (il n'est pas possible de faire « tout ça » en si peu de temps). L'espace-temps subjectif, encore une fois, est dissocié de la temporalité collective du groupe de personnages mais aussi de joueurs. Par exemple, Joan tend à s'inscrire dans une trame narrative et temporelle qui se superpose, sans la croiser, à celle des autres joueurs organisés dans une temporalité de groupe qui leur permet d'avancer ensemble vers la résolution des enjeux narratifs (RUED-ID). Le recours à la réalité est si massif pour le jeune homme, que la temporalité est déniée : l'aporie posée par le récit (« *cette voie vous est inaccessible car le Corbeau Noir règne sur la région* »), mobilise un vécu d'angoisse auquel Joan réponds par une posture de toute puissance (OPID) qui interdit du même coup l'engagement dans un récit, un processus narratif et créatif, dans le jeu (« *on y va, on le tue et c'est fini* »).

2.1.4.2.3 - Investissement des relations

Sur le plan relationnel, les personnages (PNJ) rencontrés par les joueurs sont à la fois des supports mais aussi des ennemis, qu'on tente de dompter tant par la force que par la discussion (OPID ; COID). Le plus souvent, l'autre mobilise la méfiance et des comportements réactifs coercitifs, restrictifs, visant à priver l'autre de son agentivité (l'enfermer, le contraindre ou le tuer) pour assurer au groupe la préservation de sa propre capacité d'action. Le second temps de l'atelier voit néanmoins se révéler une forme d'agressivité accrue, de cruauté incarnée par les personnages (AAID), comme une forme de transfert de l'agressivité agie dans le groupe entre Noam et Saïd (AAED ; OPED). En effet, la rencontre entre Noam et Saïd génère un conflit généralisé, à la fois dans le récit et dans les relations actuelles (POID-ED), mais s'apaisent à mesure que la tension entre personnages et PNJ s'accroît (Barbe-Blanche et Saïd persécutent le Corbeau Noir et ses sbires, au point de les exécuter alors qu'ils réclament la pitié des PJ).

Le groupe peut, quant à lui, être une ressource avec laquelle on collabore (COID-ED), on crée, on partage, on prend plaisir. C'est le cas notamment dans les premiers instants de la vie du groupe, mené par Iker, qui s'accorde pour mener à bien ses objectifs premiers, et qui travaille à la répartition dans l'équipage des rôles et des fonctions. Ces premiers temps voient émerger des relations harmonieuses, le groupe faisant « un » pour évoluer et comprendre l'environnement qu'ils découvraient. Le départ d'Iker, puis l'arrivée de Noam voit se rigidifier un mode de relation à l'autre plus extrême, et la méfiance qui préexistait mais pouvait être gérée par des voies secondarisées (la parole, la discussion, l'organisation et l'attribution de rôles) se voit maintenant gérée par la violence et la « mise à mort » des PNJ. Toute opposition au projet groupale est alors immédiatement soumise à une tentative de destruction, seul moyen envisagé par les joueurs pour sortir de l'aporie, réguler les angoisses.

2.2 - Discussion

Les éléments mis en évidence précédemment nous permettent d'observer comment une diversité de processus se sont déployés à l'intérieur du cadre de la médiation. Nous avons pu observer l'émergence de diverses thématiques et contenus, ayant organisé le lien à l'autre, le lien à la narration et le lien à l'activité dans son ensemble. Par ailleurs, nous avons observé des modes d'investissement de la relation spécifique et des phénomènes de passages entre les cadres caractéristiques en fonction des adolescents. Nous pouvons également souligner que l'ensemble de ces éléments ne se sont pas manifestés de manière figée au cours des ateliers, et que les différents mouvements observés ont subi des modifications, des transformations au cours du temps, témoignant d'une fluidification processuelle et thématique repérable chez l'ensemble des sujets.

Au cours de cette discussion, nous mettrons en évidence :

- Comment le processus de métalepse s'est d'abord associé à une forme de confusion des identités, et comment les passages potentiels entre les espaces a révélé et/ou concouru à actualiser une forme d'indifférenciation, de porosité des limites sur le plan intersubjectif ;
- Comment ces passages et le processus de métalepse s'est, dans un second temps, articulé à un travail des frontières et à une forme de reconsolidation des différents espaces, favorisant à la fois un processus d'apaisement sur le plan comportemental, mais aussi une reprise du lien et de la capacité à penser et à penser en groupe ;
- Comment le JDR s'est révélé attracteur d'une forme spécifique de transfert, ainsi que les modes d'entrées en relation avec l'objet qu'il a pu révéler (à l'appui de ses différentes composantes et feuillets) ; le JDR semble mobiliser des processus transféro-contretransférentiels spécifiques, aux temporalités multiples et diffractées, s'appuyant directement sur les caractéristiques du médium.

2.2.1 Le JDR et ses cadres : un lieu de passages

2.2.1.1 - Ruptures du 4^e mur et mouvements narrativo-psychiques

Une autre thématique qui nous apparaît importante à mettre en évidence concerne les mouvements entre les cadres, puisqu'elle traverse l'ensemble de notre propos et s'impose comme un élément fondamental du fonctionnement de l'atelier jeu de rôle, mais aussi des phénomènes qui y sont mobilisés. Nous allons présenter comment l'instabilité de la narration et les passages entre les cadres auxquels elle invite s'accompagne également de passage entre les espaces psychiques et intersubjectifs mobilisés dans le champ de l'atelier, se faisant écho parfois, concourant à révéler une forme de désorganisation identitaire, de porosité des enveloppes internes, mais également à reconsolider ces structures psychiques.

2.2.1.1.1 – Rupture d'immersion et friabilité de l'identité

Nous observons tout d'abord, et prenant place sur la scène intrapsychique, une forme d'indifférenciation, de flou des limites et de l'identité qui s'observe dans les passages entre les cadres et la confusion que ces passages peuvent produire. L'indifférenciation joueur-personnage est un processus que nous observons de manière transversale. Si cette indifférenciation est un phénomène attendu et potentiellement favorable dans le champ du JDR (Bardière, 2012 ; Caïra, 2020 ; Stijve, 2019), relevant de l'immersion, elle est parfois déconnectée du temps réflexif qui accompagne la symbolisation et qui est également un phénomène potentiellement porté par l'identification au personnage (Andrades et Tordo, 2023). Certaines expériences effractantes ont alors pour effet de confondre sujet et personnage dans une expérience vécue négativement, potentiellement désorganisante et confusante, anxiogène sur le plan identitaire, qui fait courir le risque : (1) d'une grande porosité entre les registres et les cadres, accompagnée d'une agitation augmentant la sensibilité à « l'informe » et (2) une rigidification consécutive des enveloppes conduisant à un moment de rupture. En ce sens, la confusion paraît, principalement, porteuse du mouvement de passage entre les enveloppes.

Pour certains adolescents (comme Sohan), le regard négatif, critique, ambivalent du monde porté sur le personnage Sten peut favoriser un **moment de collusion, de rupture de la réflexivité (RUED-ID ; POID-ED)** dans le processus d'immersion du sujet dans le jeu, et le questionner alors sur ses propres limites, sur son identité, le moi se sentant désigné à la place de l'avatar, et dont les contours estompés pourront se reformer à l'appui du soutien des meneurs de jeu. Pour d'autres (comme Saïd ou Noam), c'est la confrontation à l'expérience de la séparation, aux limites et à la coupure risquant de priver du lien fusionnel à l'environnement, qui mobilisent un mouvement de confusion avatar-joueur ou même PNJ-MJ (POID-ED). Des réactions violentes, transgressives jouées dans le jeu, peuvent alors se confondre avec le groupe actuel et viser les individus confondus dans leurs personnages (« *ah le batard, je vais te taper ; on va se bagarrer, t'es fatiguant ...* ») laissant entendre un mouvement d'indifférenciation, de confusion identitaire concernant à la fois le moi, mais aussi l'objet.

Ce phénomène s'observe également dans le rapport spéculaire, identificatoire, qui confronte les adolescents entre eux. Ainsi, des mouvements d'identification projective peuvent animer les conflits groupaux, au sein desquels les adolescents refusent et dénie en eux des attitudes et dispositions qu'ils identifient et dénigrent chez l'autre. Sohan, par exemple, dans son rapport à Noam, qu'il critique pour sa tendance à mentir, à s'agiter, à participer aux échanges du groupe, souligne par l'expression de sa propre violence (AAED-ID), la violence perçue/vécue/agie dans ce jeu en miroir mis en scène dans la relation : l'autre devient le reflet de soi, support de projection émergent dans le mouvement de décalage entre narration et réalité. Ainsi, ces éléments mettent en évidence une forme de friabilité de l'identité qui se manifeste à

l'épreuve du JDR, remise en cause par les événements narratifs vécus. Ceci est également saisissable chez les sujets qui investissent leur personnage comme des figures toutes-puissantes, sans limites, mais également chez des joueurs qui peinent à s'identifier à une figure stable, cohérente et durable dans le temps. Ainsi, que les caractéristiques du personnage bougent, les limites identitaires et identificatoires fluctuent, ou bien qu'elles soient rigides et imposent une rigidité à leur environnement, ces modes d'investissement du personnage révèlent une structure identitaire fragile qui tend à se désorganiser et à rompre les limites entre soi et l'autre, entre fiction et réalité.

Néanmoins, nous pouvons également relever d'autres séquences au cours desquelles le rapport au personnage, questionné dans ses limites sensibles, vise également pour le joueur un questionnement fondé sur un mouvement réflexif, de ses propres limites internes (ex : Diego s'interroge sur la mort de son personnage, ses conséquences, en l'affaiblissant volontairement). Ainsi, la traduction du questionnement identitaire au sein du système de jeu (perte de points de vie ; changement de personnages ; perte de compétences) facilite l'émergence d'une représentation qui permet à l'adolescent de consolider ses limites internes (REID), évitant la confusion identitaire par la mise à l'épreuve, par l'acte narratif, des limites du personnage.

Alors que le jeu de rôle rend disponibles les conditions d'émergence d'un doublement autoréflexif grâce à son potentiel d'immersion et d'identification, facilitant la reprise réflexive (puis la transformation) par le joueur au spectacle des processus agis par son avatar (Gillet et Jung, 2018 ; Tordo et Andrades, 2023, Brun et Attigui, 2013), nous observons comment le doublement peut être mis en échec, et conduire à une forme de rupture de l'immersion et de la réflexivité, mais également comment l'intrication des différents espaces du cadre (narratif, relationnel, individuel, le système de jeu) soutient le questionnement identitaire et protège le sujet de la désorganisation. L'immersion peut alors constituer un agrégateur des situations limites qui confrontent le sujet au risque du morcellement (RUID-ED ; POID), de la désorganisation, mais également un soutien à la construction de soi et à l'apaisement des angoisses qui risquent de conflictualiser trop intensément les relations groupales (ISID-ED ; REID). La notion d'immersion et d'incarnation du personnage s'accompagne donc d'un ensemble de prérequis, localisées à la fois dans l'organisation psychique du sujet mais également dans les caractéristiques malléables disponibles en atelier, pour trouver sa fonction symbolisante.

Ainsi, l'immersion favorise l'inscription du sujet dans le cadre de la narration, facilite l'entrée dans le processus de jeu, et lui donne accès à la fonction d'agent qui caractérise le joueur. Néanmoins, elle introduit également la notion d'espaces différenciés et mets en lumières les différentes enveloppes. Cette révélation peut alors tendre à conflictualiser le rapport entre les individus, mais également le lien qu'entretient le sujet avec la question des limites, de la séparation, de la castration. Si l'immersion facilite l'actualisation du phénomène de métalepse, de passage, de fluidité, elle fait également courir le risque de la désorganisation et de la porosité.

2.2.1.1.2 - Métalepse et travail des frontières

Tout au long des séances, les adolescents ont investi les limites de chaque enveloppe composant le cadre de manière poreuse, fluide, et ont opéré des sorties de cadres régulières, des mouvements et des passages entre les registres intra-diégétique et extra-diégétique. Le registre sensori-moteur (SSM-ID-ED) quant à lui occupe une place particulière puisqu'il se manifeste souvent en concomitance avec l'un ou l'autre des deux registres précédents, engageant des processus de narration polymorphiques (Roussillon, 2016). Il souligne, accompagne ces autres registres. Nous identifions donc le phénomène de métalepse comme l'une des dynamiques fondamentales de ces ateliers JDR, et comme une forme de thématique associative récurrente sur le plan sensori-moteur mais aussi narratif, et qui se répercute au niveau des mouvements

psychiques et intersubjectifs. Nous allons présenter plus précisément les intrications entre le procédé de la métalepse et ses liens avec les phénomènes de transformation de la subjectivité. De plus, si la métalepse est une forme de passage entre les différentes enveloppes (narratives) de l'atelier, d'autres passages sont aussi perceptibles tout au long des séances observées, et qui ocurrent particulièrement entre les enveloppes intersubjectives, à la manière d'un travail des frontières.

Nous discernons 2 formes de passages entre les enveloppes, concernant l'ensemble des cadres constituant le jeu.

L'un d'eux est un aller-retour constant entre le **cadre narratif et le cadre du jeu**. Il s'agit le plus souvent d'une sortie de l'immersion / du roleplay pour demander des précisions sur le cadre narratif, sur les règles, et de **méta-réfléchir le cadre**. Dans d'autres circonstances, elles consistent en des digressions qui relèvent d'un l'état de rêverie. Les sorties de cadre peuvent émerger lorsque le jeu évoque aux adolescents un souvenir positif, une expérience de plaisir, source de partage (COED – ISSED). Un phénomène d'indifférenciation joueur-avatar se produit qui génère une forme de porosité des enveloppes conduisant à associer sur l'histoire personnelle. Dans d'autres cas, c'est au niveau contre transférentiel que ces passages se jouent, lorsque les MJ s'adaptent aux « transgressions », affectés des adolescents et quittent le cadre narratif pour favoriser la contenance du cadre de l'activité. Des allers-retours sont aussi nécessaires pour expliciter, préciser les règles. Les adolescents posent des questions, interviennent également pour saisir les enjeux de la narration, la manière dont ils peuvent interagir avec le contexte. Ce type de passage constitue une forme de mouvement progrédient, qui part d'une posture d'impasse et se poursuit en direction d'une reliaison, d'un lien émergent avec l'autre ou avec une partie/ un feuillet du cadre de la médiation.

Le second mouvement est davantage lié à une **rupture de l'immersion, ou au contraire à une collusion des identités (POID-ED)**, une identification du cadre narratif au cadre réel par défaut de symbolisation et de réflexivité entre les cadres, comme nous l'avons souligné plus tôt. Il s'agit alors d'un phénomène de rupture à proprement parler, dans le sens où l'informe et l'indéterminé deviennent source d'angoisse, de tension (RUID-ED). La frontière entre les espaces est alors franchie : soit brutalement ; soit les espaces se superposent sous l'effet d'une porosité massive source d'angoisses. Les limites rencontrées dans la narration peuvent susciter une frustration dans la réalité et un désengagement de l'activité. Ce processus s'apparente alors à un mouvement plutôt régrédient, qui peut tendre à rompre le lien à l'autre ou au médium, et rigidifier une posture de clivage entre les espaces. Néanmoins, l'intrication entre les éléments du cadre peut également favoriser une liaison du conflit, qui peut se re-narrativiser et trouve à se désamorcer dans le récit.

Le processus de métalepse renseigne sur les passages qui existent entre les membranes diégétiques et métadiégétiques (Caïra, 2020). Elles indiquent donc la navigation des joueurs dans les différents espaces qui contiennent la narration. Le passage entre les enveloppes, constitue alors à la fois un phénomène de rupture mobilisé par le caractère anxiogène de l'informe ou par la transition brutale d'une enveloppe à une autre générée par une source d'envahissement (l'autre), mais constitue également un point d'appui potentiellement nécessaire à une réinscription dans le récit, à une mise en place des processus de symbolisation (Boulay, 2023). En effet, les effets de contenance, les tentatives de ré-accordage, de mise en sens opérées par les meneurs de jeu repose sur le processus méta-réflexif et la sortie de l'espace de la narration. De nombreux passages entre les espaces sont donc perceptibles et modèlent l'écologie de l'intrigue, par définition instable dans le cadre d'un JDR (Caïra, 2020). Le médium lui-même mobilise donc dans la narration une figure de l'informe et de l'indéterminé, qui suppose par défaut un passage constant entre les enveloppes, une forme de **porosité constitutive**. Les métalepses (Caïra, 2014 ; Barnabé et Delbouille, 2018) sont donc perceptibles à la fois sur le plan narratif mais également dans les effets produits sur le groupe. Mobilisées et

constamment en tension, les enveloppes narratives et diégétiques convoquent dans leurs mouvements les enveloppes individuelles, psychiques et groupales. Nous pouvons ici mobiliser la notion de frontières, les espaces entre les sujets, ici entre les cadres, qui peuvent être envisagées comme des lieux de transformation, de protection, de circulation dans des conditions sécurées (Bass et Ciccone, 2018 ; DeLuca et al., 2019).

Comme nous l'avons vu la frontière s'actualise particulièrement comme lieu d'expression du conflit interindividuel, mobilisé notamment par la question de l'aporie. Cette forme de conflictualité, nécessaire dans le champ du récit et de la narration, impose la découverte d'une épiphanie dont la visée est la progression du récit (Archibald et Gervais, 2006). Dans le cadre d'un récit interactif tel que le JDR, les joueurs ont nécessairement à s'approprier une part active pour dépasser l'aporie. Le JDR dans sa nature confronte alors au conflit narratif, qui mobilise et réorganise les espaces s'accompagnant alors du risque de rupture du travail de frontière (DeLuca et al., 2019), dans laquelle le conflit s'engage sur le plan intersubjectif avec ou sans possibilité de transformation.

L'intercréativité nécessaire à la résolution et à la progression de la narration peut donc également donner lieu à une **interdestructivité**, modelée par l'angoisse à laquelle confrontent le JDR et le groupe. En contexte thérapeutique, il apparaît donc que les outils centraux du médium n'émergent pas par eux-mêmes, mais sont conditionnés par un ensemble d'autres éléments constitutifs du cadre. Les destins de l'intersubjectivité, de l'intercréativité sont donc liés aux potentialités psychiques des sujets quant à leurs capacités à reconnaître l'autre dans leurs espaces, mais aussi à la malléabilité du cadre et des meneurs de jeu. Dans cette perspective, on perçoit combien les passages entre les espaces donnent lieu à des destins différents, dont les critères peuvent dépendre de la nature des réponses reçues.

En effet, les narrations produites au fil de l'atelier abordent donc massivement des éléments archaïques, mobilisant des pulsions orales, des angoisses massives de séparation (Chapelière, 2021) ; l'atmosphère et l'ambiance désorganisée, maniaque, paranoïaque témoigne également d'une organisation groupale aux fondements fragiles, qui rendent compte de la qualité précaire des processus de liaison, de la tension et de la perte de cohérence entre les individus, mais également sur le plan psychique. Néanmoins, nous pouvons souligner comment le jeu a également mobilisé des processus de contenance groupale, un phénomène d'émergence de la réflexivité, à partir notamment de la destructivité. En cela, les caractéristiques du cadre, autorisant l'émergence de la destructivité, attractives des conflits générateurs de désorganisation, concourent également aux processus de créativité et de contenance (Roman, 2001 ; Guillaume, 2012 ; Drieu, 2005).

À cet égard, il semble que la cohabitation des espaces narratifs et actuels (la relation du groupe, et la co-présence des adolescents dans le temps de l'activité), leur intrication, et la porosité précisément ouverte, permise par la métalepse, participe, d'abord de l'émergence d'une forme de pénétration agie de la problématique des adolescents dans l'histoire, la narration, et donc dans l'espace représentatif ; et ensuite, depuis la narration et sa possible mise en scène, cet envahissement peut, par retour réflexif engagé dans le processus d'immersion au personnage, participer d'une reliaison, d'une transformation psychique, comme nous allons le détailler ci-dessous.

