

Sous la direction de
Anne Brun et René Roussillon

Jeu et médiations thérapeutiques

Évaluer et construire
les dispositifs de soin psychique

DUNOD

Le pictogramme qui figure ci-contre mérite une explication. Son objet est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit, particulièrement dans le domaine de l'édition technique et universitaire, le développement massif du photocopillage.

Le Code de la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique

d'enseignement supérieur, provoquant une baisse brutale des achats de livres et de revues, au point que la possibilité même pour

les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée.

Nous rappelons donc que toute reproduction, partielle ou totale, de la présente publication est interdite sans autorisation de l'auteur, de son éditeur ou du Centre français d'exploitation du droit de copie (CFC, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris).



© Dunod, 2021
11 rue Paul Bert, 92240 Malakoff
www.dunod.com

ISBN 978-2-10-081240-0

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5, 2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Liste des auteurs

SILVIA MARIA ABU-JAMRA ZORNIG : professeure de psychologie clinique, psychanalyste, coordinatrice du Cours en Psychanalyse d'enfant, directrice du laboratoire en Constitution Psychique et Clinique Psychanalytique (LABPSI), Université Catholique de Rio de Janeiro, PUC-Rio.

JÉRÔME BOUTINAUD : psychomotricien, psychologue clinicien, psychothérapeute, maître de conférences en psychologie clinique-HDR, membre titulaire du laboratoire PCPP (EA 4056), Université de Paris.

ANNE BRUN : psychologue clinicienne, psychanalyste SPP, professeure de psychopathologie et psychologie clinique. Anne Brun a été directrice du Centre de Recherche en Psychopathologie et Psychologie Clinique de 2009 à 2019, à l'Université Lumière-Lyon 2.

PABLO CASTANHO : psychologue clinicien, groupaliste référé à la psychanalyse, professeur au département de Psychologie Clinique de l'Université de São Paulo (USP), Brésil.

DENIS CERCLET : anthropologue social, maître de conférences habilité à diriger des recherches, Université Lumière-Lyon 2, directeur de la composante d'anthropologie et ergonomie « Corps, Travail, Territoire » de l'unité mixte de recherche 5600 « Environnement, Ville, Société ».

BERNARD CHOUVIER : psychologue clinicien, professeur émérite de psychopathologie et psychologie clinique. Bernard Chouvier a été directeur du Centre de Recherche en Psychopathologie et Psychologie Clinique (CRPPC) de 1995 à 2009, à l'Université Lumière-Lyon 2.

MADY CORREA : psychologue clinicienne, ancienne professeure du Centre de Formation d'Éducateur en Petite Enfance 2009-2019, INAU, Uruguay. Diplômée en « Périnatalité et liens précoces » à l'Université d'Aix-en-Provence.

VINCENT DI ROCCO : psychologue clinicien, professeur de psychopathologie et psychologie clinique, Centre de Recherche en Psychopathologie et Psychologie Clinique (CRPPC), Université Lumière-Lyon 2.

CRISTINA FULGOSI : art-thérapeute. Treffpunkt Breite de la ville de Bâle en Suisse et dans une école spécialisée de la région lémanique. Elle a une pratique privée.

TAMARA GUÉNOUN : psychologue clinicienne, maître de conférences en psychopathologie et psychologie clinique, Centre de Recherche en Psychopathologie et Psychologie Clinique (CRPPC), Université Lumière-Lyon 2.

FRÉDÉRIK GUINARD : psychologue clinicien, docteur en psychopathologie et psychologie clinique, chargé d'enseignement et chercheur associé au Centre de Recherche en Psychopathologie et Psychologie Clinique (CRPPC), Université Lumière-Lyon 2.

ÉRIC JACQUET : psychologue clinicien, maître de conférences en psychopathologie et psychologie clinique, Centre de Recherche en Psychopathologie et Psychologie Clinique (CRPPC), Université Lumière-Lyon 2.

JOHANN JUNG : psychologue clinicien, maître de conférences en psychopathologie et psychologie clinique, Centre de Recherche en Psychopathologie et Psychologie Clinique (CRPPC), Université Lumière-Lyon 2.

CRISTELLE LEBON : psychologue clinicienne, docteure en psychopathologie et psychologie clinique, chargée d'enseignement et chercheure associée au Centre de Recherche en Psychopathologie et Psychologie Clinique (CRPPC), Université Lumière-Lyon 2.

