

# Un jeu pour déplier sa pensée : *La 8<sup>e</sup> dimension*

*À l'heure où les médias proposent une activité de pensée d'une pauvreté souvent majeure, il est bienvenu de proposer aux adolescents de se construire, ou de se soigner, en développant une pensée propre, avec des pairs et des adultes garants. Dans un contexte théorique et pratique soutenu auprès d'adolescents en grande difficulté, les auteurs proposent un jeu thérapeutique.*



*Nicole Catheline*

Praticien hospitalier,  
CH Henri-Laborit,  
Poitiers



*Daniel Marcelli*

Professeur  
de psychiatrie  
de l'enfant  
et de l'adolescent,  
chef de service, Poitiers

## La conquête de la pensée personnelle

Dès ses premières années, l'enfant est capable d'organiser un raisonnement, mais c'est à l'adolescence que se construit la pensée propre, c'est-à-dire un jugement personnel issu d'un raisonnement s'appuyant sur des choix de point de vue et leur mise en perspective avec d'autres. La pensée se complexifie en même temps qu'elle se singularise. Développer une pensée personnelle constitue un formidable progrès dans la compréhension du monde, un fantastique élargissement du champ de réflexion.

En début d'adolescence, entre douze, treize ans et quinze, seize ans, la conquête de ce nouvel « outil » est bien souvent entravée par les remaniements affectifs, en particulier le « pubertaire » (Gutton, 1991), cette force antiséparatrice qui maintient l'adolescent collé à ses parents, alors qu'il crie haut et fort qu'il veut s'éloigner. Pour se séparer sans angoisse (génératrice de symptômes), la relation inconsciente aux objets doit être maintenue. Celle-ci comprend deux niveaux de fonctionnement psychique : la qualité intériorisée du lien précoce à l'objet qui garantit les assises narcissiques d'un côté, le lien d'attachement et la relation de désir qui correspond à la relation d'objet de

l'autre. Pour se séparer de ses parents sans se perdre, l'adolescent doit prendre du plaisir sans crainte d'abandon ou de représailles et accepter qu'il existe entre ses parents et lui des points de différence, mais aussi des points de ressemblance.

Ainsi, lorsqu'un jeune adolescent prend position, il s'agit assez souvent d'une contre-attitude au discours parental et non de l'élaboration d'une pensée propre. Pour y accéder et ne pas s'inscrire dans une contre-attitude œdipienne, il lui faudra d'abord se désengager de cet attachement œdipien à ses parents. Plus le passé infantile aura été insatisfaisant, plus le jeune adolescent aura de mal à s'en éloigner, car ses ressources internes sont fragiles et le « bagage » mince. *A contrario*, si le passé infantile a été trop étouffant, la séparation-individuation ne pourra se faire qu'au prix d'un arrachement<sup>1</sup>.

## Des symptômes inquiétants, une prise en charge difficile

Les adolescents qui ont entrevu le risque de perte que suppose la séparation psychique d'avec les parents renoncent volontiers à cette conquête. Ils se donnent des allures d'adolescent par leurs conduites actives d'opposition, alors qu'en fait ils ne font que jouer les prolongations de l'enfance en contraignant les

1. Daniel Marcelli parle de l'attachement parent-enfant « colle forte », versus « post-it ».



parents à être sur leur dos. Ces adolescents ont des assises narcissiques fragiles et craignent qu'il y ait plus à perdre qu'à gagner en tentant l'aventure de la pensée personnelle. Aimer penser par soi-même, c'est encourir le risque de douter de la justesse de son raisonnement, c'est accepter le risque de l'erreur et faire en sorte que ce vécu douloureux ne constitue pas une hémorragie narcissique. Pendant toute cette période de mise en place d'une pensée propre, l'adolescent ne peut totalement compter sur cette capacité de jugement et d'analyse pour faire face aux différents problèmes qui vont se poser à lui. Le déploiement de cette pensée est en effet progressif et s'échelonne en moyenne de l'âge de dix ans et demi à quinze ans (Inhelder et Piaget, 1955). Il « couvre » précisément les années collégiennes. Chez la plupart des adolescents, les changements sont patents et visibles mois après mois. Pour quelques-uns, le processus stagne et les conduit à réagir de manière répétitive et inadaptée aux situations sollicitant toute forme de séparation psychique d'avec les parents : refus de prendre en charge son travail scolaire, inhibition relationnelle avec les pairs ou, au contraire, agressivité, conduites agies contre autrui ou retournées sur soi-même en cas de frustration (actes violents, fugues, scarifications, voire tentatives de suicide, consommation de produits pharmaco-dépendants).