2.2.2 - Différenciation narrative : Pénétration agie et transformation narrative

Nous observons plusieurs séquences durant lesquelles l'histoire reprend, remobilise, actualise sous forme mise en scène ce que le groupe et l'atmosphère transmettent sous forme agie. Les adolescents jouent à l'intérieur du récit des conflits, des oppositions, des modes d'investissement et de relations que l'on retrouve sur la scène groupale actuelle. En d'autres termes, la narration raconte ce qui **est agi à l'intérieur du groupe**.

Une **thématique groupale caractéristique de son atmosphère**, récurrente, est celle de la menace et des angoisses paranoïaques, d'invasion (POID-ED). Ces angoisses sont massivement mobilisées par la présence du MJ (dans la démarche de recherche ; présence des règles ; présence des PNJ) qui est souvent l'objet de question, d'agressions, de craintes et de rejet. Le MJ est investi comme une menace faisant courir un risque à l'intégrité du narcissisme groupal, manifesté dans l'atmosphère par l'agitation, et se répercutant dans le JDR où les PNJ sont d'abord envisagés comme des objets qui peuvent nuire au sujet.

La question de la **séparation est également un élément récurrent qui mobilise l'atmosphère groupale et narrative**. Les groupes peinent à tisser des liens interindividuels (actuels ou fictionnels), à rencontrer l'autre, le jeu, l'atelier (RUID-ED), mais également à se séparer, à sortir de la narration, du jeu, de l'atelier (Noam, Joan, Sohan manifestent régulièrement leur manque d'engouement, leur désir de quitter le groupe, de ne pas jouer). À l'intérieur de l'histoire, cette thématique s'exprime également : les adolescents entrent peu en lien, nouent des relations peu complexes, souvent fondées sur la rivalité, l'affrontement. Alors que la quasi-intégralité des séances sont menées sous formes de narrations éclatées, chacun évoluant de son côté sans presque se soucier de l'autre et de la manière dont il influe sur l'aventure, le moment supposé de fin de séance est le lieu des oppositions, disputes, débats les plus houleux. De plus, les dernières séances ou les séances de séparation font émerger des affects dépressifs, des modes de verbalisation et de mise en scène de l'angoisse de séparation (tristesse, désir de rester groupé, de ne pas quitter l'autre ...).

Ces éléments sont évocateurs d'une forme de renversement passif-actif (Freud, 1920), caractéristiques des problématiques abandonniques, ou des pathologies traumatiques de la relation précoce (Bonneville, 2010) : afin d'éviter de subir une séparation encore intolérable, intraitable, l'adolescent favorise une posture de replis, de fuite du lien ; de la même manière, la toute-impuissance face au lien, à l'autre, est contre-investie par une forme de toute-puissance qui méconnaît l'existence de l'objet.

De la même manière, les séances apaisées, calmes, sereines sur le plan de l'atmosphère du groupe ont donné lieu aux scènes les plus coordonnées, les plus jouées, aux moments de plaisir partagé (COID-ED ; ISID-ED), alors qu'à l'inverse un groupe dispersé, opposé, tendu, donne naissance à des récits violents, désorganisés.

La question de la maîtrise, qui peut prendre une forme de défense contre l'angoisse de séparation mais aussi de passivation induite par la situation groupale, s'exprime également à la fois dans le groupe (Sohan accapare le récit, impose le silence à Noam ...) mais aussi dans le récit (Sten use de son pouvoir pour immobiliser l'autre ; il menace pour obtenir une information ...). Néanmoins, le détour par le récit permet de transformer le lien de maîtrise en lien de collaboration. Les séquences de « dressage de chevaux » d'abord vécues comme des répétitions du rapport narcissique des adolescents (OPID) à l'intérieur du récit visant à faire obéir le cheval comme une extension de soi, se changent progressivement en un concours groupal où les uns se mesurent aux autres, puis en phénomène de collaboration (COID) où le plus compétent tente de dresser le cheval d'un compagnon. Nous observons également ce mouvement de transformation dans le rapport aux richesses, qui cristallise d'abord une forme d'avidité orale auto-érotique, autocentrée (les personnages veulent obtenir le plus d'or possible, à tout prix), et qui se change ensuite en problématique groupale visant à constituer les premières enveloppes intersubjectives et mobilisant la collaboration (appellent à la « réunion » ; construction de boîtes pour transporter le trésor mis en commun).

Le mouvement observé évoque alors une forme de **détricotage du phénomène de pénétration agie**. Le groupe de personnages désorganisés représente dans la narration un groupe agissant la déliaison, l'angoisse de séparation et d'invasion, de perte de cohérence interne et mets ensuite en scène, en histoire sur le plan thématique, sous une forme représentée, transformée, symbolisée, ces contenus. Dans ce sens, la pénétration agie devient une

transformation narrative et semble aller dans le sens d'un processus de différenciation : différence des espaces, différences des individus, différence entre perception hallucinatoire et représentation. Le groupe gère alors dans le récit son agressivité, sa mécontente, et ouvre la voie à une reprise symbolique, par le jeu, des conflits ainsi convoqués par le groupe dans l'espace narratif. L'histoire symbolise ce que le groupe méconnaît de ses propres processus psychiques, puisqu'ils y sont exprimés sous forme primaire, sensori-motrice, et parallèlement racontés dans l'histoire. La narration comprend ce que le groupe ne parvient pas encore à traiter, ce que l'atmosphère transmet de sa forme, en tant que traduction de l'état sensori-affectif du groupe (Bittolo, 2023). Il semble même que ce soient **les personnages qui, les premiers, soient le vecteur de ce travail**, vecteurs d'immersion mais aussi de symbolisation, et par leur pouvoir d'action, d'agir, mais aussi de réflexivité, opérant le passage de l'action vers le symbole et la mise en scène.

Soulignons par ailleurs que ces mouvements, dans le cadre du jeu de rôle, sont sans cesse remis en question, à l'intérieur des deux groupes, et que le récit offre des situations qui conduisent à une **réorganisation continue des contrats narcissiques** dans le groupe de personnages. Les événements rencontrés par les joueurs remettent en question et réorganisent la structure du groupe, qui doit se confronter à l'émergence de potentiels de satisfaction individuels pouvant entrer en collision avec les impératifs groupaux. Le groupe est alors continuellement pénétré par les enjeux de la narration et doit se construire-reconstruire en fonction de ces phénomènes. Les liens entre les joueurs sont soumis à des réaménagement qui secouent l'accordage et la rythmicité groupale. Ainsi, nous observons des mouvements de déséquilibre ou de rééquilibre visant à appuyer ou à pondérer une expérience d'arythmie, de désaccordage, de déliaison. Certains facteurs visent l'accordage (soutien environnemental ; maintien de la règle ; fin de séances) et d'autres concourent au désaccordage (oppositions entre joueurs ; opposition de l'environnement). Ainsi, la narration et le cadrage environnemental virtuel proposé par le MJ tend à susciter, dans les premières séances de jeu, des comportements témoignant d'une attitude d'opposition ou d'adaptation de la part des joueurs puis de la formation des alliances inconscientes, au cours desquelles les uns et les autres travaillent à faire une place, et à se faire une place au sein de **cette narration qui se place en précurseur de l'enveloppe groupale**.

2.2.2. Formes et dynamiques du lien dans le Jeu de Rôle

2.2.2.1 - Le jeu, lieu d'actualisation du mode de relation d'objet

Il semble assez manifeste que l'ensemble des modes d'entrée en relation des adolescents de chacun des groupes soit assez massivement organisé autour de la question de l'Avidité, de la quête de richesse, déployée au regard d'une constellation des organisations. Les personnages déploient beaucoup d'intérêt et d'énergie pour s'approprier des richesses/possessions appartenant à d'autres ou des trésors perdus (OPID). Cette avidité concerne l'or, la nourriture et différentes formes d'objets, mais concerne également les compétences (dressage de chevaux) et le pouvoir des personnages sur les autres. Ainsi, si cette avidité prend la forme d'une quête orale autoérotique visant à « remplir » le sujet, dans une quête presque schizo-paranoïde (SSMID) de complétude (Noam et son rapport aux trésors, à la nourriture ; Saïd pouvant tout construire, sans limites), insatiable, dans laquelle le monde et le sujet sont confondus elle peut également prendre des formes anales, associées au registre de la toute-puissance, au déni de la castration (OPID ; POID) et repose sur une quête narcissique (Sohan et le rapport au pouvoir de glace, à la menace ; Joan incarnant un Luffy immortel). Par ailleurs, cette thématique est également traversée par la question œdipienne, puisque la notion de « compétences » portée par le gamedesign, permet d'aborder l'expérience de la castration dans un jeu relationnel au sein

duquel l'autre a une place (ISID), et constitue le support d'un enjeu identificatoire, centré sur la rivalité ou la collaboration (aider l'autre à réussir quelque chose ; défier l'autre, être le meilleur ...).

Le rapport à l'avidité n'est pas sans évoquer également la question de la frustration. Car sur les adolescents se heurtent régulièrement, dans le JDR, aux limites de son cadre, à une fonction contenant qui peut s'avérer parfois castratrice, mobilisant la nécessité de renoncement et/ou de séparation. Cette première forme de coupure engage, principalement, nombre d'adolescent dans un vécu de frustration difficile à traiter : Noam pousse des cris, frappe la table, s'agite ; Joan insiste et « pousse » ses idées de sorte à les intégrer de force au récit, de manière répétitive, compulsive ; Sohan se désengage, fuit le groupe et la conflictualité, rejette, attaque le cadre. Dans ce temps primaire de l'atelier, la frustration ne peut être tolérée et ne peut alors donner naissance à un processus de pensée (Bion, 1983), à une forme d'intersubjectivisation du conflit et la réaction primaire est celle de l'impulsivité, de l'acte agressif (D'ambriogio et Speranza, 2012). Ces éléments peuvent donc nous questionner sur le rapport de passivité, de soumission que peut générer l'épreuve de la frustration (Berger, 2018) dans la rencontre avec le jeu, ses règles et son cadre. Celles-ci, engageant davantage sur la voie de la relation, s'impose comme privative, limitante, et tend alors dans ce premier temps à priver l'adolescent de son sentiment d'agentivité, et mobilise chez lui une recrudescence des comportements actifs, qui visent, par l'acte, la réappropriation de l'expérience.

La manipulation est également une thématique très présente à l'intérieur des narrations des adolescents, du rapport à l'environnement à l'autre et au jeu, et touche d'assez près à la thématique de la violence, puisqu'elle est une manière de contraindre l'autre, de le plier à sa volonté (AAID-OPID). Les adolescents sont en effet souvent confrontés aux limites, celles du cadre, de la subjectivité et de l'intersubjectivité dans le rapport à l'autre, aux enveloppes du récit à travers le lien aux personnages non joueurs, mais aussi à travers les règles. Enfin, les autres participants sont autant d'actualisations possibles des limites de l'enveloppe groupale et du cadre thérapeutique. Dans **la narration**, les adolescents peuvent user de la manipulation, mais aussi de la menace et de la violence pour contraindre leurs interlocuteurs. Les coups, les provocations, invectives ont pour but d'obtenir un service, une faveur ou une disposition de la part de l'objet, nié dans sa subjectivité, passivé et soumis par le joueur à la réalisation de son désir. En ce sens, le JDR engage les adolescents sur le plan d'une régression perverse du mode de relation à l'objet. Ce phénomène ne touche pas seulement les liens PJ-PNJ, mais également les relations PJ-PJ (OPED), ne se contentant pas de s'actualiser sur des figures fictionnelles-animées, mais s'attachant aussi à l'environnement vivant dans l'atelier. Les peuvent également faire usage de la manipulation, à travers le recours aux menaces, mais aussi aux pouvoirs spécifiques de joueurs (endormir, geler ...). Cette dialectique autorise difficilement la cohabitation, la complémentarité et la groupalité. La présence de l'autre suscite un sentiment de menace pour la subjectivité. Le déni de l'autre, de la groupalité, sa passivation constituent une forme de transfert négatif témoin du sentiment de passivité de ces adolescents, eux-mêmes contraints et soumis à leurs propres désirs, sous le poids desquels cèdent la pensée et la symbolisation. Dans les relations aux règles et à l'environnement fictionnel-inanimé, les joueurs peuvent tenter d'utiliser la tricherie, de manipuler le résultat des dés, de s'approprier des objets qu'ils ne possèdent pas. Le mensonge, une forme de manipulation particulière, occupe une place spécifique puisqu'il émerge régulièrement au sein du récit. Le mensonge, ici défini comme la transmission volontaire d'une information manifestement absente du cadre de représentations partagées et acceptées par les membres du groupe, est sollicité par les joueurs pour transmettre une information erronée à un personnage non joueur (je peux me téléporter - je peux te tuer - on est très dangereux), éviter un échec, acquérir des biens. Le mensonge s'accompagne de tensions sur le plan groupal, et de désharmonisations intersubjective (POED ; RUED). Le groupe ne reconnaît pas unanimement l'intérêt de mentir. À cet égard, si le

mensonge est une manifestation de l'auto-centration du sujet et de son inclinaison à réaliser son désir, il le confronte néanmoins à l'objet et au principe de réalité et à une forme de symbolisation de la réalisation du désir.

La mobilisation de la violence, de la manipulation est mobilisée lorsque les adolescents sont confrontés à l'expérience des limites : limites psychiques et narratives, celles-de soi, de ses compétences ; limites intersubjectives dans la confrontation au groupe ; et limites de cadres, via les règles du jeu, de l'atelier, de l'institution. Dans le premier temps de l'atelier, la limite est presque invariablement source de pulsions irrépressibles visant la réalisation du désir, ou à minima d'un jeu de manipulation/négociation visant à étendre la zone de maîtrise (AAID – OPID), l'emprise et la sensation de compréhension du monde via un saisissement brutal de celui-ci. Dans le lien à l'autre, on perçoit que l'environnement est vécu d'emblée comme une menace, qui appelle plusieurs types de mouvements : ceux du contrôle, de la maîtrise de l'objet ; ceux de la violence, de l'agressivité et de la destructivité ; ceux du contrôle du récit, engageant un rapport au jeu conflictuel, mis en défaut.

Le rapport au jeu et au groupe met donc en évidence le vécu persécutoire de la rencontre avec l'autre, générant mouvements de retraits, d'opposition, tentative de contrôles de l'objet, exclusion de l'autre ou mise à distance de soi, révélant au fond l'absence de corrélation des subjectivités (Kaës, 2010). Si l'angoisse de la rencontre peut s'apaiser avec l'étayage des meneurs de jeu, il se cristallise parfois en moments de rupture (Godfrind-Haber et Haber, 2002), en passages à l'acte massifs, brutaux, le cadre devenant le dépositaire d'un vécu traumatique, non-symbolisé. L'aménagement du dispositif (retrait, intervention de l'éducateur...) devient alors une nécessité pour favoriser un mouvement de reprise.

Ces éléments témoignent de l'impasse initiale à entrer dans le processus de jeu, dont l'aire transitionnelle, d'immersion relève davantage de l'insupportable face à l'indéterminé, qui se change en informe, en moment à haut risque (Lenorman, 2013) et qui doit s'appuyer sur des mécanismes archaïques pour être toléré (accrochage à la réalité ; contrôle ; toute-puissance ; agir comportemental). Ce type d'interactions semble constitutif d'une tentative de traitement, par un recours à la réalité, d'une agitation interne non-symbolisée, non traitable psychiquement (Jeammet, 2019).

2.2.2.2 - Analyse des processus transféro-contretransférentiels

Nous pouvons à présent nous pencher plus particulièrement sur l'implication du psychologue-meneur de jeu et de l'éducateur dans l'émergence des processus à l'intérieur de l'activité JDR. Nous revenons ici plus en détail sur les interventions thérapeutiques mobilisées dans ce contexte et qui semblent contribuer à illustrer les facteurs médiateurs des processus de changement.

Dans un premier temps, nous révélerons quelques aspects de la relation transféro-contretransférentielle, et la manière dont celle-ci participe de médiatiser la reprise des processus de symbolisation ; Dans un second temps, nous mettrons en évidence ce qui semble constituer l'une des spécificités de cette relation, à l'appui des caractéristiques du médium JDR ? à travers le repérage de ce que nous nommerons une triple temporalité du transfert à travers la médiation JDR.

2.2.2.2.1 - *L'interactivité au service de la diffraction du transfert*

Le JDR, de par sa nature interactive, fonctionne comme un squiggle narratif, qui évolue constamment, à l'interface entre l'associativité du sujet, du groupe et du thérapeute. Chez le MJ-psychologue et Hector, l'éducateur, nous observons une diversité d'interventions qui se

manifestent pour réagir ou s'adapter à ces processus associatifs divers, à l'intérieur des espaces déjà mentionnés (ID et ED).

Tout d'abord, nous pouvons relever une invitation au déploiement du monde imaginaire des adolescents (ATID), à partir de l'appui sur les éléments de narration, l'interprétation des personnages, adossée à une prise de distance vis-à-vis de la réalité (« là c'est votre histoire qu'il faut faire » ; « J'aimerais bien qu'on l'aide, ce PNJ »). Hector, particulièrement, incarne une forme de contenance à travers le rappel du cadre, des règles et des « lois organisatrices » de l'atelier face aux transgressions (ATED) des adolescents lorsqu'ils émergent (« Ce comportement ça va pas »). Ces interventions mobilisent les caractéristiques malléables du cadre : la fidélité (celle des créations passées, des créations groupales) est privilégiée à une transformabilité sans limites (retrouvée chez Joan, Saïd, Sohan), qui risquerait de gommer les empreintes du groupe au profit des seules traces de l'adolescent. MJ et éducateurs soutiennent des propositions de solutions visant à réguler les débordements en vue de l'émergence d'un processus d'association libre autorisant la coexistence des narrations de l'ensemble du groupe.

La fonction contenante de l'éducateur, si elle s'exprime directement dans le cadre groupal comme tentative de maintenir/contenir la pulsionnalité de l'adolescent s'exprime également dans la narration, pour permettre l'immersion des adolescents et l'émergence de l'imaginaire. De la même manière, le thérapeute peut favoriser des mouvements de régulation des conflits à travers un passage par les éléments de narration, de fiction, ou bien par des éléments liés au système de règles (régulation du pouvoir de Sten ; limitation des « construction de » Barbe-Blanche ; régulation des conflits Luffy-Noam Jr.) encourageant un mouvement de 1) contenance des pulsions et des angoisses toutes-puissantes 2) de liaison entre le sujet et le jeu et 3) de représentation, afin de figurer une modalité d'expression du conflit dans la scène narrative.

L'articulation des interventions émanant de l'éducateur et du psychologue agissent également en direction de la consolidation de la fonction contenante. La préparation des séances et les échanges informels sur le contenu des séances participent à cet égard d'une forme d'après-coup et de mobilisation d'un espace de contenance, de mise en forme, en sens des processus observés et formulés, verbalisés, organisés dans une forme narrative. La fonction contenante se joue alors à un niveau méta qui est également repris à l'intérieur des séances de JDR. De manière schématique, l'on peut également souligner comment, dans l'actualité du groupe, la fonction contenante se répartit entre psychologue et éducateur au regard des fonctions paternelle et maternelle. Ainsi, l'engagement à la liberté d'exploration, à la verbalisation, le recours à l'imaginaire et les événements fondés sur l'étayage, sur l'expression et la réassurance, les préoccupations contre-transférentielles liées au désir de voir les adolescents prendre plaisir, trouver intérêt à l'activité participent davantage de la préoccupation maternelle ; dans le même temps, les interventions qui engagent au mouvement, au déploiement de l'associativité et de la narration en direction de la réalisation d'un but collectif et coconstruit, fondé sur des repères partagés, associés aux modalités de reprise, de rappel du cadre et du principe de réalité se fondent davantage sur des processus liés à la fonction paternelle. La dialectique psychologue/éducateur invite alors à l'actualisation à la fois d'un espace de sécurité d'ordre primaire, tout en faisant émerger la problématique œdipienne, celle de la différence et celle du renoncement.