SYLVAIN MISSONNIER : professeur de psychologie clinique de la périnatalité à l'Université de Paris. Directeur du laboratoire PCPP (EA 4056). Psychanalyste SPP. Président de l'IVSO. (www.rap5.org)

LILA MITSOPOULOU : psychologue clinicienne, maître de conférences en psychopathologie et psychologie clinique, Centre de Recherche en Psychopathologie et Psychologie Clinique (CRPPC), Université Lumière-Lyon 2.

MAGALI RAVIT : psychologue clinicienne, professeure de psychopathologie et psychologie clinique, directrice du Centre de Recherche en Psychopathologie et Psychologie Clinique (CRPPC), Université Lumière-Lyon 2.

RENÉ ROUSSILLON : psychologue clinicien, psychanalyste, membre formateur de la Société Psychanalytique de Paris, professeur émérite de psychopathologie et psychologie clinique. René Roussillon a été directeur du département de psychologie clinique de 1989 à 2012, à l'Université Lumière-Lyon 2.

JEAN-FRANÇOIS SIMONEAU : psychologue clinicien, psychanalyste, membre ordinaire de la Société Suisse de Psychanalyse, Institut Universitaire de Psychothérapie de l'Université de Lausanne.

JEAN-POL TASSIN : neurobiologiste, directeur de recherches émérite à l'Inserm. Département Neurosciences-Paris-Seine, Sorbonne Université, Paris, France.

GUSTAVO VIEIRA : psychologue clinicien et doctorant en psychologie clinique à l'Université de São Paulo (Brésil). Le travail de cet auteur a été réalisé avec le soutien de « Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Ensino Superior » (CAPES, Brésil) - Code de Financement 001.

SILVANA VIGNALE : psychologue clinicienne, professeure du Centre de Formation d'Éducateur en Petite Enfance, INAU, Uruguay. Diplômée en « Périnatalité et liens précoces » à l'Université d'Aix-en-Provence. Présidente de l'Association Red Pikler Uruguay.

Projet soutenu par la MSH-LSE, Université de Lyon, CNRS. Ce travail a été réalisé avec le soutien financier du projet IDEXLYON de l'Université de Lyon, dans le cadre du programme "Investissements d'Avenir" (ANR-16-IDEX-0005).

Table des matières

LISTE DES AUTEURS III

INTRODUCTION 1

Anne Brun, René Roussillon

PREMIÈRE PARTIE

LE MODÈLE DU JEU

1. Le jeu potentiel : introduction à une métapsychologie du jeu	15
René Roussillon	
Jouer, interpréter : le jeu et la vie	15
Ambiguïté et difficulté du modèle du jeu dans la clinique	17
Fonction psychique du jeu	21
Conditions du jeu symbolisant : liberté et sécurité	23
Processus transitionnel	25
L'objeu et son choix	28
Auto-symbolisation et réflexivité	29
Pour conclure	30

2. Quand le jeu perd sa fonction de transitionnalité : réflexions sur l'impact de la violence dans la constitution psychique	31
Silvia Maria Abu-Jamra Zornig	
Réflexions sur la violence environnementale et pulsionnelle	36
Traces du négatif dans la clinique : l'émergence de la symbolisation	39
Violence et clinique psychanalytique	41
Conclusion	43
3. Évaluation qualitative des médiations thérapeutiques par le jeu	45
Anne Brun	
Construction d'une évaluation qualitative des médiations thérapeutiques selon le modèle du jeu	46
<i>Contextualisation et bref historique de l'évaluation des psychothérapies, 47 • Principes d'une évaluation qualitative par le jeu, 51 • Évaluation à partir du repérage des jeux typiques, 55</i>	
Jeu et processus créateur	57
<i>Freud, jeu et processus créateur, 57 • De la pulsion créative au jeu avec les sensations hallucinées, 58 • Jeu primitif avec les mots, 60</i>	
Organisateurs de l'évaluation qualitative par le jeu	62
<i>Jeux d'exploration sensorimotrice : jeux autosensoriels, 63 • Jeux de transformation des formes sensorimotrices : vers un « entre-jeu » formel, 67 • Jeux d'un Je acteur et sujet des transformations, 70</i>	