Que peut-on proposer à ces adolescents en matière de soin psychique ? S'ils refusent d'investir leur vie psychique, ils auront beaucoup de difficulté à s'inscrire dans une démarche d'entretiens psychothérapeutiques. C'est pourquoi le cadre du soin doit concourir à éviter la dépendance, à mettre l'adolescent dans une position active là où, fréquemment, il se sent passif devant un conflit qui s'impose à lui, enfin à lui offrir des espaces relationnels relativement neutres là où il se sent menacé par l'envahissement de la sexualité. L'utilisation des objets de médiation, en particulier dans un contexte ludique, peut favoriser cet investissement progressif d'un espace de pensée et relancer le processus de croissance.

### Les fonctions de la médiation

Le médiateur sert d'embrasseur aux processus associatifs, car il met en marche l'activité de liaison et de symbolisation (Kaës, 1993). Il sert avant tout de pare-excitation. Il est le tenant-lieu de la rencontre clinique et représente l'état de la relation entre deux appareils psychiques

(Chouvier, 2002). Il déclenche, favorise et accompagne le travail d'élaboration. Enfin, il héberge, contient, lie, transforme et interprète les émotions et les affects. À ce titre, on peut le comparer à la fonction alpha de Bion (1963) : rôle de détachant des affects pénibles de l'adolescent pour les lui restituer de manière supportable afin qu'il les intègre dans son psychisme. L'externalisation de la rencontre dans l'objet concret rend possible ce qui semblait risqué au dedans. La pensée se montre par le jeu des actions en même temps que l'agir s'intériorise comme représentation de la pensée. L'utilisation d'objet de médiation constitue un lieu de partage d'une expérience sensorielle et de

essentiellement féminine : « Êtes-vous une bonne copine ? », « Avez-vous une âme de leader ? », « Romantique ou femme fatale, quelle amoureuse êtes-vous ? » Les adolescents aiment s'appuyer sur de tels objets de médiation culturelle pour appréhender leur pensée, se connaître, se reconnaître. Mais, bien souvent, les réponses aux questions sont cochées hors le regard d'autrui, parfois même à la déroboe pour ne pas qu'un lecteur indélicat découvre cette partie de soi.

### Le Concept

Notre jeu *La 8<sup>e</sup> dimension* illustre ce type de médiateur et son rôle. C'est un outil à l'usage des professionnels de l'adolescence : soignants, pédagogues ou animateurs. Il a été conçu par une société de concep-



pensée, un entre deux sujets dont les psychés peuvent enfin s'appareiller et s'accorder. Il constitue réellement un espace de copensée. L'étagage ainsi réalisé rend moins menaçants les affects qui peuvent alors circuler de l'un à l'autre. À ce titre, l'objet concret de médiation peut être comparé à un articulateur intra et interpsychique, c'est-à-dire qu'il constitue un véritable organisateur psychique relationnel (Kaës, 1993).

Les adolescents montrent un vif engouement pour les tests de connaissance de soi largement diffusés dans la presse jeunesse,

tion de jeu<sup>1</sup> et une équipe de soignants (sous la direction du P Daniel Marcelli et du D Nicole Catheline) travaillant depuis de nombreuses années auprès de jeunes adolescents, en particulier des collégiens qui présentent des troubles à prévalence scolaire : troubles du comportement, échec scolaire et menace de décrochage, signes de souffrance psychique (état dépressif, tentatives de suicide, troubles des conduites alimentaires, etc.). Ce jeu cherche à favoriser les représentations des adolescents et à susciter leur réflexion

2. Valoremis, située à Paris 19<sup>e</sup>.



et leur jugement en les situant dans un système d'échanges et de reconnaissance des pensées de chacun. L'appui sur les pairs constitue un étayage particulièrement intéressant dans le travail de désengagement du lien aux objets œdipiens (les parents). Encore faut-il accepter de soumettre son jugement au regard d'autrui. Le caractère ludique du jeu permet de rendre ce dévoilement supportable.

### Présentation du jeu

Il s'agit d'un jeu de plateau avec sept territoires : Personne/Individu ; Famille/Proches ; Amis/Copains ; Scolarité/Travail ; Société/Modes de vie ; Institutions/Règles ; Valeurs/Symboles, auxquels vient s'ajouter un territoire transversal (cases réparties sur le plateau qui correspondent à des questions loufoques), soit deux cent quatre-vingts questions sur cent quarante cartes.

### Déroulement du jeu

Le joueur lance les dés, tire une carte correspondant au territoire sur lequel il a décidé de commencer son parcours.

L'arbitre (l'adulte ou un adolescent) lit les deux questions inscrites sur la carte. Le joueur en choisit une. Après environ deux minutes de temps de réponse, au signal de l'arbitre, les autres joueurs votent : oui/non.