Ainsi, les interventions thérapeutiques et éducatives favorisent un arrimage aux éléments de narration, au système de jeu, mais aussi à l'autre (joueur et/ou personnage) et rendent possible l'introduction de la problématique intersubjective et sa reprise dans l'espace narratif. L'agressivité, la toute-puissance de la pensée, la rupture et la mise à l'écart perdent alors leur caractère rigide et cristallisés et les conséquences de ces mouvements peuvent trouver d'autres voies d'élaboration par le biais du jeu, dans sa plus large acception.

Ainsi, les investissements relationnels des adolescents en direction du psychologue ou de l'éducateur ont également contribué, d'abord, au processus de différenciation, à partir de la mise en scène d'un clivage entre bon et mauvais objet, mais également entre fonction maternelle et paternelle, entre les fonctions d'accueil et de limite du cadre. Ces positions cristallisées dans un premier temps tendent également à se fluidifier au cours du temps, et psychologue et éducateur se trouvent investis de manière dynamique au regard de ces différents pôles.

La relation au psychologue, d'abord source de méfiance, du sentiment de persécution, a fait l'objet d'un premier travail d'appropriation, de détoxification du lien. Du côté du transfert éducateur-adolescents, ce sont les attitudes d'ordre maternelles primaires qui ont pu être exercées, en écho aux vécus d'intrusion et de persécution déjà évoqués. En effet, adolescents et éducateur bénéficiaient d'un lien de confiance préexistant, d'une forme d'alliance positive, qui a participé à ce processus de traduction des éléments alpha anxiogènes et désorganisateur en éléments bêta plus tolérables contribuant à l'appropriation 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. Néanmoins, ces positions ont pu se transformer et s'inverser au cours de l'atelier, l'éducateur devenant 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.

Sur le plan contre transférentiel, soulignons tout d'abord comment s'actualise le processus de pénétration agie, en appui sur un transfert négatif, à l'intérieur de l'activité. Les adolescents présentent un ensemble de mouvements qui évoquent un va-et-vient entre les différents espaces, et les passages entre les enveloppes pendant l'atelier sont évocateurs d'une frénésie, d'une fonction contenant en échec qui bouleverse constamment l'atmosphère groupale. Par ailleurs, ces passages s'opèrent entre diverses positions : les adolescents se présentent tantôt inertes, indolents, mobilisant alors un sentiment d'impuissance à mobiliser sur le plan contre-transférentiel, confrontant au gel de la pensée et de l'associativité ; et tantôt se présentent-ils agités, excités, dans une fluctuation et une labilité de l'associativité évocatrice de la toute-puissance et du déni groupal, qui mobilise en écho un mouvement de résistance contre-transférentiel focalisé sur le maintien (presque rigide) des composantes du cadre, visant à récupérer une forme de pouvoir, d'agentivité, sur des frontières sans cesse mouvantes.

Ces éléments contre-transférentiels sont alors évocateurs du propre sentiment d'impuissance vécu, ressenti par les adolescents sans pouvoir être dit ni représenté, et de son contrepoint fondé sur le saisissement de l'objet contraint à la passivité 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, dans la distance qui peut être prise, ou au contraire conservée, vis-à-vis du scénario. Ces deux éléments, fondés sur la nature interactive du JDR constituent donc des facteurs de diffraction du transfert, qui se révèlent protecteurs de la relation thérapeutique.

Le JDR a donc favorisé la mise en forme d'un certain nombre de processus qui reposent à la fois sur les interventions thérapeutiques proprement dites, mais également sur l'intrication des espaces qui constituent le JDR : le gameplay et l'univers fictionnel. Nous proposons ici de mettre en lumière la manière dont l'espace transféro-contretransférentiel ouvert par le JDR, et par le caractère multiple de ses supports, a pu participer du processus thérapeutique.

Nous pouvons mettre en évidence la pertinence de l'usage du système de jeu, du gameplay. Les règles du jeu et les repères narratifs/fictionnels constituent un fond représentatif commun, contenant les processus créateurs du groupe. S'ils sont déniés par certains adolescents, ou mobilisés de manière répétitive par d'autres ils sont rappelés et remobilisés par le meneur de jeu, l'éducateur, mais aussi le groupe. Certains éléments narratifs, comme le

bateau de pirates, les fonctions et l'équipage, favorisent un investissement positif de la narration et le désir de s'inscrire dans la continuité de l'histoire qui se crée à plusieurs ; le pouvoir de glace de Sten, ou bien la démarche de construction de Barbe-Blanche, qui mobilisent la question de la toute-puissance et la porosité des limites, peut également donner lieu, par la limitation, à une mise au service de l'espace imaginaire, en direction de l'ensemble du groupe. Ainsi, dans le saisissement des éléments de gameplay, les adolescents peuvent exprimer un désir de maîtrise, de destruction, de création compulsive, expérimenter ce désir, et expérimenter également d'autres formes de lien, dans le jeu au sein duquel le groupe est reconnu (David, 2015). Les attaques répétées que subissent ces repères doivent néanmoins leur préservation aux limites contenantes proposées par meneur de jeu et éducateurs, mais aussi par la fonction de liaison qu'ils assurent, afin d'associer les espaces (intra-extra diégétique), les temps et les relations aux règles du jeu.

Éducateur et psychologue participent activement à la régulation des comportements des adolescents, mais aussi à la conservation, à la fidélité des contours donnés par le groupe à l'histoire cocrée, afin qu'elle puisse résister aux transformations démiurgiques et toutes-puissantes, autocentrées, aux processus de destructivité ou de clivage, que peuvent imprimer les adolescents. Ainsi, la présence conjointe des meneurs de jeu, qui garantissent la sécurité de l'ensemble du groupe, et du gameplay, support par lequel les adolescents peuvent exercer leur agentivité, favorisent l'immersion et la projection de la topique interne dans l'espace narratif, autorisant la reprise, le traitement et la transformation des contenus de la subjectivité, dans une réalité groupale partagée (Kaes, 2013) et narrative.

La relation transféro-contretransférentielle participe donc à la restauration de la fonction de contenance, de liaison, de traduction des éprouvés subjectifs, grâce à la diffraction transférentielle qui permet, non pas uniquement une décharge de la pulsion et un apaisement, mais bien une dilution de cette dernière dans l'espace narratif, qui participe alors à lui donner du sens.

2.2.2.2.2 - Dialectique du lien éducateur-psychologue : transfert et intertransfert

Nous avons évoqué la dialectique qui existe dans les rapports entretenus entre psychologue et éducateur au sein de l'atelier. Ceux-ci semblent à la fois à l'origine de processus très divers et participent de l'émergence de formes particulières d'associativité, de conflictualité, mais sont également les points d'origine de modes d'investissements spécifiques.

Nous pouvons souligner une forme de répétition de la problématique adolescente à l'intérieur de la relation psychologue-éducateur. En effet, de nombreux mouvements ont traversé l'élaboration, du point de vue des professionnels, de l'atelier. La question de la liberté associative s'est ainsi régulièrement heurtée à celle de la nécessité de mettre en mouvement, de remobiliser les adolescents dans les moments d'appesantissement, de poursuivre et réaliser les objectifs narratifs. Cette forme dialectique est alors évocatrice du conflit intrasubjectif propre à nombre d'adolescents rencontrés, et qui mettent en scène la rupture, le décalage, l'attaque du cadre et l'absence de désir ou d'intérêt pour ce dernier. La négociation, dans la dyade psychologue-éducateur, autour de cette variation thématique, a permis ainsi de représenter le conflit adolescent et d'y donner une issue favorable. En laissant émerger l'espace suffisant pour satisfaire les enjeux liés aux deux postures, c'est également un espace qui a été créé pour permettre aux adolescents de s'inscrire, à leur manière, au sein de la narration, et du groupe, autorisant des décalages, des aménagements, des prises de distances ...

Ainsi, l'actualisation d'une forme de conflictualité telle que celle-ci dans la dynamique relationnelle psychologue-éducateur, et sa résolution, semble constituer un facteur qui concourt, à l'égard des autres que nous avons pu souligner, à garantir la fiabilité et la consistance (intégrée donc au registre de la contenance) du cadre. Car, résistant aux attaques,

aux mouvements d'opposition, le cadre peut à la fois s'adapter et se modeler en fonction des nécessités de la subjectivité de chacun, tout en autorisant l'expression et la possible prise de distance vis-à-vis des bords de l'enveloppe groupale. Ainsi, le cadre n'est pas destructeur, ni même détruit, mais il demeure fiable et adaptable, transformable, soit autant de conditions nécessaires à l'émergence d'une expérience psychique symbolisable.

Enfin, nous pouvons également souligner certains processus de la constellation transférentielle, et qui révèlent comment les investissements relationnels éducateur-adolescents et psychologue-adolescents ont également contribué à mettre en mouvement des éléments spécifiques.

La relation au psychologue, par exemple, a favorisé tout d'abord l'émergence de processus en lien avec la rencontre et l'inconnu. Le psychologue, intervenant dans le cadre de recherche a donc massivement mobilisé des affects de méfiance, un sentiment parfois de persécution, et donc la question liée à la problématique de la rencontre, du lien, de la passivité dans son ensemble. À partir du transfert sur le psychologue notamment c'est alors le thème de la rencontre, de l'appropriation, de l'accordage mutuel, et c'est un travail de détoxification de la rencontre, de l'autre qui a pu avoir lieu, visant la possibilité d'entrer en lien, la rencontre et la confrontation avec l'inconnu, l'indéterminé (le psychologue, le JDR).

Du côté du transfert éducateur-adolescents, ce sont les attitudes maternelles primaires qui ont pu être exercées, précisément face à la confrontation à la rencontre et à l'autre. En effet, adolescents et éducateur bénéficiaient déjà d'un lien de confiance, d'une forme d'alliance positive avant d'entrer en activité JDR, qui a participé à ce processus de détoxification des affects, à la traduction éléments alpha anxigènes et désorganisateur en éléments bêta plus tolérables, métabolisables par la subjectivité.

Sur le plan de l'intertransfert, enfin, nous pouvons évoquer également la manière dont le lien psychologue-éducateur s'est trouvé mobilisé en tant que 1) lieu de répétition de la problématique du lien, 2) lieu d'émergence d'une forme de conflictualité intersubjective et 3) espace d'élaboration de cette conflictualité, de mise en sens, de rencontre et de différenciation.

Tout d'abord, l'intertransfert fait l'objet d'une forme de répétition de la dynamique groupale, qui prend toutefois des allures symboligènes dans la mesure où une différenciation, ouvrant sur une possible conflictualité s'installe sur les fondements de fantasmes opposés, l'un concernant la posture « éducative », davantage focalisée sur la question de la limite, du cadre, de la castration et de l'adaptation, et l'autre fondé sur une approche psychothérapeutique et reposant sur le principe de l'accueil de la libre association et des productions psychiques et corporelles des adolescents.

L'intertransfert prend alors et en premier lieu la forme d'éprouvés d'incompréhension mutuelle, le sentiment d'échappement et de perte de contrôle, de sens concernant les enjeux de l'atelier, et suscite les traces d'un désir de reprise de maîtrise sur les coordonnées du cadre, en écho aux processus observés chez les adolescents.

Néanmoins, cette opposition primordiale se trouve rapidement dépassée par l'ouverture d'espaces de discussion et d'échanges autour du temps des séances, visant à harmoniser la pratique et les attentes à l'égard de l'atelier. S'ouvre alors un espace de négociation où sont parlés, mis en sens les enjeux d'un côté éducatifs de l'atelier et de l'autre psychothérapeutiques, et sont remis en mouvement des signifiants favorisant l'expression de chaque axe, sans entraver le second. Dans ce premier mouvement émerge une première forme de symbolisation puisque c'est dans cet espace que ce produit une première transformation concernant la dynamique groupale.

La différenciation des espaces propre à l'organisation du JDR semble avoir favorisé également ce dégagement du clivage initial et la mise en mouvement de la conflictualité en direction d'un processus élaboratif.

En effet, il semble que les espaces extra-diégétique aient permis à la fois l'engagement des adolescents en direction de la liberté associative, tout en permettant l'émergence d'une forme de posture contenant-limitante lorsque des phénomènes de débordement, d'agitation, d'envahissement ont pu survenir. La position « cadre » se fait alors réactive et régulatrice, et partagée entre éducateur et psychologue, dans le but de préserver le groupe de l'envahissement, et sa propre liberté d'association.

Dans un second temps, l'espace intra-diégétique et le recours à l'improvisation constituent des lieux d'exploration de la position de cadre et de la position d'accueil de la libre association, cette fois partagée davantage et de manière différenciée entre psychologue et éducateur.

Là où le psychologue-meneur de jeu exprime l'engagement en direction de la liberté d'interaction avec l'environnement, par le biais des divers personnages, situations narratives et environnements évoqués et à explorer librement ; l'éducateur-co-meneur quant à lui, par l'interprétation de son propre personnage, invite les adolescents à une forme de « focalisation » en direction de l'achèvement de la « quête principale ». Le personnage du co-meneur permet aux adolescents de se « recentrer », de bénéficier de sa capacité de synthèse et de liaison, remettant au cœur de la narration les enjeux fondamentaux, les fonctions des uns et des autres, et de lutter ainsi contre l'éparpillement, le morcellement narratif.

Du côté des adolescents, l'émergence de cet intertransfert s'est donc révélé porteuse d'une multitude de processus, principalement symbolisants, qui ont permis à la fois l'apaisement des relations et de l'agitation comportementale, mais également la verbalisation en la mise en jeu, en narration, des conflictualités internes.

En effet, le positionnement de l'éducateur semble avoir participé, à la fois, de la contenance des débordements émergents au plan comportemental, des conflits et situations de crises qui ont pu émailler les relations groupales. Cette posture a alors permis l'immersion des adolescents au sein du récit, et la transposition de cette fonction contenant à l'échelle de la narration, œuvrant alors au niveau d'une historicisation (par la création et le rappel de repères, d'objectifs, de perspectives, de directions ...) et d'une liaison interindividuelle (les repères ayant un caractère commun, collectif et partagé entre les membres du groupe).

La liberté associative quant à elle portée davantage par le psychologue meneur-de-jeu, a également contribué à l'émergence d'une forme de verbalisation, dans l'espace narratif, dans l'improvisation, contribuant à l'investissement de l'espace interne/imaginaire des adolescents. Si cet investissement a pu prendre la forme, à de multiples occasions, d'un débordement et d'une profusion associative parfois non contenue, il a aussi donné lieu à des temps de réflexivité, d'auto-observation de soi et des processus propres à chaque adolescent, permettant de formuler, de reprendre une pensée au sujet du groupe, de soi, de son rapport à l'autre.

2.2.2.2.3 - La triple temporalité du processus transféro-contretransférentiel

Nous l'avons vu, la narration produite par le groupe a connu un processus de formation-transformation constant, à l'épreuve des caractéristiques interactives du cadre, mais également de l'interaction entre les différents partenaires de la relation thérapeutique. C'est donc l'ensemble de ces éléments qui ont contribué à l'émergence des processus. Néanmoins, ces transformations ont également été vectorisées par des caractéristiques spécifiques à la médiation JDR, et à la production de narration qui émerge dans ce contexte. Ainsi, les opérateurs de transformations qui ont eu des effets sur la narration ont également à voir avec l'interaction entre 1) les récits « préconstruits », apportés par le thérapeute, 2) leur saisie par les adolescents et 3) l'improvisation du thérapeute (MJ), forme d'interprétation narrativo-contretransférentielle en réponse aux associations des sujets. Ainsi, une triple temporalité semble constituer le sous-bassement du processus transféro-contretransférentiel.

La préécriture de l'histoire qui sera proposée aux adolescents repose sur les attentes, les désirs et les projections du thérapeute quant aux attentes, désirs et projections des adolescents. Il 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 se joue dans l'actualité de la rencontre, et c'est à ce moment que s'actualisent, dans l'histoire, les désirs, les pulsions, les représentations qui animent la subjectivité des PJ.

Enfin, l'improvisation du thérapeute est constituée des réactions, attitudes, adaptations de ce dernier pour interagir, dans la narration, avec les associations proposées par les 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. L'improvisation constitue alors une forme d'accordage, de réponse dans l'actualité de la rencontre, aux mouvements transférentiels des adolescents projetés à travers la narration. Le processus d'improvisation retient ici particulièrement notre attention en ceci qu'il est une forme de l'interprétation du thérapeute. En effet, si rien n'est plus « encadrant qu'une improvisation bien préparée » (Corcos, 2023, p.28), les manquements dans la préparation de ces dernières, les instabilités ou les défauts dans le processus d'improvisation, en JDR notamment, ont sans doute également à voir avec les défauts de contenance.

Nous pouvons donc tenter de dégager certains des mouvements qui ont été observés au cours de l'atelier.

L'histoire préécrite pour le groupe 1 visait à proposer aux adolescents de découvrir un monde et des habitants qui subissaient plusieurs formes de problèmes, auxquels ils pouvaient choisir de venir en aide (attaque de bandits ; disparitions inexplicables ; histoire d'amour avec un esprit de l'eau). La prévision était de leur permettre de négocier des récompenses diverses, magiques, fonctionnelles, de trouver par hasard des objets précieux. L'objectif principal était de permettre aux adolescents de venir en aide à l'autre. Les solutions envisagées également ne reposaient pas premièrement sur le combat, les ennemis étant relativement absents de ce premier jet narratif, mais bien plutôt sur la négociation, la découverte de stratégies et l'utilisation ingénieuse de l'environnement. L'histoire telle qu'elle a été racontée par les adolescents développe massivement des thématiques liées aux registres suivants : les adolescents sont particulièrement intéressés par l'obtention de richesses, par la maîtrise des PNJ rencontrés, vus comme des moyens d'accéder à leurs fins. Les oppositions sont nombreuses puisque, à la fois l'autre est perçu comme une menace qui débouche régulièrement sur un conflit, un combat, mais aussi puisque la préparation des séances m'a mené à ajouter de nombreuses situations d'opposition dans la narration. En effet, le groupe semblait privilégier ce type d'interactions et délaisser totalement les situations d'exploration, reposant sur la curiosité, l'observation, l'utilisation d'informations. Leur intérêt premier, qui deviendra la quête du groupe, se tourne rapidement vers la destitution d'une sorte de père archaïque jugé tout puissant et possédant tout, pour lui prendre ses richesses et, également, libérer les populations de son joug. Les adolescents investissent principalement la confrontation, le combat, l'opposition, au détriment de la discussion et de l'exploration de la subjectivité.

Les réécritures ont donc été orientées par l'action, par la mise en scène d'ennemis entravant la progression des joueurs vers le seigneur Désano, objet de leur désir de mort. Le but de ces réécritures étant de permettre aux adolescents de jouer, de mobiliser une part appréciable du jeu, mettre à disposition des éléments dont l'affordance entre en écho avec leurs intérêts affectifs. L'enjeu était également de renforcer la notion d'aporie autour de ces intérêts, puisque les modalités de fonctionnement toute-puissante, compulsive et automatique menaient, dans les premiers temps de l'atelier, à un échec de l'entrée dans les processus créateurs, chaque adolescent déployant une narration individuelle, aut centrée, sous la forme d'un jeu répétitif dans lequel l'autre n'a pas sa place.

L'histoire initialement prévue pour le groupe 2 devait conduire les personnages à entrer en contact avec des forces ennemies qui avaient l'intention de détruire l'île. Les personnages devaient alors porter secours à un PNJ détenu prisonnier sur l'île, et trouver un animal important, pour le compte d'un autre PNJ, au milieu d'un conflit armé.