DEUXIÈME PARTIE

JEU ET PSYCHOTHÉRAPIE AU FIL DES ÂGES

4. Archéologie périnatale du jeu et de la médiation	75
Sylvain Missonnier	
Suçotements fin dix-neuvième	79
« Le suçotement est un acte sexuel » (Freud, 1905)	83
Reformulation <i>périnatale</i> de la théorie de l'étayage	85
Succion, Sucette et transitionnalité	86
Une sucette générationnelle ?	88
Succion et Sucette auto-érotiques et autocalmantes	88
Ocnophile ou philobate ?	89

5. Jeux picturaux du premier âge	93
Cristina Fulgosi, Jean-François Simoneau	
Description de l'atelier de médiation picturale à création mère-enfant	94
<i>Dispositif spécifique, 95 • Découvertes de l'enfant, 95 • Mouvements picturaux, 96 • Partages dans la dyade, 97</i>	
Cinq perspectives sur la médiation picturale à création mère-enfant	98
<i>Exploration du cadre et du matériel, 99 • Lien mère-enfant, 102 • Activité créatrice individuelle, en double ou dyadique ?, 106 • Utilisation du tiers, 110 • Émergence du jeu, 113</i>	
Conclusion	116
 6. Accompagnement du jeu auprès de l'enfant en psychothérapie	 119
Jérôme Boutinaud	
Propos introductifs	120
Psychodrame psychanalytique et jeux psychodramatiques : quelles passerelles pour penser l'engagement du psychanalyste dans le jeu de l'enfant ?	122
Illustration clinique	128
Pour conclure	130
 7. Les jeux adolescents d'incarnation de personnages en médiation thérapeutique par le théâtre	 131
Tamara Guénoun	
Le théâtre comme médiation artistique thérapeutique	132
<i>Cadre et dispositif de la médiation avec les adolescents , 132 • Le théâtre : incarnation et mise en représentation, 133</i>	
État des lieux des jeux adolescents au sein du dispositif thérapeutique	135
<i>Jeux de corps, jeux de cadre, 135 • Les jeux d'incarnation de personnages, 136</i>	
Jeux typiques d'incarnation du personnage à l'adolescence	138
<i>Jeux manifestes et jeux latents avec le personnage, 138 • L'objet du personnage, 139</i>	

TROISIÈME PARTIE

LES JEUX TYPIQUES DANS LES MÉDIATIONS THÉRAPEUTIQUES

8. Symbolisation et immersion dans les thérapies médiatisées par le jeu vidéo	145
Johann Jung	
L'interface	146
Le <i>Gameplay</i>	147
L'immersion vidéo-ludique	151
Le jeu vidéo : un attracteur transférentiel	156
Conclusion	157
9. Jouer en groupe avec la méthode à médiation Photolangage[®]	159
Lila Mitsopoulou	
Le modèle du jeu	160
La méthode à médiation Photolangage [®] et le jeu	161
L'objet photo	163
Le groupe et le jeu	167
10. Transitionnalisation groupale des angoisses corporelles : jeux groupaux avec les espaces pour de jeunes enfants à troubles sévères	169
Éric Jacquet	
Du refuge précaire au radeau de la méduse	171
<i>Une séquence clinique (groupe A), 172 • Commentaire, 173</i>	
Le jeu avec l'espace, indicateur du processus thérapeutique	175
Deux temps d'un processus : séquences cliniques comparées (Groupe B)	179
<i>Première séquence, 179 • Commentaire de la première séquence, 180 • Deuxième séquence, 180 • Commentaire de la deuxième séquence, 181</i>	
Conclusion	182

QUATRIÈME PARTIE

JEU ET PROCESSUS CRÉATEUR

11. Qu'est-ce qu'un corps ?	185
Vincent Di Rocco	
Jeux et symbolisations	185
L'art brut, un espace singulier de création	186
Les désarrois de la subjectivité	187
Aloïse Corbaz et les jeux du corps	188
Une œuvre à corps perdu	190
Écrire le processus	192
Le jeu des formes et des matières : un jeu multisensoriel	193
12. Une médiation thérapeutique singulière, le « jeu théâtralisé »	197
Bernard Chouvier	
La mise en œuvre d'un récit partagé	197
Une histoire prête à jouer	202
Des mots pour une mise en scène	204
Les personnages et l'intrigue	207
Le jeu et l'espace du jeu	211
La réflexivité	216
13. La problématique du jeu dans les groupes opératifs	219
Pablo Castanho, Gustavo Vieira	
Introduction	219
Pichon Rivière et les groupes opératifs	220
<i>Le groupe opératif et le « jeu » à plusieurs : l'exemple du football, 222</i>	
Le jeu, le moment de la tâche et l'espace potentiel	224
La tâche et la problématique de la médiation	227
La tâche explicite comme articulateur entre le petit groupe et l'institution	230
En guise de conclusion : universalité et particularité des groupes opératifs	231