Le but du jeu est de développer une argumentation susceptible de convaincre les autres joueurs et d'emporter leur adhésion (vote oui). Chacun retrouve ainsi sa capacité potentielle d'émettre un avis, puis de le confronter à celui des autres.

Est déclaré gagnant celui qui arrive le premier au terme du parcours décidé ou atteint le premier le score choisi en début de partie (vingt-cinq, trente, trente-cinq points). Avec quatre joueurs, il faut compter environ quarante-cinq à soixante minutes pour une partie en vingt-cinq

points ; soixante à soixante-quinze minutes pour une partie en trente points ; et soixante-quinze à quatre-vingt-dix minutes pour une partie en trente-cinq points.

Au moment du jeu, il n'est pas souhaitable de demander aux votants de justifier leur point de vue, mais, en fin de partie (et c'est là tout l'intérêt de la présence de l'adulte), l'arbitre peut lancer une discussion sur les sujets qui ont fait naître des divergences de points de vue ou réinterroger les joueurs sur un avis donné trop vite, par exemple.

### Cadre d'utilisation

Ce jeu a été expérimenté dans diverses structures de soins avec des adolescents âgés de douze à seize ans : hospitalisation à temps complet, hôpital de jour, CATP, etc. (Chalon-sur-Saône, Chartres, Poitiers, Strasbourg, Thuir). Tous les adolescents ont apprécié le caractère ludique. Cette activité a même été proposée à des adolescents parfois en grande difficulté pour s'exprimer. Son utilisation a permis à de nombreux adolescents de relancer l'intérêt pour leur vie psychique, ceux-ci

Le Journal des **psychologues**

**Le mensuel de référence des professionnels chez vous en toute tranquillité**

**Un accès privilégié à [www.jdpsychologues.fr](http://www.jdpsychologues.fr)**

**10 numéros par an**

**Professionnel 52 €\* Étudiant 41 €\***

**Bulletin d'abonnement**

à retourner au *Journal des psychologues* - ABT - 10 avenue Victor-Hugo - 55800 REVIGNY  
 ☎ N° Indigo 0 825 82 63 63 - Fax : 03 29 70 57 44

**OUI, je souhaite m'abonner au Journal des psychologues**

**1 an = 10 numéros + accès privilégié au site [www.jdpsychologues.fr](http://www.jdpsychologues.fr)**

Professionnel 52 €  Étudiant 41 €  
au lieu de 60 € (prix de vente au n°)

Je choisis de régler :

par chèque joint à l'ordre du *Journal des psychologues*

par carte bancaire \_\_\_\_\_

Expire fin \_\_\_\_\_ Signature (uniquement CB)

Code CVC \_\_\_\_\_ code vérification client (trois derniers chiffres du numéro figurant au verso de votre carte)

\* Tarif France métropolitaine. Autres destinations, consulter [www.jdpsychologues.fr](http://www.jdpsychologues.fr)

*Si vous souhaitez une facture acquittée de votre abonnement pour prise en charge budgétaire au titre de la formation continue, cochez la case ci-contre*



réclamant spontanément aux adultes de pouvoir jouer à ce jeu. Le choix des questions, issu d'un travail de plusieurs années, correspond aux préoccupations des adolescents. La présence d'un professionnel garantit le cadre du jeu. Mettre ses pensées en parole dans un cadre protégé (institution et présence d'un adulte) et les soumettre au jugement des autres, telles sont les finalités de cet outil ludique de médiation.

### Vignette clinique

Marc, treize ans et demi, souffre d'une importante inhibition en classe et ses résultats scolaires sont médiocres (il redouble sa cinquième). Il est triste, démotivé, ne réussit que dans les matières où il ne faut pas apprendre (EPS, technologie, musique, arts plastiques). Les parents ne font que relater à l'envi les mauvaises expériences scolaires antérieures. Selon les parents, Marc se serait « braqué » contre toute forme d'apprentissage. Ils ont beaucoup soutenu leur fils pendant la période du primaire, mais leur propre niveau scolaire les met en difficulté pour l'aider au collège. Marc est un adolescent très réservé mais pas déprimé. Il attend avec ennui la fin des cours pour retrouver ses copains avec lesquels il fait du sport et joue à des jeux vidéo. Ses parents, sur les recommandations des professeurs, ont limité ces activités, ce qui a entraîné des conflits importants au sein de la famille. La mère présente une grave maladie pour laquelle elle est depuis peu en invalidité. Le père est un homme pragmatique, très étayant pour son épouse. Il ne s'occupe guère de la scolarité de son fils, ayant lui-même eu maille à partir avec des enseignants dans sa jeunesse (orientation arbitraire). Il est souvent absent du domicile familial pour des raisons professionnelles, mais il vient à chaque consultation. Marc présente un lien anxieux à ses parents : il n'ose pas s'éloigner de sa mère, dépressive de longue date, et admire un père inaccessible dont il craint le jugement et... la virilité. Marc est, en effet, un garçon aux traits extrêmement fins, aux cheveux noirs bouclés, peu masculin dans sa présentation. Son bilan scolaire montre des lacunes importantes, mais sa culture générale est bonne, ses potentialités intellectuelles dans la moyenne sans écart majeur entre les échelles verbale et performance avec des compétences préservées en logique et raisonnement. Admis à l'hôpital de jour à temps partiel, Marc a d'abord été pris dans deux ateliers thérapeutiques à médiation sportive et ludique