Mais spontanément, le groupe s'oriente rapidement vers la destitution du Corbeau Noir, seigneur des pirates. Encore une fois, les adolescents visent l'acquisition d'armes, de richesses, de nourriture, dans une perspective intarissable d'accumulation. La volonté de vaincre le corbeau noir est immédiate et répond à une logique purement pulsionnelle : pour les adolescents, aucun obstacle ne peut les empêcher de rencontrer puis battre l'ennemi. Pour des adolescents comme Joan, une séquence de jeu peut se résumer ainsi : je vais voir le corbeau noir, je le tue, et voilà. Pour d'autres adolescents, le seul intérêt trouvé dans le JDR réside dans l'accumulation de trésors, de nourriture, et de trouver des moyens de les protéger et d'en accumuler encore davantage.

Ma démarche de réécritures visait alors, dans un second temps, à envisager le jeu de manière plus libre, de constituer la narration de petites briques indépendantes (chasseur de prime, chasseur de trésor) dans lesquelles les joueurs pourraient piocher l'aventure qu'ils choisiraient. Mais ils finissent par s'orienter vers la trame principale auto-construite, celle du corbeau noir. Finalement, j'opte pour une solution similaire au premier groupe, c'est à dire détailler les éventuelles étapes et obstacles qui peuvent survenir face à leur pulsion, à leur désir. Et celles-ci reposent massivement sur la mise en place d'ennemis sur leur route, comme autant de matières narratives représentant l'inaccessibilité de la réalisation pulsionnelle immédiate.

Les réécritures opèrent ici comme un travail d'élaboration autour des processus mis en jeu dans le récit : que veulent les adolescents, que cherchent-ils ? Comment leur permettre de jouer alors qu'ils ne visent qu'une réalisation compulsive de leurs désirs, immédiate ? Elles agissent aussi 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, pour formuler les orientations des séances futures. Les questions qui ont guidé ces réécritures ont été orientées de manière à vectoriser l'intérêt des adolescents, pour les inscrire dans le processus de jeu et favoriser la dynamique groupale. L'enjeu était de permettre à chacun de trouver un intérêt, une place et du plaisir dans le jeu ; de leur permettre de jouer tout en laissant également une place à l'objet, l'autre subjectivité, souvent déniée. Enfin, l'improvisation joue également un rôle dans le jeu, et constitue une forme de réécriture en temps réel, dans l'actualité de la rencontre. Le scénario ou la séance proposée n'est pas figé, mais se déroule comme une conversation dans laquelle l'appareil psychique des thérapeutes est mobilisé, apparaissant notamment sous la forme des pistes narratives, se modelant au fil de l'échange. Ainsi, j'ai souvent agrémenté mon récit de rencontres ponctuelles avec des PNJ, que j'animais de pensées, d'émotions, de réactions, de désirs. Les adolescents se sont alors trouvés confrontés à des personnages que j'imaginai inquiets, effrayés par leurs agissements, ou au contraire en quête d'intérêt, de sollicitude, d'étayage. D'autres au contraire se sont montrés malins, sournois, durs, difficile à faire flancher, plier, d'en obtenir la satisfaction désirée. Ces manières d'interpréter les personnages se présentent comme des échos, des tentatives d'accordage aux PJ, de réaction, de mise en scène et en dialogue de leurs propres modalités d'expression, de sorte à mettre en scène et représenter les conséquences potentielles, les effets, dans la relation, de leur propre modalité de présentation. Ces phases d'improvisation témoignent davantage d'un processus d'association libre, d'attention flottante plus caractéristique du travail analytique.

Ainsi, cette posture particulière semble renvoyer à la question du trouvé/créé, qui inaugure chez le sujet la capacité à la créativité, la différenciation et la fonction réflexive.

Dans la situation de JDR, les deux postures semblent nécessaires (celle de la préparation, et celle de l'improvisation), dans le sens où la première consiste en la présentation d'un ensemble d'éléments environnementaux, narratifs, fictionnels, qui vont servir l'immersion du

sujet et la possibilité d'y établir une relation sensorielle, d'y créer une expérience de satisfaction ; la seconde posture semble également nécessaire, et relève d'une forme de « préoccupation maternelle primaire », supposant une forme de disponibilité psychique de la part du thérapeute qui va coïncider avec le moment de rencontre et d'expérience sensorielle éprouvée par le sujet. Cette disponibilité suppose alors la suspension du désir du thérapeute, et l'adaptation au désir du sujet, qui coïncide avec l'expérience du sujet qui se « croit seul en présence de l'autre » (Roussillon, 2011) (comme nous l'avons souligné précédemment). L'improvisation relève alors de cette adaptation, et procède d'une forme de jeu de miroir, de reflet renvoyé au sujet de sa propre image, de son propre désir et de sa propre expérience, puisque l'improvisation s'étaye précisément sur ces processus. En ce sens, l'improvisation permet au thérapeute, et plus largement au dispositif narratif, transféro-contretransférentiel d'assurer la fonction réflexive qui peut faire défaut à l'adolescent.

2.2.2.2.4 - Le PNJ : support de la relation transférentielle

Si l'avatar est le support d'immersion dans le jeu, alors les PNJ sont les interfaces de la rencontre transféro-contretransférentielle du JDR. À travers le lien aux PNJ, les adolescents ont en effet à faire à un environnement-fictionnel-animé (en écho à l'environnement non-vivant-animé de Gillet, 2018), bien vivant, puisque les personnages prennent vie à partir du MJ, mais demeurent des objets fictionnels qui mobilisent un transfert, de fait, sur l'espace de la fiction. Nous mettons donc en évidence le travail de traduction, reformulation, adaptation et improvisation du MJ-thérapeute, du CO-MJ, à l'épreuve des explorations du jeu par les adolescents, qui agit de sorte à intégrer les désirs des adolescents, reformulant leurs actions, favorisant l'expression et l'inclusion de chacun, tout en proposant une adaptation du cadre, des règles et de ses limites. La fonction du MJ favorise alors les accordages, la réflexivité et constitue en cela une forme d'environnement maternel primaire (Bonnet, 2017) qui s'adapte en temps-réel aux problématiques soulevées par le groupe à l'intérieur du jeu.

Le pouvoir dont bénéficient les adolescents sur le jeu est alors l'un des leviers transférentiels fondamental du médium. Disposant d'une autorité générative importante, la possibilité leur est donnée d'opérer une disruption du bloc fictionnel (une transformation des éléments constitutifs du récit), qui constitue d'une certaine manière l'approche interactive et intercréative des joueur vis à vis du jeu.

Les blocs concernés sont, comme nous l'avons mentionné, relatifs à l'histoire et au gameplay. Les marques imprimées sur le bloc fictionnel, révèlent donc à la fois les supports d'interactivité mobilisés par les joueurs, et deviennent également le lieu, l'interface transférentielle dans laquelle se rencontrent : les joueurs, les personnages, les PNJ et constitue donc la jonction des désirs des adolescents avec celui du thérapeute. La disruption du bloc fictionnel devient un analyseur de la dynamique co-associative, co-narrative et transférentielle. Elle révèle les propositions, les désirs du groupe, des individus, et le positionnement du MJ-thérapeute vis à vis de ces processus. Ici, nous voyons que la mobilisation du récit sur le plan narratif, implique un mouvement d'adaptation du thérapeute sur le plan de l'accordage, de l'improvisation ; alors que la disruption des blocs liés au gameplay demande davantage de collaboration, d'articulation, de négociation, où les objectifs se partagent entre gagner en agentivité, au risque de pénaliser les autres sujets, et faire tenir les règles, conditions de sécurité du groupe.

Nous avons vu, par exemple, comment l'insertion dans le jeu (groupe 2) de l'objet « bateau » et de la structure spatio-temporelle du jeu constituée en îlots, favorise l'instauration de liens spécifiques et la consolidation des repères temporels. En effet, le setting inscrit dans l'univers de la piraterie permet de décomposer la fiction en éléments tels que « l'équipage », « le capitaine », et d'organiser les sujets autour de grandes fonctions appropriées spontanément

par eux. Ces éléments liés au gameplay rendent nécessaires, mais aussi repérables, les mouvements et les séquences qui constituent fondamentalement la temporalité. L'éloignement effective entre les choses, les objets, les phases du récit, les objectifs et les moyens pour les accomplir, est une forme de transformation du principe de « contrainte », d'obstacles artificiellement apportées dans le groupe 1 (et ayant été peu efficace concernant la consolidation des repères temporels) directement à travers le setting narratif du jeu, adopté de fait par les joueurs. Pour le groupe 2, les contraintes spatiales dépendantes du cadre narratif se sont donc montrées déterminantes dans la constitution du rapport à la temporalité.

2.3 - Conclusion de la partie II

2.3.1 - Le JDR, un révélateur support de projection

L'ensemble de notre présentation est traversé d'un constat transversal à tous les axes d'analyse que nous avons exploré. Le jeu de rôle agit comme un révélateur de la subjectivité et un support de projection, dans lequel l'avatar est un vecteur d'immersion, révélant dans le « roleplay » des parts de la subjectivité.

Nous avons évoqué les manifestations thématiques émanant de la subjectivité des adolescents au sein de l'activité intra-diégétique. Nous observons également une forme de porosité qui existe entre l'ensemble des registres, puisque ces thèmes manifestes entrent en résonance avec les problématiques stylistiques, comportementales, sensori-motrices. Ces thématiques trouvent un écho, une reprise à l'intérieur de la relation groupale, ou dans les comportements, attitudes, préoccupations individuelles.

Le Jeu de Rôle opère donc comme un révélateur de la conflictualité interne, et l'incarnation du personnage, mais aussi le lien à l'environnement fictionnel favorisent une transparence du moi (Andrades et Tordo, 2023), sous une forme ludo-narrative, l'incarnation de l'avatar et la confrontation au monde fictionnel, groupal conduisant à l'émergence de conflictualités psychiques dans les divers espaces du cadre, à des niveaux de symbolisation et d'appropriation différents.

2.3.2 - Groupe sans jeu, jeu sans fin

Grace à cette transparence, les difficultés des adolescents à entrer dans le jeu, dans le processus de transitionnalité, de créativité et d'intercréativité sont rendues observables, et avec elles, les difficultés paradoxales à en sortir. Le rapport de ces adolescents à l'environnement est tel que la rencontre avec l'autre est un obstacle qui mobilise de nombreuses défenses : le rejet, la tentative de maîtrise, l'agir ... L'ensemble de ces comportements tiennent les adolescents à distance les uns des autres, de la rencontre. Ainsi, le jeu est d'abord à portée de main mais insaisissable. Les adolescents ne jouent pas, mais produisent, laissent libre cours à une expression pulsionnelle brute.

Néanmoins, les moments de séparations sont également des temps redoutés puisqu'ils suscitent critiques, évitement, rejet, déni. La fin est difficile à envisager et le cadre est repoussé dans ses limites, à la manière d'un univers en expansion continue, les bords du cadre, de la relation, de la pulsionnalité sont repoussés indéfiniment, comme si le « temps » n'existait pas, l'existence étant déterminée par un mouvement perpétuel et frénétique.

C'est alors la redondance des rencontres, l'harmonisation des enjeux, la verbalisation et l'accompagnement des MJ et co-MJ qui permettent aux adolescents de s'accorder. Ces moments, s'ils émergent, demeurent néanmoins fragiles, transitoires.

L'émergence des enveloppes groupales, des collaborations, des contrats et de la liaison montre néanmoins comment, d'une quête de maîtrise, de puissance, de pouvoir, de réalisation solipsiste d'un désir de toute-puissance, les adolescents parviennent à reconnaître une forme de castration, d'intersubjectivité. Le jeu intervient finalement lorsque les adolescents peuvent renoncer à une satisfaction immédiate, au profit du plaisir de participer à l'action et découvrir ce qui peut advenir dans l'intercréativité.

Le jeu de rôle, la manière dont il mobilise la création de récit, son caractère ouvert, monde-ouvert, bac à sable saisissable presque illimité et surtout son attraction vers l'intercréativité en font donc un outil :

- **Projectif**, qui permet de révéler particulièrement les modalités d'entrée en contact sur le plan interactionnel, intersubjectif, qui révèle le rapport entretenu entre le sujet et le monde, animé ou non, ainsi que ses défauts, ses impasses ;
- **Transformatif**, en appui sur ses potentialités interactives, le mode de présence des animateurs qui en font un **soutien aux processus de transformation** de ces modalités d'entrée en lien. Le JDR, s'il permet en premier lieu de rejouer, de répéter, d'actualiser des modes d'entrées en relation, peut avoir pour effet de produire une représentation, une mise en scène et une refiguration de l'expérience de la rencontre.

Partie III – Aspects quantitatifs des procédés narratifs

3.1 – Résultats

Nous avons procédé à l'analyse du corpus entier des séances réalisées auprès des adolescents des deux groupes. Le logiciel TROPES nous a permis d'accéder à des éléments statistiques descriptifs, dans une perspective quantitative, que nous présenterons ci-dessous et qui concernent les éléments de discours mêlant les interactions croisées du groupe d'adolescents et des meneurs de jeu, constituant alors le « Groupe Adolescents-Meneurs » (GAM).

Nous avons également estimé intéressant de réaliser ces mêmes analyses à partir du corpus des interactions et des associations produites uniquement par les adolescents, en supprimant tous les verbatim issus des meneurs de jeu. Ce sous-groupe constitue le « Groupe Adolescents » (GA). De cette manière, nous espérons saisir la spécificité des productions discursives des adolescents, en comparaison aux corpus qui y mêlent les interventions des meneurs.

3.1.1 - Groupe 1

3.1.1.1 - Le style général des récits

Tout d'abord, nous notons que le style de récit est globalement argumentatif dans les deux configurations (avec et sans les interventions des meneurs). Le désir du narrateur, globalement, vise donc la persuasion de son interlocuteur. Nous l'observons dans les verbatim à partir des échanges entre les adolescents qui s'opposent, se contredisent, s'affrontent ; mais aussi dans le rapport aux PNJ, qui sont manipulés dans les négociations, que l'on tente de persuader. La prise en charge du récit se fait également par la voie du narrateur, et par le « je » dans les deux cas

de figure. Cela semble imputable à la nature du médium JDR, au sein duquel le joueur incarne un personnage, qui s'exprime avec « Je » et qui décrit ses actions pour raconter l'histoire. Si des passages entre les espaces se produisent, et si les meneurs interviennent ponctuellement via une posture de contenance, d'explication, des tentatives de verbalisation, la teneur globale d'une séance repose sur l'incarnation du personnage et la construction de l'histoire.

TROPES nous révèle que les verbes factifs (descriptifs d'actions) abondent dans le corpus (42% des verbes totaux sont des verbes factifs ; 48% dans le corpus qui ne concerne que les adolescents). Nous relevons également la présence de verbes statifs (35%) et déclaratifs (20%) qui mêle interventions des adolescents et des meneurs, alors que les proportions de ces mêmes types de verbes sont moindres lorsque l'on ne considère que les adolescents (28% pour les verbes statifs, 20% pour les verbes déclaratifs).

Les modalisations (adverbes et locutions témoignant de l'implication du locuteur dans l'énoncé) les plus utilisées sont de type « négation » (28% pour le GAM et 34% pour le GA) et « intensité » (30% pour GAM et 27% pour GA) ce qui révèle une tendance à la conflictualisation, à la dramatisation du discours, mais également aux contradictions interindividuelles, appuyées par des processus d'intensification du récit, de mise en emphase, d'exagération. De manière plus résiduelle, nous observons également la mobilisation de modalisations « temps », « lieu » et « affirmation », pour le GAM et le GA, dans des proportions qui restent similaires.

Du côté des connecteurs (conjonctions de coordinations, dont la fonction est de lier les différentes parties du discours), ce sont les « additions » qui sont privilégiées massivement (environ 36% dans les groupes GAM et GA), suivies des connecteurs de « cause », d'« opposition » et de « condition », eux aussi respectant des proportions relativement similaires dans les groupes GAM et GA. Ces éléments mettent en évidence que le discours est massivement énonciatif (usage du « et »), peu lié, possédant un faible niveau de grammaticalité.

Concernant les pronoms les plus utilisés par les joueurs. C'est le « je » qui est le plus utilisé (31% pour le GAM et 46% pour le GA). Les pronoms « Tu » et « Il » sont quant à eux davantage mobilisés dans le GAM (respectivement 17 et 15%). Le « Tu » en revanche, est moins mobilisé par le GA (9%). Concernant les personnes du pluriel, le « Nous », « Vous » et « Ils », sont peu mobilisés dans le GA (ils représentent à eux 3 moins de 10% des pronoms utilisés dans le corpus). Si « Nous » et « Ils » restent peu utilisés par le GAM, le « Vous » y prend davantage de place (12%). Quant au « On », il est utilisé à hauteur de 12% dans les deux groupes. La massivité de l'utilisation du « Je » témoigne alors d'une grande centration des adolescents sur leurs propres actions, et d'une certaine disparition de la groupalité.

3.1.1.2 -Approche thématique

Les thématiques récurrentes concernent les animaux (les chevaux, dans le cas de ce groupe, PNJ qui vont accompagner les personnages tout au long de l'aventure), les jets de dés, mais également les PNJ (nommés par leurs prénoms), et les pièces d'or. Ainsi, les thématiques les plus mobilisées par les adolescents sur le plan stylistique sont relativement similaire entre le GA et le GM, et concernent les aspects concrets du jeu de rôle, son gameplay, à savoir la présence du système de monétisation (mettant en avant le rapport des adolescents à la récompense, à l'acquisition de richesse), la présence de PNJ et les interactions avec ceux-ci, et enfin la présence du système de jets de dés, massivement mobilisé. Par ailleurs, la spécificité des thèmes comme les « gens » et les « choses », mettent en évidence le caractère impersonnel et indéterminé des éléments perçus dans le monde fictionnel

Les verbes les plus utilisés par les deux groupes GA et GAM sont les verbes « être », « avoir », « faire », « pouvoir » et « aller ». Secondairement, nous observons l'émergence des verbes comme « dire », « tuer », « parler », « prendre ». Nous observons comment l'incarnation

et la possession sont des éléments organisateurs du discours (les adolescents présentent leurs personnages, leurs capacités et compétences, mais aussi les contenus de leurs inventaires, ainsi que ce qu'ils désirent acquérir). Les verbes sont massivement factifs également, et introduisent rapidement le rapport à la violence et à la mort (« tuer »).

3.1.2 - Groupe 2

3.1.2.1 - Le style général des récits

Le style général, dans les GA et GAM est argumentatif, signifiant que, à l'instar du groupe 1, les sujets s'engagent dans leurs récits, tentent de persuader, convaincre leurs interlocuteurs.

La mise en scène est assurée par le narrateur et le « je » dans le cas du GAM. Ce sont donc des individualités, des « Je », qui dans ces récits décrivent des actions ou des états. Néanmoins, si le « je » reste fondamental dans le GA, la mise en scène tourne davantage autour de la dynamique, et mobilise des verbes d'action principalement.

Concernant le type de verbes utilisés, ceux-ci sont principalement factifs (environ 50% dans GAM et GA). Les verbes statifs et déclaratifs sont également représentés, mais dans des proportions moindres (20 et 18% pour les deux groupes). Ces éléments révèlent, à l'instar du premier groupe, la prévalence de la recherche « d'activité » dans le cadre de l'activité jeu de rôle, les adolescents se focalisant sur le recours à « l'agir narratif », qui est massivement mobilisé au détriment des phases d'interactions non actives, violentes, fondées sur la réalisation d'actions.

Les modalisations utilisées dans le corpus du deuxième groupe sont de « négations » et d'« intensité ». Les modalisations « négation » représentent 32% des modalisations du GAM, et 37% pour le GA. À l'instar du groupe 1, les négations sont plus importantes dans le GA que dans le GAM. Nous observons également la présence des modalisations « lieux » et « temps » (aux alentours de 13%) au sein des GA et GAM. Dans ce groupe, les modalisations « manière » (descriptives des moyens de réalisation d'un acte narratif. Ex. directement, ensemble ...) et « affirmation » (visant à affirmer ou à confirmer un énoncé. Ex : bien-sûr, absolument, certainement ...) sont également présentes, mais en faibles proportions dans les deux groupes.