CINQUIÈME PARTIE

PERSPECTIVES TRANSDISCIPLINAIRES

14. ANTHROPOLOGIE	237
Denis Cercllet	
« Ceci est un jeu »	239
Jouer induit une posture particulière	241
Le flux de l'action	244
La notion de personnage	246
15. NEUROSCIENCES	251
Jean-Pol Tassin	
Les deux modes de traitement de l'information dans le système nerveux central	252
<i>Les caractéristiques du mode cognitif, 254 • La mise en place du traitement analogique, 254 • La maturation psychique et les oscillations entre les deux modes de traitement, 255</i>	
La place du transfert	256
16. CRIMINOLOGIE	257
Magali Ravit	
Photolangage© et jeu intersubjectif transmodal sensoriel	258
<i>Quand voir c'est jouer avec le traumatisme, 259 • La médiation photo : un lieu hors-lieu, attracteur des expériences traumatiques, 262</i>	
<i>ANNEXES. OUTILS D'ÉVALUATION À PARTIR DU JEU</i>	265
1. Tableau des jeux typiques	267
Anne Brun, René Roussillon <i>et al.</i> Avec Víctor Guerra	
2. Tableau des logiques du jeu dans les médiations thérapeutiques	269
Anne Brun	
3. Grille d'indicateurs de ludicité de la naissance à 3 ans	271
Mady Correa, Silvana Vignale	

4. Tableau de repérage des jeux en souffrance de (re)déploiement : cliniques des troubles d'apprentissage et médiations thérapeutiques	281
Frédéric Guinard	
5. Évaluation à partir du jeu dans la thérapie familiale psychanalytique	287
Cristelle Lebon	
Méthode	288
<i>Quelle « associativité formelle » en TFP ?, 289 • Quels « signes narratifs » ?, 290</i>	
Matériel clinique	292
Évaluation qualitative des processus de symbolisation	296
<i>À partir de l'impression clinique, 296 • À partir du 1^{er} tableau d'évaluation, 297 • Organisation des signifiants formels : 2^e tableau, 304</i>	
BIBLIOGRAPHIE	323

Introduction

Anne Brun, René Roussillon

Ce livre est né d'une collaboration internationale et interdisciplinaire et il vise à dégager une théorisation générale des médiations thérapeutiques artistiques, constante des pratiques de soin avec médiations artistiques dans différents pays, au-delà de la singularité et de la diversité de ces pratiques. L'originalité de cet ouvrage consiste à proposer une modélisation et une évaluation qualitative des dispositifs de soin à médiation, à partir d'un outil méthodologique qui est le repérage des jeux typiques au fondement de la créativité. Il s'agit d'envisager les formes de jeux à la source des processus de symbolisation dans le développement psychique de tout sujet, selon les âges de la vie, les cultures, et les expressions pathologiques, ainsi que le rôle du modèle du jeu dans le champ du soin psychique.

L'hypothèse fondamentale qui sous-tend ces travaux est que l'exploration du processus créateur, en tant que processus psychique de transformation, passe par le jeu ; le travail de création est donc conçu comme un travail de métabolisation par la psyché d'expériences ludiques aux différents âges de la vie, processus permettant une appropriation subjective de ces expériences, et, de ce fait, une relance potentielle de la créativité du sujet. Une telle modélisation suppose donc d'interroger les opérateurs du jeu à partir d'objets fonctionnant comme des « objeux » (concept de Fédida, 1978 ; Roussillon, 1991, 2013 à partir du mot du poète Ponge) qui désignent la fois les objets utilisés dans le jeu et le jeu lui-même pris comme objet, ainsi que des objets médiateurs relevant du concept de medium malléable (Milner, 1955 ; Roussillon, 1983, 1991), autour duquel s'articulent les dispositifs de médiations thérapeutiques, fondés sur l'art.