(jeux de stratégies tels que échecs, jeu de go, awale, etc.). Au bout de six mois, on lui propose l'atelier où se pratique *La 8<sup>e</sup> dimension*. Au début, Marc regrette l'atelier ludique. Les premières séances dans le nouvel atelier sont difficiles ; Marc est silencieux, il veut arrêter l'atelier. Le groupe de pairs exprime son soutien et le sollicite pour continuer. Ce mouvement de solidarité fait qu'il se sent autorisé à donner son avis sans craindre d'être critiqué. Il devient l'un des adolescents le plus plébiscité par la qualité de ses réponses et sa capacité d'échanges.

Peu à peu, il aborde la dépression de sa mère et sa douleur à imaginer l'éventualité d'une séparation d'avec ses parents, son père l'ayant, en effet, menacé d'un apprentissage loin du domicile familial. Les questions du jeu lui ont ainsi permis d'aborder des sujets dont il n'osait pas parler jusqu'alors, en dépit d'une bonne relation avec les soignants de l'institution depuis six mois. Lors de vacances avec une modification des ateliers, Marc a proposé spontanément de faire une partie de *La 8<sup>e</sup> dimension*. Marc a choisi une orientation vers un lycée professionnel avec internat et envisage la fin de la prise en charge avec l'accord de l'équipe de soin.

Cette vignette clinique met en évidence l'importance du médiateur et celle du groupe des pairs (Chapelier, 2000), dont le soutien a fait que Marc a pu réinvestir le plaisir de pensée (De Mijolla-Mellor S., 1992), de communiquer avec autrui, de confronter ses idées, puis, finalement, de parler de son vécu et d'accepter de se séparer de ses parents. Accepter d'exprimer son point de vue ne peut se faire que dans un cadre rassurant. C'est là tout l'intérêt de *La 8<sup>e</sup> dimension* : rassembler des adolescents autour d'un jeu sur la pensée.

### Conclusion

Grâce à ce dispositif, de nombreux adolescents ont déjà pris plaisir à déplier leur pensée devant les autres. La relance élaborative par le soignant peut, à son tour, renforcer l'intérêt pour la vie psychique, soulevant des questions qui n'auraient jamais pu être abordées spontanément en face à face. Au décours de cet atelier (une vingtaine de séances de cinquante minutes environ), de nombreux adolescents ont pu s'engager dans une authentique démarche psychothérapique (entretiens individuels dans un cadre réglé, en face à face). ■

### Bibliographie

Bion W. R., 1963, *Éléments de psychanalyse*, Paris, Puf.

Catheline N., 2001, « Quand penser devient douloureux. Intérêt du travail thérapeutique de groupe en institution et à médiateur », *Psychiatrie de l'enfant*, XLIV (1) : 169-210.

Catheline N., 2002, « Des médiations au service d'un groupe de jeunes adolescents », in « Travailler avec les groupes », *Enfances et Psy*, 19 : 63-70.

Chapelier J.-B. et al., 2000, *Le Lien groupal à l'adolescence*, Paris, Dunod.

Chouvier B. et al., 2002, *Les Processus psychiques de la médiation*, Paris, Dunod.

Gutton Ph., 1991, *Le Pubertaire*, Paris, Puf.

Inhelder B., Piaget J., 1955, *De la logique de l'enfant à la logique de l'adolescent*, Paris, Puf.

Kaës R., 1993, *Le Groupe et le sujet du groupe*, Paris, Dunod.

Marcelli D., 1999, « Un père, pairs et passe », in *Revue de psychothérapie de groupe*, 31 : 9-17.

Mijolla-Mellor S. (De), 1992, *Le Plaisir de pensée*, Paris, Puf.

« Les groupes à médiation en pratique institutionnelle », in *Revue de psychothérapie psychanalytique de groupe*, 41 (2), Érès, 2004.