Les connecteurs d'« addition » (environ 40% en GAM et GA) et d'« opposition » (environ 20%) restent les plus représentés dans ce groupe 2. Nous observons également la présence des connecteurs « cause » et « condition » (aux alentours de 10%), et « temps » et « comparaison » (5%), ce qui révèle, dans les groupes GAM et GA, une tendance plus large à la flexibilité des connecteurs (comparativement au groupe 1), malgré une massivité des processus d'addition.

Sur le plan des pronoms, le « je » reste le pronom le plus utilisé (29% en GAM et 44% en GA). « Tu » et « Il » ensuite, sont mobilisés à hauteurs d'environ 15% en GA, et 20% en GAM. « On » est également utilisé régulièrement (environ 12%). Néanmoins, « Vous » et « Nous », restent très peu utilisés (moins de 5% pour le GA).

3.1.2.2 - Approche thématique

Les thèmes utilisés à l'intérieur des groupes GA et GAM sont principalement liés aux événements rencontrés dans la fiction, et concernent les aspects à la fois narratifs, les investissements des adolescents et le gameplay. Ainsi, on retrouve la mention du « requin » et du « bateau », deux éléments fictionnels qui sont présents pour les adolescents tout au long de leur aventure. Nous repérons également la présence des objets indéterminés (les « choses » et

les « gens »), aux côtés d'éléments plus concrets du JDR, comme le rapport aux pièces d'or, à la richesse, et aux jets de dés.

La qualité des verbes utilisés se rapproche également de ceux que nous observons pour le groupe 1 : les verbes « être », « avoir », « aller », « faire » et « pouvoir » véhiculent à la fois le caractère argumentatif des récits, mais aussi une tendance importante à l'activité, à l'agir, alors que des verbes relatifs à l'expression du désir (vouloir) et de l'interaction (dire, donner) apparaissent secondairement. À l'instar des observations liées au groupe 1, le verbe « tuer » trouve une place importante parmi les verbes utilisés par les adolescents, et témoigne d'un rapport violent adressé en direction notamment des PNJ (les tuer) ou des PJ et des compagnons (vouloir les tuer).

3.1.3 - Approche comparative entre les groupes et les corpus

Tout d'abord, nous observons peu de différences stylistiques entre les différents groupes. Le style reste principalement argumentatif, et seul le GA du groupe 2 présente la particularité de mobiliser un style de mise en scène par la dynamique, et l'action.

La répartition des types de verbes, entre les groupes, reste également relativement stable compte tenu des différentes configurations. Dans ces ateliers, le type de verbes le plus utilisé est le type factif, suivi du registre statif.

De la même manière, les modalisations « négation » et « intensité » sont les plus usitées par l'ensemble des groupes. Néanmoins, on peut observer que le type « négatif » a un poids plus important dans les GA que dans les GAM, qui rétablissent un équilibre relatif avec le type « intensité ». Concernant les connecteurs, de la même manière, le type « addition » est le plus utilisé, qu'importe la configuration, suivi ensuite par le type « opposition » et « cause ». Nous pouvons noter néanmoins, que le type « addition » semble plus représenté dans les deux configurations du groupe 2.

Le pronom le plus utilisé dans tous les groupes est le « Je », qui a un poids plus important dans les discours des GA des groupes 1 et 2, alors que les GAM permettent de voir émerger le pronom « vous » et donnent davantage de poids au « Tu ».

Sur le plan thématique, nous observons que les verbes et les registres explorés par les narrations des deux groupes sont relativement similaires. Nous pouvons noter que les intérêts sont comparables, que les interactions avec les éléments du jeu s'organisent autour des mêmes repères.

Pour résumer, nous observons peu de différences notables entre les corpus liés à la fois aux groupes d'adolescents et prenant en compte les interventions des meneurs. Seules de légères différences sont repérables entre les groupes GA et GAM.

Ainsi, sur le plan thématique et stylistique, la présence des meneurs de jeu n'a qu'un faible poids sur la facture globale des discours, et n'apporte pas de contenus « nouveaux » ou originaux, comparativement aux contenus traités par les GA, mais enrichit, ou donne plus de poids à des contenus spécifiques (pronoms, modalisations, connecteurs). Ainsi, les meneurs ont un effet, marginal, de complexification de la grammaticalité des discours développés dans le cadre de ces activités. Par ailleurs, la proximité stylistique et thématique des deux sous-groupes de GA tend à mettre en évidence la grande proximité des problématiques psychiques qui concernent l'ensemble des adolescents de ces groupes, bien qu'ils aient été confrontés à des configurations à la fois groupales mais aussi contextuelles (contexte notamment narratif du JDR) différentes.

3.2 - Discussion

Tout d'abord, le style révèle une forme d'auto-centration des adolescents vis-à-vis d'eux-mêmes, mêlée à un déni de l'autre et du groupe (usage des pronoms). Par ailleurs, le récit révèle une forte tendance à mobiliser l'agir (type de verbes) au détriment de la capacité représentative, soulignant les limites de la capacité de penser (faible grammaticalité des narrations). Enfin, les éléments thématiques du récit, mais également stylistique, mettent en avant le fort investissement des adolescents pour les figures malléables fictionnelles, animées et interactives mises à disposition dans le jeu.

3.2.1 – Négation « stylistique » du lien

En premier lieu, nous observons de manière flagrante la centration des adolescents sur eux-mêmes (pronoms), et la prévalence des motions visant la réalisation immédiate du désir (verbes d'action), au détriment de l'intersubjectivité, de la rencontre avec l'objet (absence de « on », de « nous »). En effet, l'usage presque exclusif du « je » rend compte de cette autocentration, et d'une préoccupation tournée davantage sur soi, que sur la dialectique, la rencontre et le groupe. Ainsi, ces éléments de style rendent compte de la manière dont est perceptible au plan narratif une forme de pathologie de la corrélation des subjectivités (Kaës, 2010), et qui informe des défauts de la capacité de liaison, de l'intersubjectivité, et de la possibilité pour ces adolescents d'entrer en relation avec leurs pairs.

Le récit produit verbalement par les adolescents vient alors constituer une nouvelle enveloppe qui porte les manifestations de la topique interne, et qui exprime l'impossibilité de rencontre avec l'objet, et la prévalence des mouvements internes et subjectifs sur la scène narrative. Le style s'avère donc révélateur d'une forme de toute-puissance du moi qui se tient au-devant de la scène discursive, le « je » envahissant dans les procédés discursifs soutient alors les mouvements d'envahissements mutuels qui se manifestent aussi sur le plan sensori-moteur, comportemental. À cet égard, le style est une scène dans laquelle se répète une forme de compulsion visant l'évitement relationnel.

Nous pouvons alors questionner la fonction de ces processus, et la dynamique sous-jacente qui préside à ce mode spécifique d'investissement du jeu.

3.2.2 – Forme stylistique du passage à l'acte narratif

Nous avons observé plus tôt comment les modalités de recours à l'agir pouvaient envahir l'espace associatif groupal, et emboliser l'émergence de la capacité à jouer, à investir l'objet, à tolérer sa présence. Ces éléments constituent des points de repère concernant les capacités de symbolisation des adolescents, qui contre-investissent massivement par l'activité, l'agir, le passage à l'acte, une réalité interne difficilement accessible et des processus de symbolisation mis en défaut. Il semble que ces phénomènes tendent à se répéter dans le champ stylistique à proprement parler. Ainsi, les modalités d'expression, sur le plan du style général, mais aussi des types de verbes utilisés, ainsi que certaines modalisations et connecteurs tendent à révéler la nature « active » du discours, et le surinvestissement du registre factif au détriment des modes déclaratifs, statifs ... Ces éléments témoignent alors d'une forme de passage à l'acte stylistique, entrant en résonance avec les phénomènes de « passage à l'acte narratif » perceptibles dans le rapport au contenu des histoires et narrations produites par les adolescents.

La scène stylistique se fait encore une fois un écho, un relais aux modalités d'entrée en lien privilégiés par les adolescents, en direction du médium. Ainsi, il semble que l'acte, la description et la réalisation narrative d'actions viennent proposer un contre-point à des modalités d'expression et de liaison davantage mises en défaut.

Le style révèle également, au-delà de la notion de déliaison et d'absence de prise en considération de l'aspect groupal, la désorganisation et la conflictualité qui agite les adolescents à l'intérieur du groupe. Le style global, mais aussi les modalisations renseignent sur le rapport d'opposition entre les adolescents, sur la déliaison également, mais aussi sur les désaccords qui secouent le groupe. Ainsi, les modalisations de négation, les connecteurs d'opposition révèlent ces désaccords interindividuels qui se manifestent dans les discours. De la même manière, la faible proportion des pronoms comme le « tu » ou le « nous » révèlent l'absence de groupalité, la désharmonisation groupale et l'absence de l'objet dans l'espace psychique individuel. Cette place, que l'on observe en creux, se révèle également dans le champ thématique utilisé dans le discours. Le pronom « il », les thèmes tels que « choses » et « gens » indique le caractère indéterminé de l'objet, et l'absence de caractérisation des éléments de contexte narratif que les adolescents rencontrent en atelier, et soulignent ainsi les limites des formations et des représentations internes, psychiques.

3.2.3 – Activité narrativo-psychique et autocentration : une lutte antidépressive contre l'angoisse de séparation ?

Nous pouvons alors mettre en rapport les éléments liés au déni de la groupalité, d'une part, le nombre important de verbes factifs utilisés pendant l'atelier, mais également le recours à l'agir et à la sensorialité récurrents que nous avons mentionné par ailleurs. Ainsi, il est possible de questionner la notion de lutte antidépressive à travers ces comportements, et la présence d'affects dépressifs sous-jacents, perceptibles derrière l'usage presque exclusif du « je » repérable dans le style discursif.

En effet, la littérature révèle que la mobilisation massive de la première personne du singulier, au détriment des autres pronoms, est souvent associée aux états dépressifs et rend compte du fait que les sujets sont davantage tournés vers eux-mêmes et vers leurs pensées négatives, ce qui a pour conséquence d'appauvrir les relations, mais également la référence à l'autre (Tausczik et Pennebaker, 2010).

Ainsi, ces quelques éléments stylistiques mettent en évidence ce que les manifestations comportementales, associatives, relationnelles et narratives soutiennent également. Ainsi, si les manifestations d'affects dépressifs sont potentiellement révélées par le biais de l'usage des pronoms, l'ensemble des autres indicateurs nous permet de faire l'hypothèse des facteurs sous-jacents à de tels affects et de questionner la valence anxigène de la situation d'atelier en ce qu'elle confronte à l'objet, à l'autre et engage à la rencontre et aux processus de création, de construction commune. Ainsi nous avons observé la conflictualité et la désorganisation qui peut émerger dans le rapport à l'autre, et évoqué l'éventuelle angoisse de séparation aux fondements de ces modalités d'évitement. Ainsi, le rapport adhésivité/rejet du sujet en lien avec l'activité et le groupe tend à soutenir cette hypothèse et le caractère anxigène de la rencontre en ceci qu'elle confronte le sujet à un risque d'investissement par trop analytique pour permettre l'établissement d'une représentation de l'absence et de la séparation suffisamment sécurisée et étayante pour être élaborée pleinement.

Le phénomène d'évitement est alors plus flagrant dans les premiers temps de l'atelier, et s'apaise au fil des rencontres, à mesure que la représentation de l'absence peut prendre naissance. Néanmoins, si les processus narratifs et associatifs de collaboration prennent davantage d'espace au fil du temps, ils restent peu perceptibles au travers de ces données.

3.2.4 – Investissement des figures de l'interactivité

Concernant les éléments thématiques du discours, ceux-ci renseignent particulièrement sur les objets qui mobilisent l'investissement des adolescents, et ce faisant, sur les formes du transfert qui s'exprime via les procédés discursifs et en référence au médium JDR.

L'étude des verbes et des thèmes mobilisés met alors en avant un investissement principalement tourné vers certains des éléments « interactifs » de la narration, mis à disposition par le jeu de rôle. Ces éléments concernent à la fois le gameplay (pièces d'or, bateau de pirate ...) mais également le lore, et les objets (chevaux, requin ...). Cela témoigne alors des objets de préoccupation fondamentaux pour les adolescents et de la manière dont ils se sont saisis des mécaniques de jeu mis à leur disposition.

L'intérêt notamment pour les pièces d'or révèle alors à quel point la question de l'avidité s'actualise également dans le discours, à travers l'usage fréquent des thèmes évocateurs de l'argent (pièces d'or) et de la nourriture. L'étude des thématiques indique la sensibilité des adolescents à l'égard des figures animale, comme contre-point à un défaut d'investissement – et à une crainte de la rencontre ? – d'une figure humaine, et semblable.

Enfin, dans une approche comparative entre les structures discursives qui ne concernent que les adolescents, et celles qui conjuguent les procédés discursifs des adolescents et des meneurs, nous observons que les modalités de production du discours s'enrichissent légèrement. Les modalisations notamment, mais aussi les connecteurs sont plus diversifiés et moins restrictifs. Ainsi, le discours peut se « lier » davantage, bien que la désorganisation reste massive, et presque « envahissante » au plan stylistique global. Dans le même ordre d'idée, l'introduction des interventions des meneurs de jeu révèle une augmentation et un enrichissement de l'utilisation des pronoms (qui se complètent du « Tu », « Il », « on » par exemple). Il apparaît à cet égard que les meneurs de jeu opèrent à la manière de facilitateurs de la rencontre avec l'objet, et que l'aspect malléable du médium puisse s'apprécier également à travers le style du discours. Non seulement, les meneurs invitent le « tu » à la table de jeu, mais ils font également émerger le « vous », dans les situations d'interpellation des PNJ, mais aussi et surtout dans l'adresse au groupe, qui se voit nommé et désigné. Ces pronoms deviennent la marque, le témoignage de la reconnaissance des adolescents par les meneurs, mais également un signifiant d'union du groupe, formant une enveloppe narrative via le style du discours.

Ces derniers éléments constituent sans doute la mise en évidence des facteurs de changement, de transformation qui s'expriment à travers la médiation des meneurs, leur présence notamment verbale, et stylistique, favorisant la nomination, l'existence, l'émergence de l'autre, de l'intersubjectivité.

3.3 – Conclusion

Pour résumer, nous pouvons indiquer que la structure générale, la stylistique des discours déployés par les adolescents dans les deux ateliers JDR présente peu de différences entre les groupes, et que l'introduction des interventions des meneurs ne bouscule que légèrement la répartition statistique observée en premier lieu. Ces éléments tendent à mettre en évidence 1) que la problématique psychique des adolescents s'organise en fonction de repères structuraux et processuels communs, indépendamment de « l'habillage » thématique des narrations produites, et 2) que cette même problématique, principalement désorganisée, déliée, fondée sur le recours à l'air et l'opposition, prend le pas dans l'atmosphère narrative et ne laisse que brièvement apparaître les effets stylistiques des interventions des meneurs.

Ainsi, le style semble révélateur de la problématique psychique qui anime les adolescents, et actualise dans la forme du discours des éléments thématiques perceptibles par ailleurs. À cet égard, le style discursif constitue une enveloppe qui est traversée, au même titre

que les autres enveloppes mentionnées précédemment, par les capacités psychiques des adolescents, mais aussi par leurs défauts qui se réactualisent sur cette scène.

Néanmoins, la présence des meneurs de jeu, si elle est peu perceptible, semble tout de même participer d'une forme d'enrichissement stylistique du discours, soutenant la nomination de l'autre, du sujet, mais aussi de l'individu en tant que membre du groupe et reconnu dans le regard du meneur. Ces éléments, nous en faisons l'hypothèse, sont alors susceptibles de soutenir les mouvements d'harmonisation du groupe, de reconnaissance de l'objet dans la relation, et l'apaisement de l'envahissement comportemental, que nous avons relevé par ailleurs.

3.4 - Tableau récapitulatif des résultats

	G1 - GAM	G1 - GA	G2 - GAM	G2 - GA
Style général	Argumentatif Mise en scène par le narratif, par le je	Argumentatif Mise en scène par le narratif, par le je	Argumentatif Mise en scène par le narratif, par le je	Argumentatif Mise en scène dynamique, par l'action, par le je
Verbes	Factif : 42% Statif : 35% Déclaratif : 20%	Factif : 48% Statif : 28% Déclaratif : 20%	Factif : 48% Statif : 28% Déclaratif : 21%	Factif : 50% Statif : 28% Déclaratif : 19%
Modalisations	Négation : 28% Intensité : 30% Temps : 13 % Lieu : 11% Manière : 5% Affirmation : 10%	Négation : 34% Intensité : 27% Temps : 11 % Lieu : 9% Manière : 4% Affirmation : 12%	Négation : 32% Intensité : 25% Temps : 13 % Lieu : 14% Manière : 5% Affirmation : 9%	Négation : 37% Intensité : 23% Temps : 12 % Lieu : 12% Manière : 4% Affirmation : 9%
Connecteurs	Addition : 36% Opposition : 17% Condition : 11% Cause : 19%	Addition : 37% Opposition : 19% Condition : 11% Cause : 15%	Addition : 39% Opposition : 19% Condition : 9% Cause : 16%	Addition : 40% Opposition : 21% Condition : 9% Cause : 13%
Pronoms	Je : 31% Tu : 17% Il : 15% Nous : 2% Vous : 12% Il : 3% On : 12%	Je : 46% Tu : 9% Il : 15% Nous : 3% Vous : 6% Il : 2% On : 12%	Je : 29% Tu : 20% Il : 16% Nous : 2% Vous : 9% Il : 3% On : 14%	Je : 44% Tu : 14% Il : 16% Nous : 1% Vous : 2% Il : 2% On : 12%
Thèmes	Cheval Chose Gens Jet de dé Nourriture Pièces d'or	Cheval Nourriture Chose Pièces d'or Jet de dés Gens	Chose Bateau Gens Jet de dés Requin Pièces d'or	Bateau Requin Rire Jet de dés Pièces d'or Capitaine
Verbes	Être Avoir Faire Aller Pouvoir Dire Vouloir Voir Prendre Parler Donner Tuer	Être Avoir Aller Faire Pouvoir Vouloir Dire Prendre Tuer Parler Voir Donner	Être Avoir Aller Faire Pouvoir Dire Vouloir Prendre Voir Mettre Donner Attendre	Être Avoir Aller Faire Pouvoir Dire Prendre Mettre Vouloir Donner Tuer Crier

Partie IV – Approche quantitative des processus de symbolisation

4.1 - Résultats – Heatmap et analyse quantitative des processus qualitatifs

Dans le cadre de notre étude, le traitement quantitatif des données issues de l'analyse des processus de symbolisation, et la représentation visuelle de ce traitement via la méthode de la « heatmap » nous donne accès à une carte de la vivacité associative qui rend compte des variations de la « chaleur » des processus dans les différents registres qui ont été observés. Dans une perspective quantitative, cette carte attire notre attention sur les saillances, ou au contraire sur les moments d'inhibition, d'abaissement des tensions, voire de replis de la subjectivité sur elle-même, et permet de partir en quête des facteurs qui ont accompagné ces variations dans une perspective qualitative, à partir du verbatim et de l'étude des phénomènes qui ont émergé en séance.

Il s'agira alors d'observer à partir de nos données quantitatives :

- Les catégories de la symbolisation les plus mobilisées ;
- Les catégories de la symbolisation les moins présentes au cours de l'atelier ;
- Les variations de la mobilisation des processus au fil du temps ;
- La mobilisation spécifique de chaque scène transférentielle et leurs variations.

Ainsi, sur les graphiques qui seront présentés ci-dessous, nous avons représenté la valeur médiane, c'est-à-dire le nombre d'occurrence moyen émergent pour un type de processus donné à l'échelle de l'ensemble des séances, par la couleur blanche. Une case de couleur blanche signifie donc que le processus en question a été repéré dans la séance un nombre de fois équivalent aux autres séances.