Selon cette orientation, le jeu peut être défini comme un processus psychique par lequel une expérience subjective peut être explorée avec plaisir, dans ses différents aspects et ses différentes dimensions, sans danger objectif pour le sujet qui s’y livre. C’est grâce à cette exploration que l’expérience subjective engagée va pouvoir être symbolisée et appropriée.

Mais cet ouvrage a aussi une histoire qui s’enracine dans les travaux de l’école dite « lyonnaise ». Après avoir proposé une métapsychologie des médiations thérapeutiques¹, puis des travaux novateurs sur l’évaluation des psychothérapies psychanalytiques², l’idée a émergé de proposer un système d’évaluation des médiations thérapeutiques à partir du modèle du jeu proposé par René Roussillon en 1995 et développé en 2008 dans le livre *Le jeu et l’entre-(je)u*. Le choix de centrer ce livre sur le modèle du jeu, découle fondamentalement de l’importance, dans la vie psychique, du jeu et des processus d’intégration de l’expérience vécue. Dès l’enfance, le jeu sert à apprivoiser les situations vécues difficiles ou énigmatiques, en les explorant et en leur faisant subir une suite de transformations dont l’objectif central consiste à les symboliser, pour les doter d’une prime de plaisir qui facilite leur intégration dans la subjectivité. Cette propriété essentielle se maintient sous différentes formes dans nombre de fonctionnements adolescents ou adultes dans lesquels, au-delà de l’activité manifeste, se produisent dans les profondeurs de l’activité psychique des équivalents du jeu de l’enfant qui présentent les mêmes propriétés, voire souvent les mêmes formes et les mêmes fonctions dans l’intégration des expériences vécues.

Les auteurs de cet ouvrage collectif ont aussi récemment proposé des livres novateurs relatifs à la modélisation et l’évaluation des dispositifs de soin à médiation (Brun, Roussillon *et al.*), pour prendre en charge notamment les situations limites et extrêmes de la subjectivité, dans le contexte sociétal de différentes formes d’expression de la souffrance psychique. L’évaluation à l’aide du paradigme du jeu permet, comme on le verra à partir d’exemples cliniques, de construire des modèles pour suivre pas à pas les réussites et aléas de l’intégration des expériences vécues au sein du cadre des médiations thérapeutiques dans les profondeurs du fonctionnement psychique.

1. Brun A., Chouvier B. & Roussillon R. (2013, réédit. 2019). *Manuel des médiations thérapeutiques*, Paris, Dunod.

2. Brun A., Roussillon R., Attigui P. (dir.) (2016). *Évaluation clinique des psychothérapies psychanalytiques. Dispositifs individuels, groupaux et institutionnels*. Paris, Dunod.

Ces travaux autour de la question de l'évaluation clinique des médiations thérapeutiques présentent des enjeux très importants car ils permettent tant de remodeler les paradigmes de la psychopathologie que d'améliorer de tels dispositifs de soin. Ils s'effectuent à partir du socle, pour ainsi dire, des perspectives théorico-cliniques de ce qu'on a désormais coutume de nommer « l'école lyonnaise » qui a permis de modéliser les médiations thérapeutiques comme des alternatives aux dispositifs thérapeutiques classiques, inadéquats face aux organisations psychopathologiques résistantes, comme psychoses, autismes, pathologies limites, névroses graves, psychopathies, pathologies de l'errance..., ainsi que de les adapter aux différents âges de la vie.

Par ailleurs, les systèmes d'évaluation plutôt quantitatifs sont contraints, pour que les résultats soient quantifiables, d'opérer des « réductions » de la complexité des résultats et des processus psychopathologiques impliqués : par exemple en ne considérant que les « mono » morbidités (évaluées par les grilles type DSM), là où la majorité des tableaux cliniques rencontrés concrètement dans la pratique confrontent plutôt à des pluri morbidités. Il y a donc très souvent un écart, qui peut être considérable, entre les résultats des évaluations effectuées et les situations concrètes de la pratique. La réduction est, on le sait, inévitable, la question n'est pas de la contester mais de poser la question de son degré, et de celui au-delà duquel les résultats ne signifient plus grand-chose et rendent non pertinent le travail d'évaluation. L'orientation vers des systèmes d'évaluations qualitatives repose sur une tentative pour réintroduire dans ceux-ci des degrés de complexité supérieurs, donc de diminuer la réduction et de tenter d'augmenter la pertinence des grilles d'évaluation. Ils reposent sur la prise en compte de la complexité, voire de l'hypercomplexité des fonctionnements humains et de leur psychopathologie, et ils s'essayent à rendre compte, dans le même sens, des effets des pratiques de soin sur les tableaux cliniques considérés.