En revanche, une case de couleur noire signifie que le processus étudié, pour la séance particulière désignée par la case a été repéré un nombre plus significatif de fois, comparativement aux autres séances. Il s'agit alors d'une forme de « réchauffement » du processus, qui s'est manifesté plus souvent, de manière plus intense, comparativement au reste du temps. Enfin, les cases de couleur grises désignent des séances au cours desquelles le processus en question a été repéré moins souvent, comparativement aux autres séances. Il s'agit alors d'une forme de refroidissement du processus, qui s'exprime avec moins d'intensité.

Précisions enfin que le comptage du nombre d'occurrences par procédés et la détermination des médianes et des écarts à la médiane donnant lieu à la heatmap permettent deux types de comparaison :

- D'une part, entre les procédés : le comptage du nombre total de cotation par procédé nous renseigne sur les procédés privilégiés, en comparant les procédés entre eux ;
- D'autre part, l'évolution de chaque procédé au cours du temps : par le repérage des valeurs médianes et des écarts, nous repérons comment chaque procédé s'intensifie, se rigidifie ou s'inhibe au fil du temps. En effet, ces valeurs tiennent compte du nombre d'occurrences de chaque procédé pris individuellement séance par séance, chacune pouvant être comparée aux autres. Nous voyons alors comment chaque procédé, pris indépendamment des autres, peut varier de son intensité moyenne, normale, et s'exprimer différemment au fil du temps.

4.1.1 - Groupe 1

4.1.2.1. Facture globale

La représentation graphique des données, dans une perspective globale, transversale à l'ensemble des 11 séances, permet d'observer que ce sont les processus secondaires qui ont organisé massivement les ateliers. Néanmoins, plonger dans le détail de ces processus permet de constater que c'est l'agressivité-racontée, l'autocentration et l'opposition qui ont été au centre des ateliers. Nous pouvons alors parler d'une pseudo-secondarisation, étant donné que le JDR a donné la possibilité aux adolescents de s'exprimer dans le jeu, avec des mots, à travers une histoire et un récit, mais que les processus mis en scène sont avant tout des modalités d'investissement narcissiques qui reconnaissent peu la place de l'objet, et le mode de fantasmatisation s'organise surtout autour de la destructivité, de la violence et de la mort.

	Processus primaires	Processus secondaires	Attitude des meneurs
S1			
S2			
S3			
S4			
S5			
S6			
S7			
S8			
S9			
S10			
S11			

Illustrations :

Mickaël : Alors je le tue

Mickaël : je veux nager, sinon je vous dévore

Mickaël : Moi je veux le taper !

Sten : on est des aventuriers, osez [vous enfuir] et je vous tranche la gorge.

Comparativement, les processus secondaires liés à l'intersubjectivité et à la réflexivité apparaissent de manière minoritaire, alors qu'une forme d'associativité fondée sur les processus secondaires, reconnaissant l'intersubjectivité et la place de l'objet (collaboration, mutualités, étayage) apparaissent de manière plus importante.

Illustrations :

Mickaël : j'ai une question, est-ce que mon cheval il est bien dressé comme le sien ?

Luffy : attendez réunion, réunion

Mickaël : Attendez j'ai un truc à dire. Je veux bien l'aider avec son cheval alors je lui prête le mien.

Mickaël : je soigne les chevaux. Monsieur Sten [...] j'ai besoin de vous, venez vite.

Sten : On ne vient pas chercher la bagarre, on veut juste trouver un refuge.

Groupe 1	Scène associative		
	Activité sensori-motrice	Activité intra-diégétique	Activité extra-diégétique
S1			
S2			
S3			
S4			
S5			
S6			
S7			
S8			
S9			
S10			
S11			

L'étude des scènes associatives révèle que c'est l'espace intra-diégétique qui a occupé la plus grande partie de l'espace associatif. C'est cette enveloppe qui est principalement investie, et pour cause, l'atelier JDR dédie une part importante du temps d'activité à la création collective de l'histoire. La scène sensori-motrice est quant à elle moins mobilisée, alors que l'activité extra-diégétique est explorée de manière importante.

Ainsi, ces éléments mettent en évidence, premièrement, les particularités du JDR. En effet, le médium repose sur la création de récits fictionnel et propose donc dans la formation même de son cadre un intérêt particulièrement orienté vers la narration et l'investissement d'une forme de transfert orienté sur le récit. Ainsi, l'ensemble des éléments du cadre (à savoir les caractéristiques intrinsèques au médium mais aussi les interventions du thérapeute et de l'éducateur) ont concouru au déploiement de ce transfert massivement intra-diégétique, et moins massivement localisé dans les espaces extradiégétiques et sensori-moteurs.

D'autre part, ces éléments montrent que les adolescents ont principalement dirigé, projeté l'agressivité et les modalités d'entrée en relation privilégiés vers le cadre du récit. Ainsi, si les phénomènes secondaires ont suffisamment de consistance pour permettre aux jeunes de s'immerger durablement dans le jeu et donc de s'inscrire favorablement dans le cadre du jeu de rôle, nous constatons néanmoins que les formes primaires de symbolisation sont toutefois organisatrices des prises de paroles, qui mobilisent massivement les processus violents et la mise à l'écart de l'objet.

4.1.2.2. Perspective longitudinale

Si l'on s'intéresse aux formes des processus et à leur évolution au cours du temps, on se rend compte que les 3 premières séances sont particulièrement froides à la fois en termes de processus primaires que secondaires. L'attitude des meneurs, en revanche est plus active. On peut comprendre cela par le fait que les adolescents découvrent le groupe et l'activité, alors que les meneurs tentent de leur transmettre les repères nécessaires à la compréhension du cadre, les règles et l'univers fictionnel. Les adolescents découvrent les mécaniques du JDR et s'approprient leurs personnages. Sohan incarne un personnage omnipotent, envahissant. Dans le groupe, il éprouve les limites du cadre (« j'aime pas ça », « à quoi ça sert en fait cette activité

? »), les adolescents se confrontent avec l'environnement, mais également entre eux, et cherchent à accumuler des richesses (or) en volant ou en manipulant les personnages.

Groupe 1	Processus primaires				Processus secondaires			
	Sensori-motricité	Agressivité agie	Rupture/délaision	Perte de cohérence/porosité des enveloppes/désaccordage	Agressivité racontée-jouée / opposition / Autocentration	Collaboration / mutualités / Étayage	Inter-subjectivité	Reflexivité
S1								
S2								
S3								
S4								
S5								
S6								
S7								
S8								
S9								
S10								
S11								

On observe également une intensification des processus **secondaires** en séance 5 et 6, alors que parallèlement, en séance 6 et 7, l'attitude des meneurs se réduit.

Au cours de ces séances, les adolescents saisissent l'occasion d'obtenir des cheveux, qu'ils investissent pour le dressage. Ils passent beaucoup de temps à se mesurer les uns aux autres à partir de ce support de projection, et d'identification. Le cheval est envisagé comme une extension du moi sur lequel appliquer l'empreinte de l'agentivité. Les adolescents expriment également une forme d'agir brutal sur l'environnement (combats sanglants, actes de cruauté), et s'opposent pour obtenir des richesses. En parallèle, les adolescents se soutiennent mutuellement, et mettent leurs compétences au service du groupe (dressage des chevaux des compagnons ...). La collaboration et l'intersubjectivité émergent donc, et les adolescents évoquent leurs désirs, posent des questions et tentent de s'appropriier les règles du jeu (« je peux le taper ? » « J'aimerais qu'il soit dressé »). La réflexivité émerge également : les adolescents comprennent les ressorts ludiques du jeu (PV) et le mettent en tension avec la volonté du meneur (« on dort parce que la prochaine fois il vas nous faire un truc de fatigue »).

Un phénomène d'excitation, d'éveil, se produit en séance 9, où l'attitude des meneurs s'intensifie alors que parallèlement, les processus primaires se font plus intenses, là où la secondarisation s'est stabilisée. Nous le verrons en entrant dans le détail, mais ce moment correspond à un temps de rupture, de crise. Au cours de cette séance, Sohan est particulièrement agressif envers Noam. En écho, Noam est également très agité, crie et utilise de nombreuses onomatopées pour s'exprimer. Sohan parle et interrompt à plusieurs reprises les autres participants et l'agressivité agie s'exprime aussi dans la narration : Sten insulte les PNJ, « tranche la gorge d'un PNJ », les autres joueurs également se montrent particulièrement agressifs et violents (« je tue »). Par ailleurs, la perte de cohérence émerge sous ce registre, dans lequel Sohan prend l'ascendant sur la narration, et tente de contrôler le déroulement de l'histoire, s'appropriant toute action, naviguant entre les lieux au détriment des frontières temporelles et spatiales de la narration.

Un phénomène étonnant survient à la séance suivante, puisqu'à la fois les processus primaires se stabilisent, mais également les processus secondaires se refroidissent. Pour les adolescents, il s'agit d'une séance d'exploration, durant laquelle ils visitent leur environnement et célèbrent leur victoire de la séance précédente. Ils questionnent alors l'environnement, les conséquences de leurs actes, s'interrogent sur les intentions des PNJ. Dans l'actualité du groupe, les adolescents s'expriment également sur l'ambiance dans le groupe, verbalisent leur inconfort lorsque la présence de l'autre se fait trop envahissante (« il parle trop »).

Enfin, la séance 11, dernière séance et moment de séparation, nous montre un réchauffement global de l'ensemble des dimensions, primaires et secondaires. Cette séance est forte en combats et en oppositions. Mais les adolescents sont plus ouverts au dialogue, à comprendre les implications intersubjectives de la narration, les intentions des PNJ. C'est également un moment de réflexivité et de projection dans l'aire du jeu, au cours duquel les adolescents s'interrogent sur l'avenir de leurs personnages, engageant un processus de symbolisation de la séparation. La séparation convoque des affects dépressifs, presque agressifs (« les autres séances étaient mieux parce que c'était pas la fin » ; « tous les épisodes où c'est la fin c'est calme »). Sur le plan des collaborations intersubjectives, les adolescents entrent en communication et en collaboration sous une forme nouvelle, pacifiée, fondée sur le langage et l'expression plutôt que sur l'affrontement direct et violent.

Si l'on entre dans le détail des processus, on observe plusieurs choses.

D'une part, en milieu d'atelier, qui compose alors à la fois le summum de la sécurité et de la liberté (moment où les règles sont maîtrisées et où la fin est encore éloignée), les processus secondaires se renforcent. On observe que tout le spectre de la secondarisation est représenté en S6, avec une émergence forte de l'intersubjectivité et de la réflexivité. En séance 5, ce sont les formes d'agressivité et d'auto-centration qui sont les plus mobilisées, sur le plan primaire. Par ailleurs, on observe, en S5, un refroidissement des formes de collaboration, d'appui sur l'autre, d'étayage, alors que cette dimension s'active en S6. En outre, on observe une activation significative du registre sensori-moteur en S6, alors que l'agressivité régresse sur le plan primaire. La S6 voit donc l'émergence d'une activation globale, à la fois des processus secondaires de manière massive, mais également primaires sur le plan de la sensori-motricité, alors que l'agressivité régresse.

La séance 9 quant à elle se révèle particulièrement active, agitée sur le plan primaire, avec une recrudescence de l'agressivité, de la déliaison et de la perte de cohérence entre les enveloppes. Étonnement, les processus secondaires sont à la fois stables, mais également intensifiés sur le plan de l'intersubjectivité.

La séance 10 nous montre un refroidissement global de l'ambiance groupale. Ainsi, la sensori-motricité et les phénomènes de rupture reculent sur le plan primaire, alors que l'agressivité et l'intersubjectivité s'inhibent sur le plan secondaire. On observe donc un apaisement global après la crise survenue en séance 9.

Enfin, la séance 11, qui montre de manière globale une certaine excitation, révèle que sur le plan primaire c'est la sensori-motricité qui s'exprime massivement, alors que rupture et perte de cohérence s'inhibent par rapport à leur présence habituelle. Sur le plan secondaire, la collaboration, l'intersubjectivité et la réflexivité s'expriment davantage.

Pour finir, intéressons-nous aux scènes associatives. Chez les adolescents, on observe que l'activité intra-diégétique est peu mobilisée comparativement à l'activité sensori-motrice ou extra-diégétique. Les adolescents ayant alors peu de repères dans le JDR s'expriment davantage au travers d'autres formes d'associativité.

On observe en S9 une intensification massive de l'expressivité au sein de l'ensemble de ces dimensions. Les différents cadres de la médiation deviennent des tracteurs massifs d'un transfert multi-focal.

On observe alors également sur ce plan un recul du transfert, et de l'entrée en relation avec les modalités du cadre, en S10, qui refroidit globalement le transfert.

La séance 11 est l'occasion d'un retour à la normal, avec une excitation de l'investissement de l'espace intra-diégétique.

4.1.2.3. Associativité des meneurs

On observe tout d'abord que l'attitude des meneurs est bien plus restreinte que l'attitude des adolescents. Les meneurs, sur le plan associatif, sont donc en retrait. La répartition des investissements de l'associativité des meneurs en fonction des différentes scènes associatives s'exprime de manière équilibrée entre les scènes intra et extradiégétique, alors que l'espace sensori-moteur n'est pas mobilisé.

On observe chez les meneurs un affaissement de leurs interventions en milieu d'atelier (S6 et 7), ce qui pourrait correspondre au moment d'aisance des adolescents, temps au cours duquel les interventions thérapeutiques sont moins nécessaires, et les adolescents plus autonomes. En revanche, l'activité s'intensifie en S9, en écho à celle des adolescents, mais aussi en S11, comme une forme de témoignage de l'adaptation aux modalités d'expression des adolescents.

Sur le plan de la scène associative, on repère que l'activité sensori-motrice est massivement désinvestie par les meneurs, à part en de rares occasions en S1 et S6. La scène intra-diégétique est massivement investie en S3 et 4 puis se refroidit en S6 et 7 avant de se réchauffer lors de la dernière séance (11). Enfin, l'activité extra diégétique est quant à elle importante en S1, S9 et S11. Cela semble correspondre à la fois à la posture de contenance, visant à expliciter le cadre (S1), à rassurer, contenir les débordements des adolescents (S9) et enfin à contenir les angoisses et mettre du sens sur la séparation en cours (S1).

Groupe 1	Scène associative (meneurs)		
	Activité sensori-motrice	Activité intra-diégétique	Activité extra-diégétique
S1			■
S2			
S3		■	■
S4		■	
S5			
S6		■	■
S7		■	
S8			
S9			■
S10			
S11		■	■

4.1.2. Groupe 2

4.1.2.1. Facture globale

Groupe 2			
*	Processus primaires	Processus secondaires	Attitude des meneurs
Séance 1			
Séance 2			
Séance 3			
Séance 4			
Séance 5			
Séance 6			
Séance 7			
Séance 8			
Séance 9			
Séance 10			

Dans un premier temps, nous repérons que les processus les plus mobilisés au cours de cet atelier, à l'instar du groupe 1, sont les processus secondaires.

Un regard détaillé sur les dimensions composant la secondarité révèle également que ce sont les processus d'agressivité, d'opposition, d'auto-centration racontés-joués qui composent la majorité des processus repérés, néanmoins et dans une proportion presque équivalente, les processus de type « collaboration » sont également très présents chez les adolescents de ce groupe.

Des phénomènes similaires aux observations relevées dans le groupe 1 marquent les données de ce groupe 2. D'une part, la première séance est caractérisée par une forme de sècheresse associative massive. La toute dernière séance du groupe (10) est, a contrario, marquée par une excitation généralisée qui touche les deux registres de la symbolisation. Enfin, le « corps » de l'atelier (séances 4, 5, 6) sont également marquées par une forme d'excitation similaire à ce qui a été observé dans le premier groupe.

Concernant les processus primaires, nous observons que c'est la sensori-motricité mais également la porosité des limites et la perte de cohérence groupale qui ont été le plus souvent relevées dans l'ensemble des séances.

Au niveau des processus secondaires, nous l'avons évoqué, les éléments d'agressivité racontée-jouée mais aussi de collaboration sont plus massivement investis que tous les autres registres. Néanmoins, nous observons également l'émergence de processus intersubjectifs ainsi que de réflexivité.

Enfin, nous pouvons mettre en évidence que la scène transférentielle la plus investie est la scène intra-diégétique. Les adolescents investissent alors de manière primordiale l'espace de la narration. S'ils s'expriment également dans le champ extradiégétique, la scène sensori-motrice est quant à elle moins sollicitée que les deux autres.

Ces éléments témoignent alors des particularités de l'organisation subjective de ces adolescents. Si l'agressivité et l'opposition semblent caractéristiques de leur mode d'entrée en relation, celle-ci s'exprime principalement dans la narration, dans la fiction, qui est également un lieu de transformation et d'émergence d'autres formes de liens (collaboration, intersubjectivité).

Groupe 2	Scene associative - adolescents		
*	Activité sensori-motrice	Activité intra-diégétique	Activité extra-diégétique
Séance 1			
Séance 2			
Séance 3			
Séance 4			
Séance 5			
Séance 6			
Séance 7			
Séance 8			
Séance 9			
Séance 10			

4.1.2.2. Perspective longitudinale

D'un point de vue longitudinal, nous observons que les premiers temps de l'ateliers (séance 1 et 2) sont organisés par de grande disparité en termes d'associativité. Globalement, nous pouvons observer la faible mobilisation des registres liés à l'agressivité (racontée-jouée mais aussi agie) à la sensori-motricité mais également à la réflexivité et à l'intersubjectivité. Ainsi, l'agressivité est peu présente particulièrement en séance 1, alors que les processus secondaires se refroidissent en séance 2. A contrario, les processus de collaboration s'activent particulièrement en séance 1, alors que c'est l'agressivité sous toutes ses formes qui émerge en séance 2.

Ces moments correspondent aux premières séances du groupe, à la rencontre des sujets avec le matériau narratif et avec le système de règles. La seconde séance, en revanche, marque l'arrivée de Joan au sein du groupe, et la confrontation entre PJ et PNJ.

Sur le plan de l'associativité, nous observons que ces deux premières séances font l'objet d'un passage (en séance 1) entre une faible associativité sur tous les plans à une associativité intense sur les 3 scènes également. Ainsi, si la toute première séance est globalement peu « active », la seconde en revanche semble soumise à une profusion de processus. Ce phénomène coïncide, encore une fois, avec l'arrivée de Joan dans le groupe.

Le cœur de l'atelier (séances 4,5,6,7) est marqué par une certaine stabilité, qui rend néanmoins compte de plusieurs temps de variations sur le plan de l'associativité, mais qui cette fois sont localisées à un nombre limité de registres. Ainsi, la séance 4 révèle que les processus de perte de cohérence et de porosité des enveloppes sont exacerbés. Au cours de la séance suivante (5), l'ensemble des processus se stabilise et on observe cette fois une recrudescence des phénomènes secondaires, centrés sur l'émergence de l'agressivité racontée-jouée. Cette tendance se poursuit aux séances 6 et 7 au cours desquelles ce sont toujours les processus secondaires qui semblent suractivés comparativement aux situations moyennes, et ce sont les registres de la collaboration et de l'intersubjectivité qui sont concernés.

La séance 4 correspond notamment à la découverte de l'intérêt de Saïd pour la construction. Ainsi, ce phénomène semble pouvoir expliquer la raison pour laquelle les processus de porosité (particulièrement impliqués dans le rapport au temps et aux repères de la narration) sont si prégnants.

Concernant la séance 5, il s'agit de celle qui marque l'arrivée de Noam, au sein du groupe. Nous avons évoqué plus haut (analyse qualitative) que cet événement avait profondément désorganisé la vie du groupe, et activé des processus agressifs importants. Ces

éléments nous révèlent que cette agressivité s'est néanmoins localisée de manière particulièrement marquée dans le champ de la narration.

En séance 6, la recrudescence des processus secondaires liés à l'intersubjectivité vient toucher le rapport conflictuel entretenu entre Noam et Saïd. Celui-ci, soutenu par les interventions du thérapeute et du co-meneur, trouve des voix de verbalisations, de questionnement, et d'expression des affects liés aux comportements et attitudes de l'autre.