Tous ces travaux autour de la question de l'évaluation clinique des psychothérapies psychanalytiques présentent des enjeux très importants, tant au niveau national qu'international, et nos premiers écrits (Brun, Roussillon, Attigui (dir.), *Évaluation clinique des psychothérapies psychanalytiques. Dispositifs individuels, groupaux et institutionnels*. 2016) ont ainsi commencé à se diffuser rapidement, tant dans la communauté scientifique que chez les praticiens. Une originalité majeure de cet ouvrage consiste donc à concevoir et à mettre à disposition des praticiens des outils d'évaluation prêts à l'emploi, regroupés dans les annexes. Un objectif fondamental de ce projet vise en effet à construire des outils d'évaluation spécifiques pour les médiations thérapeutiques à partir du repérage de l'émergence de différents jeux typiques dans le processus thérapeutique, destinés

à rendre compte de l'évolution des processus de symbolisation, donc du processus thérapeutique. Il s'agit de proposer un repérage précis des principaux opérateurs du jeu dans le cadre des médiations thérapeutiques pour pouvoir dégager les logiques des processus de transformation au fil du travail thérapeutique.

Nous situons donc ce paradigme du jeu comme un modèle organisateur de l'intersubjectivité¹ et de la symbolisation des expériences. Cette investigation nouvelle nécessite le croisement de ce champ avec d'autres disciplines, chacune s'enrichissant de leurs apports mutuels. Une des spécificités de notre approche dans ce livre collectif concerne donc une exploration pluridisciplinaire du rôle du jeu dans le processus de symbolisation créatrice à l'œuvre dans les dispositifs de médiations thérapeutiques. Il se situe à la croisée de modèles épistémologiques variés, explorés par notre perspective transdisciplinaire qui convoque la psychologie clinique psychanalytique, l'anthropologie, la criminologie et les neurosciences. Ce projet est tout à fait original par rapport à l'état de l'art qui comprend des travaux sur le jeu dans différents champs disciplinaires, notamment en anthropologie et en psychologie, des travaux sur le processus créateur dans l'analyse d'œuvres d'art, des travaux sur les médiations thérapeutiques mais pas de perspective d'ensemble liant ces différentes questions. Notre perspective consiste à relier l'opérateur du jeu au processus de création dans une visée interdisciplinaire, à dégager comme point commun les organisateurs du jeu dans les médiations thérapeutiques artistiques, afin de construire un modèle international des pratiques de santé fondées sur le jeu. La multidisciplinarité a pour objectif de créer un écart disciplinaire permettant de tester la consistance de nos hypothèses et non pas une lecture multidisciplinaire d'une situation clinique. L'approche n'est pas intégrative mais complémentariste avec un double objectif : produire une modélisation générale d'une pratique qui reste clinique, à partir de la notion de jeu utilisée comme paradigme et construire des outils d'évaluation utilisant la méthode clinique. Il s'agit donc d'inventer et de mettre au point de nouvelles méthodologies d'évaluation, de fonder des systèmes d'évaluations fondées sur l'associativité psychique et/ou le jeu, méthodes intrinsèques aux démarches fondamentales des pratiques cliniques d'orientation psychanalytique. Cette élaboration de critères cliniques pour modéliser et évaluer les cadres dispositifs des médiations thérapeutiques est très novatrice sur le plan national et international car les travaux de recherche sur l'évaluation, concernent jusqu'à

1. Brun A. (2020). Intersubjectivité et médiations thérapeutiques. *Évolution psychiatrique*, vol. 86, n° 4, 2020.

maintenant les psychothérapies individuelles et il n'existe pas actuellement d'outils d'évaluation clinique des dispositifs.