Sur le plan des scènes associatives, nous observons en séance 5 un appauvrissement de l'investissement de la scène intra-diégétique, au profit d'un renforcement de l'expression dans le registre extradiégétique. Ces éléments mettent en évidence la manière dont l'espace de la narration a été impacté, invalidé par le conflit émergeant entre Noam et le reste du groupe, nécessitant un traitement dans cet espace et le surinvestissement des interactions hors-jeu.

Nous pouvons enfin souligner les processus qui ont traversé les 3 dernières séances. En effet, nous observons encore une fois un effet de suractivation de certains registres, alors que d'autres s'appauvrissent, jusqu'à l'aboutissement de la séance 10 qui présente un phénomène de rigidification des activités associatives dans le registre primaire.

La séance 8 révèle que les processus primaires centrés sur la sensori-motricité, mais aussi sur la perte de cohérence sont particulièrement actifs au cours de cette séance. Dans un deuxième temps, et de manière paradoxale, nous observons que les processus secondaires fondés sur la collaboration sont également très présents lors de la séance.

La séance 9 met en évidence la recrudescence des processus sensori-moteur, et l'appauvrissement de tous les processus primaires, à l'exception des processus intersubjectifs, qui eux sont massivement mobilisés.

Enfin, en séance 10, les processus primaires s'expriment avec beaucoup d'intensité, alors qu'au niveau des processus secondaires, c'est la question de l'agressivité racontée-jouée qui est surinvestie.

Le contenu de la séance 8 répond aux mêmes logiques que la séance précédente. En effet, les deux adolescents s'inscrivent dans un conflit qui désorganise la dynamique groupale et qui participe d'un envahissement mutuel. Néanmoins, les interventions des thérapeutiques visent à faciliter la verbalisation et l'expression des éprouvés concernant la situation conflictuelle. À cet égard, les capacités de verbalisation des adolescents favorisent l'expression du conflit.

Concernant la séance 9, celle-ci marque à la fois la persévération des tensions dans les relations groupales, mais également la continuation des processus de verbalisations engagés lors des séances précédentes. Ainsi, Saïd notamment fait montre d'une capacité d'inscription dans le champ intersubjectif à partir des interactions avec les PNJ et les tentatives de comprendre leurs intentions, leurs désirs. Il peut alors se positionner subjectivement vis-à-vis de ces objets et prendre en compte la présence de l'autre dans ses productions narratives.

La séance 10, enfin, marque la fin du groupe et de l'aventure des joueurs. Ainsi, nous observons une forme de réchauffement global des processus primaires, activés par la situation narrative notamment qui mobilise de manière importante la thématique du conflit, de l'opposition, et du combat. Les adolescents y expriment alors, et crument, leurs désirs de destructivité, mais également leurs désaccords, tout en parvenant à rétablir un équilibre concernant leurs capacités à communiquer entre eux, à prendre en compte le groupe, l'autre, dans ses propres processus associatifs.

Groupe 2	Processus primaires				Processus secondaires			
	Sensori-motricité	Agressivité agie	Rupture/déliaison	Perte de cohérence/porosité des	Agressivité racontée-jouée /	Collaboration / mutualités / Etayage	Inter-subjectivité	Reflexivité
Séance 1								
Séance 2								
Séance 3								
Séance 4								
Séance 5								
Séance 6								
Séance 7								
Séance 8								
Séance 9								
Séance 10								

4.1.2.3. Associativité des meneurs

Comparativement au groupe 1, l'associativité des meneurs n'explore pas la sensori-motricité. Elle se déploie néanmoins davantage sous le versant intra-diégétique qu'extradiégétique. Notons cependant que l'associativité des meneurs semble gelée au plan intra diégétique lors des deux premières séances d'ateliers, et qu'elle se déploie principalement à l'extérieur de la narration.

Si l'expression intra-diégétique trouve un équilibre au cours des séances suivantes, l'associativité des meneurs sur la scène extradiégétique s'accroît ensuite, avant d'entreprendre un mouvement inverse (une inhibition) à partir de la séance 7. A contrario, les séances 6 et 8 voient se rigidifier l'expressivité au plan intra-diégétique.

Enfin, les dernières séances permettent de voir émerger une forme qu'équilibre entre les registres et l'expressivité se déploie tant dans le champ intra-diégétique qu'extradiégétique.

Ces éléments mettent en évidence la nécessité pour les meneurs d'intervenir dans un cadre plus méta, dans les premiers temps de l'atelier. Il semblerait que l'agitation, et la phase d'appropriation du système de jeu de rôle, aient nécessité l'intensification des interventions dans ce secteur, qui se trouve dans un second temps déserté au profit de l'espace intra-diégétique. Ainsi, les fonctions de soutien, de contenance, de mise en sens, trouvent à s'exprimer secondairement davantage sous le versant narratif, fictionnel, que dans l'actualité groupale.

Groupe 2	Scène associative - meneurs		
	Activité sensori-motrice	Activité intra-diégétique	Activité extra-diégétique
Séance 1			
Séance 2			
Séance 3			
Séance 4			
Séance 5			
Séance 6			
Séance 7			
Séance 8			
Séance 9			
Séance 10			

4.2. Discussion

4.2.1. La puissance attractrice de l'espace narratif et intra-diégétique

Le médium malléable est un matériau qui se veut attracteur d'un transfert sensoriel, primitif, au sein duquel vont pouvoir s'actualiser des expériences précoces non-symbolisées, les agonies primitives, les « vécus-non-vécus », les liens à l'objet primaire (Brun, 2016 ; Brun, 2013). Ainsi, dans le rapport au médium se jouent les aspects conflictuels et en attente d'intégration qui organisent ou désorganisent la subjectivité.

Ainsi, ces processus primaires sont perceptibles à travers notre dispositif méthodologique et permettent de rendre compte de la manière dont : 1) le rapport à l'autre se trouve altéré dans le champ de l'associativité, des processus représentatifs, et 2) comment l'agir, la violence et l'agressivité sont au centre du rapport entre le sujet et le médium. Ainsi, ces éléments transférentiels mettent en évidence un vécu interne évocateur du rejet, mais aussi du morcellement, de l'anéantissement qui se trouve projeté dans l'agir et dans le rapport à l'autre, mettant en scène une forme de pathologie du lien.

Par ailleurs, nous pouvons également observer que le JDR comme médium est composé d'une multiplicité de feuillets, d'enveloppes transférentielles qui opèrent à différents niveaux. Il semble alors que ce soit le feuillet « narratif », intra-diégétique qui soit le plus massivement attracteur. Ainsi, la problématique interne du sujet tend à s'actualiser principalement dans cet espace spécifique, bien qu'il demeure visible, dans des proportions variables et à des temps différents, dans les autres espaces. Les formes primaires et archaïques de la symbolisation s'actualisent donc particulièrement dans cet espace, dont les spécificités sont multiples.

En effet, l'espace narratif favorise tout d'abord une rencontre à l'intérieur d'un système relationnel médiatisé par le rapport au personnage, et à l'avatar. À ce titre, il favorise à la fois l'agentivité mais aussi la réflexivité (Andrades et Tordo, 2023). L'espace intra-diégétique inscrit également le sujet dans un espace imaginaire, fictionnel, et alors potentiellement libérateur, dégageant le sujet de la charge par trop agressive ou conflictuelle que porte la réalité (Bourlot, 2020), qui peut également se révéler porteur de fonctions d'identifications et de rencontre avec l'autre (Cueille, 2022). En ceci, la fiction est également un vecteur de réflexivité, d'expérience, de liberté et de protection (Attigui, 2012).

Du fait de la scène transférentielle qui est privilégiée, les processus archaïques se trouvent d'emblée en situation d'élaboration potentielle, de mise en scène, de représentation et facilitent la rencontre avec l'autre. Nous le voyons ainsi à partir des formes de symbolisation les plus mobilisées, qui s'inscrivent à la fois dans le registre secondaire, mais qui s'inscrivent résolument dans le champ de l'agir, du passage à l'acte (narratif) à partir des processus d'agressivité raconté-jouée, d'autocentration. Ainsi, cette pseudo-secondarisation rends compte à la fois de la teneur des processus mobilisés, mais également de leur inscription, bien que ténue, dans le champ de l'intersubjectivité, ou tout au moins d'une dialectique émergente.

Le rapport au fictionnel et l'inscription des adolescents dans l'espace intra-diégétique permet alors de souligner la manière dont le psychisme se construit notamment via la création de récits, de narrations, d'histoire, et le caractère structurant, organisateur de ces dernières (Bowman, 2007 ; Lefebvre, 2019 ; Bourlot, 2020 ; Revaz, 2019).

4.2.2. Une représentation de l'accordage meneurs-adolescents

Nous l'avons vu, les analyses quantitatives des processus de symbolisation révèlent les lieux privilégiés vers lesquels l'investissement des adolescents, du groupe, se dirigent. Mais ces données révèlent également, via l'approche temporelle, longitudinale et comparative, les processus d'accordage qui existent entre les adolescents et les meneurs de jeux.

Nous observons ainsi et premièrement la manière dont s'exprime l'associativité des meneurs. Celle-ci se divise alors principalement entre les registres intra-diégétiques et

extradiégétiques. En croisant ces éléments avec quelques éléments cliniques et qualitatifs, nous pouvons relever que l'espace intra-diégétique est lié à la mise en sens, en scène des éprouvés des adolescents. Il est l'espace de l'engagement à la narrativité, à la liaison. Les meneurs invitent les adolescents à s'immerger, à partir à la rencontre de l'environnement fictionnel, à entrer dans le processus ludique et narratif. L'espace extra-diégétique en revanche est l'espace du soutien, de la contenance. Il est le lieu dans lequel s'exprime le rappel des règles et des cadres, le soutien à la gestion des éprouvés envahissants, l'inscription du sujet dans le registre groupal.

Dans un second temps, nous observons que l'expression des meneurs de jeu suit une logique de complémentarité, ou au contraire de simultanéité vis-à-vis de l'associativité des adolescents, et rends ainsi compte d'une forme d'accordage, d'adaptation dans le champ relationnel. Ainsi, les meneurs peuvent prendre le relais associatif quand celle-ci est inhibée chez les adolescents ; s'engager également lorsque ce sont les processus d'envahissement qui sont au-devant de la scène ; ou au contraire se désengager, se mettre en retrait lorsque l'associativité suit des voies apaisées sur le plan relationnel, et équilibrées entre les espaces. Les meneurs offrent donc un soutien aux adolescents à partir d'une associativité bien tempérée (Corcos, 2007), et se révèlent comme des auxiliaires du moi, surgissant ou s'effaçant au gré des mouvements d'organisation-désorganisation des adolescents (Corcos, 2023).

Les accordages affectifs offrent alors au sujet l'expérience du partage affectif, du miroir et du double, et à ce titre sont une forme d'actualisation de la fonction maternelle primaire (Bonnet, 2017) qui participent de donner forme et sens aux actes, aux signifiants non-symbolisés (Brun, 2016) et favorisent l'accès à l'espace intersubjectif, c'est-à-dire à des formes de relation à l'objet détoxifiées, non persécutrices (Pouillaude, 2017). Nous l'observons dans le corpus des interactions fournies par les adolescents, qui montrent l'émergence progressive d'une capacité réflexive, de collaboration, qui témoignent d'un investissement de l'autre mais aussi de leur propre monde interne.

4.2.3. Une symbolisation émergente

Nous observons au fil de l'atelier l'émergence progressive des processus de symbolisation, et plus particulièrement des processus secondaires. En cela, la trajectoire de l'associativité chez ces adolescents suit une dynamique progrédiente, et ce au regard de deux aspects :

D'une part dans une perspective qualitative, nous observons que la nature des processus évolue beaucoup d'un moment à l'autre de l'atelier. En effet, les processus qui se présentent dans les premiers temps de l'atelier sont organisés par une pseudo-secondarisation, qui font de l'agressivité et de l'opposition les éléments fondateurs de l'interaction. Les processus de déliaison, les passages à l'acte sont également nombreux et participent d'envahir l'espace groupal, de le désorganiser. Progressivement émergent à la fois une stabilisation de l'associativité des adolescents et les processus intersubjectifs qui témoignent de l'apaisement relationnel et de la capacité nouvellement acquise à jouer, d'une part, et en groupe, d'autre part.

D'autre part dans une perspective quantitative : nous observons l'émergence d'une capacité chez les adolescents à mobiliser une multitude de processus mais également d'espaces d'associativité. En effet, nous avons pu voir émerger à différents temps de l'atelier des phases d'inhibition massives, de refroidissement des processus associatifs, qui trouvent à s'estomper progressivement, mais aussi à s'enrichir. Les registres sollicités deviennent alors plus nombreux et témoignent d'une forme de flexibilité de la subjectivité, capable d'explorer plusieurs aspects du processus représentatifs, et de se soustraire à l'emprise et à la compulsion de répétition.

Ainsi, la médiation JDR révèle la capacité de la co-création de narration à rendre transformable, jouable, une expérience psychique non-métabolisée. La granularité narrative du médium (Caïra, 2014), la liberté qu'il offre en termes d'interactivité permettent alors de se saisir

de l'objet sous différents aspects, de solliciter ce qu'il offre d'activités violentes, agressives, mais aussi de collaboration et de relations. De la même manière, sa porosité intrinsèque, son caractère instable et les métalepses qu'il est susceptible de produire (Caïra, 2020), tendent à se montrer favorables à l'établissement d'un lien sûr avec l'objet (perceptible en milieu de session, dans l'équilibre maintenu entre les registres d'expression et la nature des processus mobilisés) qui devient support d'exploration, d'expression libre. Nous faisons ainsi l'hypothèse que c'est cette porosité entre les espaces, cette facilitation des passages entre les environnements, qui autorise le rétablissement des liens relationnels mais aussi intrapsychique, puisqu'ils signifient à la fois l'existence des cadres, des différents espaces, tout en permettant leur franchissement, leur transgression, un jeu avec les limites. Or, l'adolescence bénéficie particulièrement de ces modalités d'entrée en relation, et s'appuie sur la nécessité d'éprouver les liens, les cadres, pour faire l'expérience de la résistance à leur propre destructivité (Jeammet, 2001). La nature instable du récit en JDR devient alors l'une de ses composantes malléables, qui assure tout à la fois sa transformabilité, mais aussi sa fidélité et sa résistance.

4.2.4. La séparation : un réchauffement global de l'associativité

Pour finir, nous pouvons mettre en lumière un type de processus particulier et commun aux deux groupes étudiés, et qui semble lié à l'expérience de la séparation. Nous observons en effet un processus d'activation intense de l'associativité des adolescents, et particulièrement au regard des processus primaires, lors des dernières séances, marquant la séparation du groupe et la fin de l'atelier.

C'est alors un phénomène de réchauffement global de l'associativité que nous assistons, et qui présente à la fois des signes de désorganisation, de porosité des enveloppes et de confrontations entre les membres du groupe, mais aussi des processus plus secondarisés, liés à la réflexivité, à la collaboration et à l'intersubjectivité.

Les mouvements semblent débiter en amont de la dernière séance. Pour le groupe 1 notamment, ceux-ci s'activent dès la séance 9. Cette désorganisation intense se trouve immédiatement suivie par un refroidissement processuel la séance suivante, alors qu'un nouveau réchauffement survient lors de la dernière séance. La fin de l'atelier semble alors mobiliser massivement les processus primaires, et génère une forme de désorganisation, d'agitation dans l'atmosphère groupale, mais également un potentiel de liaison et de représentation perceptible sous deux aspects : d'abord, dans le champ de la secondarisation, qui ne semble pas sous-investi comparativement aux autres formes de représentations ; et deuxièmement, l'associativité des meneurs nous informe d'une implication particulière de leur part lors de cette dernière séance, ce qui tend à souligner leur participation et leur soutien aux processus qui se déroulent à ce moment. Ainsi, l'atmosphère groupale lors de ces dernières séances raconte à la fois la difficulté à laquelle la séparation confronte les adolescents, mais également les tentatives de mise en lien qui se font jour, et la participation de l'environnement à ce processus, et dans les différents espaces (intra-extra-diégétique).

Partie V - Conclusion générale

5.1 - Quelques effets de la médiation JDR

Les effets observés chez les adolescents des deux groupes sont divers et se répartissent au regard de différentes catégories :

- Au plan relationnel tout d'abord, nous observons de nouvelles capacités chez les adolescents à entrer en relation et à fonder des relations positives avec l'autre. La méfiance et le sentiment de persécution tendent à s'apaiser, ce qui autorise de nouvelles formes de collaboration. Au plan intersubjectif, le groupe peut prendre forme, se réorganiser, et l'on observe la refondation des alliances groupales, narcissiques et pactes des pactes dénégatifs. Ainsi, les adolescents deviennent capables de jouer, de jouer ensemble, et de partager une expérience de plaisir ;
- Le travail des limites permis par le JDR, mais aussi sa capacité à faire entrer en lien les sujets, favorise une forme de résolution de l'angoisse de séparation ; autorisant la rencontre, l'activité participe également du travail de représentation de l'absence et de la capacité à se séparer, rendant l'expérience de l'absence moins anxiogène ;
- Au plan comportemental et psychique, les différents niveaux d'enveloppes proposés par le JDR favorisent le déplacement et la dissolution des conflits, des tensions internes, à l'intérieur d'une diversité d'espaces, permettant alors 1) leur distanciation, 2) leur mise en scène, en forme, et 3) leur traitement et leur apaisement, ce qui a pour effet d'apaiser à la fois comportementalement, mais aussi psychiquement, ainsi que sur le plan relationnel ;
- Une forme d'intériorisation de la fonction contenante du cadre (à partir du rapport aux règles) favorise l'émergence des limites, et une forme de tolérance à la règle. Le système de jeu, dénié dans un premier temps, se trouve finalement adopté et partagé par les groupes ; les formes de désengagement, de rupture, de prise de distance se font moins fréquentes et marquées, finissant par disparaître au profit d'une posture d'intégration dans la dynamique groupale et de reconnaissance de la place de l'autre. C'est donc l'intersubjectivité qui peut émerger à partir du travail des frontières rendu possible par l'enchâssement des règles et des cadres dans le JDR. La réflexivité émerge également, avec la capacité de certains adolescents à remettre en question leurs modes de fonctionnement.

5.2 - Indications et contre-indications

Les résultats obtenus à partir de la recherche AMJDR nous permettent d'envisager une réflexion concernant les indications et les contre-indications qui peuvent guider la mise en place, en institution, d'un atelier à médiation par le JDR.

5.2.1 - Facteurs facilitants

- Opposition, inhibition et refus : nous avons vu tout d'abord que l'inscription dans le JDR peut procéder d'une phase initiale de refus de participation, de rejet du groupe, voire d'absence d'implication dans le processus associatif, groupal, créatif. Le JDR s'est révélé une porte d'entrée, et une possibilité d'émergence de l'investissement du monde

interne, mais aussi groupal. À cet égard, le JDR semble constituer une activité appropriée à de tels postures ;

- Agitations et manifestations comportementales « bruyantes » : nous avons également observé que l'opposition pouvait s'inscrire dans une dynamique plus large associée à la question des troubles du comportement. Cette problématique, présentée par nombre des adolescents rencontrés, a également pu secouer le processus créateur à différents niveaux, que ce soit à l'échelle groupale, mais aussi narrative. Néanmoins, nous avons observé un apaisement de ces saillances comportementales tout au long du jeu. À cet égard, le JDR paraît adapté à l'apaisement du comportement, alors qu'il favorise dans le même temps la construction de la pensée, et l'intégration de la problématique interne dans l'espace narratif ;
- Conflits relationnels : la présence de conflits inter-individuels peut parfois questionner le regroupement de certains adolescents dans le cadre de la même activité. Au sein de l'atelier, nous avons pu constater comment le lieu du groupe et de la narration pouvait actualiser des conflits plus ou moins latents entre les adolescents. Néanmoins, ces espaces offrent également un lieu d'harmonisation potentiel, mais aussi de repositionnement vis-à-vis de l'autre, où chaque joueur peut, supporté par le cadre et les meneurs de jeu, trouver une place et reconnaître celle de l'autre ;

5.2.2 - Composition du cadre de la médiation

- Présence du MJ : alors que de nombreux auteurs s'inscrivent dans une démarche artistique visant à répartir équitablement l'autorité narrative au sein du dispositif, on voit apparaître de plus en plus de jeux de rôle au sein desquels le rôle de MJ disparaît. Ces jeux, s'ils montrent un grand intérêt au point de vue narratif et créatif, semblent moins adaptés au contexte clinique et thérapeutique. Nous avons vu, en effet, combien les adolescents pouvaient bénéficier du fait que les règles, le cadre, soit incarné par une figure « vivante », favorisant les mouvements de régulations notamment dans les situations de débordement et d'envahissement. À cet égard, il semble important que soit préservé le rôle de MJ, et que celui-ci soit incarné par l'un des adultes/animateurs de l'atelier ;
- Écriture et préparation : les enjeux de l'activité JDR en contexte thérapeutique et auprès d'adolescents sont multiples, mais s'organisent principalement autour de deux questions. La première est celle de l'investissement du jeu par les adolescents. Cet investissement passe par la capacité du jeu à intéresser, à présenter un contenu et des caractéristiques potentiellement attrayantes pour les adolescents. Le corolaire de cette posture est l'établissement d'une forme de préoccupation de la part du thérapeute en direction des adolescents, et l'existence d'une représentation du désir de l'adolescent. Cette première posture suppose donc l'émergence d'un lien transférentiel dont témoigne le processus d'improvisation, forme d'adaptation et d'accordage préalable à la rencontre avec le groupe ; la seconde question est celle du maintien de l'investissement, de la relation, à partir de la malléabilité et de la transformabilité du médium. Si celui-ci s'est montré suffisamment « séducteur » dans les premières séances pour attirer l'investissement, l'enjeu secondaire est celui de le maintenir, et le risque est en effet conséquent de voir les adolescents se retirer brusquement, au contact notamment des règles, des limites. Ainsi, la préparation de l'activité JDR doit pouvoir s'articuler entre deux positions. Celle de la précriture, d'une part, c'est-à-dire de la préparation d'un matériau qui prenne en compte les investissements des adolescents ; et dans, c'est une position d'adaptabilité, la capacité à improviser et saisir à la volée les désirs des adolescents qui est à privilégier. Le meneur de jeu se fait alors médium-malléable, investissant une

posture d'improvisation, qui autorise l'émergence d'une infinité de transformation, tout comme il est garant de l'indestructibilité de la narration, mais aussi de sa continuité, de sa fidélité, séance après séance. Ainsi, dans une forme d'associativité « bien-tempérée » (Corcos, 2007), il est pertinent à la fois de préparer rigoureusement le contenu des séances à venir, en appui sur les intérêts des personnages-joueurs, tout en adoptant une capacité de décalage, en situation, qui puisse renoncer à ces éléments préparatoires, et qui s'appuie sur les associations spontanées des adolescents ;

- Sur le plan des contenus : si la notion de liberté est au centre de l'associativité dans le travail clinique, il reste cependant que les dispositifs thérapeutiques sont marqués du sceau d'une consigne fondamentale. Celle-ci, souvent, inclut le respect des règles fondatrices du psychisme organisé autour du complexe d'Œdipe, et rappelle la notion d'interdit du meurtre et de l'inceste, sous la forme d'exclusion des processus de violence, auto- ou hétéro- agressifs, ainsi que le respect et la reconnaissance des places de chacun. Néanmoins, la négligence, le déni de ces règles constitue le plus souvent la raison même pour laquelle les adolescents que nous rencontrons sont accompagnés et pris en charge par nos structures. À cet égard, il est presque attendu que la violence ou le déni de l'autre trouve à s'exprimer dans le cadre d'une thérapie groupale, avec ou sans médiation. Dans le cadre de l'activité JDR, il semble que l'émergence de tels phénomènes trouve une voie d'expression privilégiée dans le champ de la narration. À cet égard, il semble pertinent de laisser suffisamment de place et de liberté aux personnages pour exprimer leur pulsionnalité dans le champ narratif. En effet, nous avons vu que l'expression de tels conflits dans le champ narratif pouvait déboucher sur la reprise, la réflexivité au sein du groupe, et sur l'apaisement au plan comportemental, psychique et relationnel.

5.2.3 - Facteurs limitants

Au regard des effets observés auprès de notre population, nous pouvons également émettre un certain nombre de propositions liées aux contre-indications de l'activité JDR :

- La présence d'idées délirantes, d'hallucinations massives et envahissantes semble contrarier de manière importante à la fois l'inscription dans le registre du jeu, mais aussi du groupe, et enfin l'établissement de limites suffisamment contenantantes entre réalité et fiction. En effet, le JDR semble un attracteur particulièrement puissant des problématiques paranoïaques, de la complexité de l'entrée en lien, et de la question de la porosité des limites. Ainsi, la présence d'une pathologie ou d'un épisode envahissant et désorganisant au regard de ces thématiques pourrait à la fois invalider les effets positifs du JDR au niveau de l'individu, mais également au niveau groupal ;
- La destructivité récurrente ou l'impossibilité durable pour un adolescent à entrer dans le processus de jeu pourrait également compromettre l'émergence d'effets positifs, tant au niveau du sujet que du groupe. Nous avons vu comment l'émergence de la destructivité, de la conflictualité, mais aussi le refus de groupe et de jeu pouvait constituer des leviers favorisant l'émergence de processus de liaison, de réflexivité. Néanmoins, ces passages se sont révélés transitoires et les adolescents sensibles à la granularité du cadre du JDR. Ainsi, l'absence de cette sensibilité pourrait renvoyer à la nécessité de revenir à un cadre davantage orienté autour de la sensorialité, de la mise en activité de la motricité, et à l'exclusion de la situation groupale de manière momentanée.

5.3 - Perspectives et limites

Notre recherche comporte certaines limites. D'une part, sur le plan des indications, nous avons révélé comment ce type de dispositif pouvait tendre à mettre en tension la nature des liens intersubjectifs. Il semble que ce point constitue une limite importante, compte tenu des particularités de certaines populations qui éprouvent de manière trop intolérable les dispositifs groupaux pour qu'ils puissent s'avérer transformateurs. De la même, le JDR tend également à suspendre momentanément les limites entre les espaces, ce qui pourrait également lui conférer un caractère anxiogène, notamment face aux situations psychotiques les plus désorganisées. Une perspective de recherche encourageante pourrait s'appuyer sur l'exploration de dispositifs par le JDR plus individuels, reposant sur des cadres de jeu plus réalistes.

Sur le plan méthodologique, la nature instable de l'objet JDR, soumis à des transformations, organisations réorganisations constantes, tend à en faire un dispositif difficilement standardisable qui se prête peu à des études fondées sur la manualisation, la standardisation et la répliquabilité des conditions de l'étude. À ce titre, les études fondées sur l'observation du JDR devraient veiller à décrire de manière précise les settings utilisés, tant sur le plan des éléments narratifs que sur celui des mécaniques ludiques (et du cadre thérapeutique dans son ensemble). Par ailleurs, nous mettons en évidence certaines limites spécifiques à notre échantillon d'étude : celui-ci se limite à 6 adolescents, ce qui ne permet pas d'accéder à une perspective de généralisation des résultats. De la même manière, la perspective longitudinale ; trop peu étendue dans le suivi des sujets, ne permet pas de constater de la persévérance des effets observés, et de leur stabilité dans le temps. De futures études pourraient se focaliser sur ces points.

Bibliographie

Aarseth, E. (1997). *Cybertext : Perspectives on Ergodic Littérature*. The Johns Hopkins University Press.

Andrades, B. A., Tordo, F. (2023). Jeu de rôle en ligne : un espace de narrativité inscrit dans la mise en scène de soi et de la famille. *L'Évolution Psychiatrique*, 88, 443-457

Archibald, S., & Gervais, B. (2006). Le récit en jeu : narrativité et interactivité. *Protée*, 34(2-3), 27-29.

Arsenault, D. (2006), *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal.

Barnabé, F., & Delbouille, J. (2018). Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité. *Sciences du jeu*, 9, 1-22

Benghozi, P. (2013). Contenant malléable, cadre, dispositif et nouvelles configurations du « faire famille » : la fonction accueil trampolino. *Revue de psychothérapie psychanalytique de groupe*, 60, 7-34.

Bonnet, L. (2017). Le jeu de rôle en thérapie. *Canal psy*, 120, 26-28.

Bonneville-Baruchel, E. (2010). Effets des traumatismes relationnels précoces chez l'enfant. *La psychiatrie de l'enfant*, 53, 31-70.

Borges, J.-L. (1941). *Fictions*. Paris : Folio.

Boulay, C. (2023). 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. *Psychothérapies*, 43, 117-127.

Boulay, C., Roman, P. (2023). Le Jeu de Rôle : une médiation thérapeutique. Propositions conceptuelles sur les caractéristiques malléables du « JdR » en psychothérapie d'adolescents. *Bulletin de psychologie*, 581, 197-208.

Bourlot, G. (2018). Qu'est-ce qu'une narration ? Les fonctions psychiques de la narration. *L'évolution psychiatrique*, 83, 627-645.

Bourlot, G., (2020). Fonctions psychiques et potentiels thérapeutiques de la narration chez l'enfant et l'adolescent. *Journal de la psychanalyse de l'enfant*, 10, 141-176.

Braconnier, A. (2009). Construction des liens et continuité des soins à l'adolescence. *Neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence*, 57, 464-467.

Brelet-Foulard, F., Chabert, C. (2005). *Nouveau manuel du TAT*. Paris : Dunod.

Brun, A. (2013). Construction du cadre-dispositif en situation individuelle ou groupale. Dans A Brun, B Chouvier, R Roussillon (eds). *Manuel des médiations thérapeutiques* (pp. 95-120). Paris : Dunod.

Brun, A., Attigui, P. (2013). Le théâtre. Dans : Anne Brun éd., *Manuel des médiations thérapeutiques* (pp. 355-369). Paris : Dunod.

Brun, A., Roussillon, R. (2016). Chapitre 8. Évaluation « par le processus » : la méthode à partir de dispositifs de psychothérapie institutionnelle. Dans : Anne Brun éd., *Évaluation clinique des psychothérapies psychanalytiques : Dispositifs individuels, groupaux et institutionnels* (pp. 197-218). Paris : Dunod.

Caïra, O. (2014). Jeux vidéo et jeux d'interaction en face-à-face : vers un modèle unifié d'écologie de l'intrigue. *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, 27, 1-14.

Caïra, O. (2020). Genette et la fiction interactive : un nouveau champ d'application. *Nouvelle revue d'esthétique*, 26, 89-99. <https://doi.org/10.3917/nre.026.0089>

Causo, F., & Quinlan, E. (2021). Defeating dragons and demons: consumers' perspectives on mental health recovery in role-playing games. *Australian Psychologist*, 56, 256-267.

Chabert, C., Louët, E., Azoulay, C., Verdon, B. (2020). *Manuel du Rorschach et du TAT : Interprétation psychanalytique*. Paris : Dunod.

Chagnon, J.Y, Houssier, F. (2012). L'illusoire attente de la demande. *Adolescence*, 82, 919-933

Chouvier, B. (2016). Les objets médiateurs dans le groupe thérapeutique. *Dialogue*, 213, 11-24.

Corcos, M. (2007). Accueil des adolescents : engagement et créativité. *Annales-médico psychologiques*, 165, 723-728.

Corcos, M., & Lamas, C. (2016). Fonctionnements limites à adolescence : psychopathologie et clinique psychodynamique. *L'information psychiatrique*, 92, 15-22.

Cortazar, J. (1963). *Marelle*. Paris : Gallimard.

Courtois, R., Fillatre, M., Le Fourn, J.-Y., Courtois, A. (2009). Réflexions sur la pratique des entretiens à l'adolescence. *Annales médico-psychologiques*, 167, 152-157.

Danon-Boileau, L. (2005) Narrativité, conscience de soi et accès à la culture chez l'enfant. Dans B. Golse & S. Missonnier (dir.), *Récit, attachement et psychanalyse* (pp. 21-28). Toulouse : érès.

David, C (2015). Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire. [Thèse de Doctorat, Littératures Université Sorbonne Paris Cité].

David, C. (2019). Structures, développements et appropriations des univers de jeux de rôle-De l'intégration à l'intercréativité. Dans D. André et A. Quadrat (dir.). *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire* (pp.213-227). Paris: Classiques Garnier.

Diakolambrianou, E., Bowman, S. L. (2023). Dual Consciousness: What Psychology and Counseling Theories Can Teach and Learn Regarding Identity and the Role-Playing Game Experience. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 2, 5-37.

Drieu, D., Sarabian, S., Plages, M. (2012). Les adolescents vulnérables et les alternatives thérapeutiques en protection de l'enfance. *L'évolution psychiatrique*, 77, 265-277.

Felnhofer, A., Wittmann, L., Reichmann, A., König-Teshnizi, D., & Kothgassner, O. D. (2022). Character identification is predicted by narrative transportation, immersive tendencies, and interactivity. *Current Psychology*, 2022, 1-11.

Ferrant, A. (2018). Inventer sa vie : les chemins du transfert. Dans A. Ciccone (dir.) *Les traces des expériences infantiles* (p. 141-154). Paris : Dunod.

Gillet, G. (2018). Le virtuel-numérique : un environnement non-vivant-animé au service du soin. *Psychothérapies*, 38(2), 87-94.

Gillet, G., & Jung, J. (2018). L'utilisation de l'avatar dans les groupes thérapeutiques à médiation « jeu vidéo ». Du double virtuel au double transitionnel. *L'Évolution Psychiatrique*, 83(3), 477-485.

Gillet, G., & Jung, J. (2019). L'immersion dans les thérapies médiatisées par le jeu vidéo. *Bulletin de psychologie*, 561(3), 181-190.

Golse, B. (2005). Avant-Propos. In B. Golse & S. Missonnier (dir.), *Récit, attachement et psychanalyse* (pp. 7-18). Toulouse : érès.

Jackson, S. (1983). *Les collines maléfiques*. Paris : Gallimard-jeunesse.

Jeammet P. (2002). La violence à l'adolescence : une défense identitaire. *Neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence*, 50, 434-441.

Jeammet, P. (2019). Entre soi et non-soi, l'espace de la rencontre. La paradoxalité du vivant. *L'Évolution Psychiatrique*, 84, 127-138.

Jenkins, H. (2004), « Game Design as Narrative Architecture », in P. Harrington et N. Frup-Waldrop (dir.), *First Person*, Cambridge, The MIT Press, pp. 118-130.

Jenkins, H. (2013), *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*. Paris, Armand Colin.

Kaës, R. (2010). Pulsion et intersubjectivité. L'exigence de travail psychique imposée par la subjectivité de l'objet : La question des pulsions dans le lien intersubjectif. Dans : Martine Pichon éd., *L'expérience du groupe : Approche de l'œuvre de René Kaës* (pp. 217-228). Paris : Dunod.

Kaës, R. (2013). *Un singulier pluriel : La psychanalyse à l'épreuve du groupe*. Paris: Dunod.

Kerr, D. J. R., Deane, F. P., & Crowe, T. P. (2020). A complexity perspective on narrative identity reconstruction in mental health recovery. *Qualitative Health Research*, 30(4), 634-649.

Leroux, Y. (2012). Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo. *Adolescence*, 30(1), 107-118.

Livingstone, I. (1982). *Le sorcier de la montagne de feu*. Paris : Gallimard-jeunesse.

Marignier, N. (2015). L'agentivité en question : étude des pratiques discursives des femmes enceintes sur les forums de discussion. *Langage et société*, 152, 41-56.

Marty, F. (2012). Violence du fantasme incestueux à l'adolescence et traumatisme pubertaire. *Neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence*, 60, 345-349.

Mellier, D. (2005). Narrativité et souffrances primitives : « S'inscrire, décrire, raconter ». In B. Golse & S. Missonnier (dir.), *Récit, attachement et psychanalyse* (pp. 103-120). Toulouse : Erès.

Mellier, D. (2005). La fonction à contenir : Objet, processus, dispositif et cadre institutionnel. *La psychiatrie de l'enfant*, 48, 425-499.

Mellier, D. (2005). La fonction contenante, une revue de la littérature. *Perspectives Psy*, 44, 303-310.

Organisation Mondiale de la Santé (2021). Santé mentale des adolescents. *OMS, disponible en ligne* : <https://www.who.int/fr/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>

Paquette, M., Terradas, M.-M. (2018). Les relations d'objet et le jeu libre chez les enfants en situation de placement ayant vécu des traumatismes relationnels précoces. *Devenir*, 30, 125-146.

Queneau, R. (1981). *Contes et propos*. Paris : Gallimard.

- Revaz, F. (2009). *Introduction à la narratologie*. Bruxelles : De Boeck Supérieur.
- Revaz, F. (2019). Les récits produits en psychothérapie : un défi pour la narratologie. *Pratiques. Linguistique, littérature, didactique*, 2019, 181-182.
- Ricœur, P. (1983). *Temps et récits*. Paris : Payot.
- Roman, P. (2012). L'équipe, l'adolescent et la violence : figures et aménagements. *Nouvelle revue de psychosociologie*, 14, 159, 172.
- Roffat, D. (2021). Un sensoriel bruyant : à la recherche du feuillet manquant. Dans : Pierrette Laurent (éd), *La sensorialité dans les groupes* (pp. 65-83). France : Érès.
- Roussillon, R. (1998). Désir de créer, besoin de créer, contrainte à créer, capacité de créer. *Symbolisation et processus de création*, 158-171.
- Roussillon, R. (1999). *Agonie, clivage et symbolisation*. Paris : Puf
- Roussillon, R. (2009). *Le transitionnel, le sexuel et la réflexivité*. Paris : Dunod.
- Roussillon, R. (2011). *La disposition d'esprit clinique. Manuel de pratique clinique*. Paris : Elsevier.
- Schaeffer, J.-M. (2008), *Pourquoi la fiction*. Paris : Seuil.
- Stern, D. (2005). L'enveloppe prénarrative : vers une unité fondamentale d'expérience permettant d'explorer la réalité psychique du bébé. In B. Golse & S. Missonnier (dir.), *Récit, attachement et psychanalyse* (pp. 29-46). Toulouse : Érès.
- Szilas, N. (2014). Où va l'intrigue ? Réflexions autour de quelques récits fortement interactifs. *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, 27, 1-14.
- To, A., Carey, H., Shrivastava, R., Hammer, J., & Kaufman, G. (2022, April). Interactive Fiction Prototypes for Coping with Interpersonal Racism. In *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-14).
- Tisseron, S. (2012). Influence du virtuel sur le développement. Dans : Pierre Ferrari éd., *Traité européen de psychiatrie et de psychopathologie de l'enfant et de l'adolescent* (pp. 89-99). Cachan : Lavoisier.
- Tisseron, S. (2021). Cinq concepts fondamentaux de la cyberpsychologie. Dans : S. Tisseron & F. Tordo (Dir), *Comprendre et soigner l'homme connecté : Manuel de cyberpsychologie* (pp. 13-19). Paris : Dunod.
- Trépanier-Jobin, G., & Couturier, A. (2018). L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité. *Sciences du jeu*, 9, 1-19.
- Vollon, C., Gimenez, G., & Bonnet, C. (2015). Mise en groupe, psychose et porosité des enveloppes psychiques. *Revue de psychothérapie psychanalytique de groupe*, 64, 203-214.

Winnicott, D.W. (1971). *Jeu et réalité*. Paris : Folio essais.

Wuyckens, G. (2018). La triple narrativité du MMORPG à travers la pratique du roleplay. *Sciences du jeu*, (9), 1-19.