La première partie, consacrée au modèle du jeu, sera initiée par R. Roussillon qui introduira à une métapsychologie du jeu. À partir de l'histoire de la psychanalyse, il envisagera le jeu comme une « voie royale », alternative à celle du rêve mais dialectisée à celle-ci. Il proposera d'envisager le jeu comme un modèle pour penser le travail de clinique psychanalytique. R. Roussillon montre qu'une partie du processus de soin, notamment dans ses moments les plus cruciaux, peut être modélisée comme des formes de reprises de certains jeux types de l'enfance ou de la première enfance, en particulier pour l'exploration des investissements – jeu du coucou –, de la destructivité – jeu du jeter (jeu de la spatule), jeu de déconstruction, etc. –, de la dialectique présence/absence – jeu du lancer/ramener (jeu de la bobine) –, de la rivalité – jeu du va t'en à la guerre –, de l'identité – jeu du miroir. Une partie de la symptomatologie clinique se laisse comprendre comme le résultat de formes « interrompues » de ces jeux typiques qu'il s'agit de relancer lors du processus thérapeutique.

Ensuite, Silvia Zornig, universitaire et psychanalyste brésilienne, traitera de moments dans les psychothérapies où le jeu perd sa fonction de transitionnalité, ce qui ouvrira à des réflexions sur l'impact de la violence dans la constitution psychique. Elle aborde ainsi de façon originale la question de la violence sociale dans la vie quotidienne des familles et enfants vivant dans les favelas de Rio de Janeiro, à partir d'une clinique universitaire où sont prises en charge des familles, enfants et adolescents d'une des plus grandes communautés pauvres de Rio, familles à la recherche de thérapies individuelles ou familiales pour diverses symptomatologies. À l'appui de l'analyse d'un jeune enfant, elle montrera comment « jouer à ne pas jouer » constitue un temps essentiel du processus thérapeutique.

Puis Anne Brun introduira la problématique de l'évaluation qualitative des médiations thérapeutiques par le jeu. À partir du constat que les cliniciens référés à la métapsychologie psychanalytique sont confrontés à la nécessité de répondre aux attaques contre l'approche psychanalytique sur les terrains de soin institutionnel et que ces attaques sont souvent menées au nom de pratiques évaluatives du soin selon un modèle purement médical d'évaluation quantitative, avec des méthodologies d'évaluation des psychothérapies qui ont bénéficié aux thérapies comportementales et cognitives et disqualifié les psychothérapies psychanalytiques, elle rappelle qu'il s'impose de combattre sur le terrain même de l'évaluation, en proposant et en inventant des critères d'évaluation clinique de l'approche psychanalytique, fondés sur notre épistémologie psychanalytique.

Elle propose donc dans ce chapitre d'élaborer des outils d'évaluation à partir du repérage des jeux typiques et des processus qu'ils introduisent dans les dispositifs de médiations thérapeutiques accueillant des « situations limites et extrêmes » de la subjectivité. Ce chapitre développera la modélisation sous-jacente à la proposition de ces nouveaux outils d'évaluation par le jeu, ainsi que les modalités concrètes de la construction de ces tableaux d'évaluation qualitative par le jeu. À cet effet, elle explore le processus créateur en tant que processus psychique de transformation qui peut passer par le jeu, tant chez les artistes que chez les patients, et permet de ce fait une relance potentielle de la créativité du sujet. Elle propose notamment une approche psychanalytique novatrice du processus créateur, centrée sur les processus d'émergence et de transformation des formes sensorimotrices, dans des cliniques de la création. À partir de l'exemple clinique d'un enfant, elle permet au lecteur de suivre pas à pas les processus de construction d'un tableau d'évaluation des médiations thérapeutiques à partir du jeu.

La seconde partie évoquera le jeu et la psychothérapie au fil des âges. Sylvain Missonnier, infatigable argonaute de l'anténatal, conviera le lecteur à une audacieuse exploration de l'archéologie périnatale du jeu et de la médiation. À partir d'une consultation thérapeutique, il opérera une esquisse archéologique de la symbolisation générationnelle par le jeu, avec une observation de l'enfouissement en temps réel chez l'*infans* et son entourage et, simultanément, son actualisation, après-coup, chez le « Nebenmensch ». Il proposera une reformulation périnatale de la théorie de l'étayage.

Cristina Fulgosi et Jean-François Simoneau présenteront un dispositif novateur d'observation, d'écoute et de création adapté pour le premier âge, un atelier de peinture mère-enfant, âgé entre 6 et 36 mois, dans une maison de quartier au cœur de la ville de Bâle en Suisse dont la plupart des utilisateurs sont issus de la migration. Dans ces jeux picturaux du premier âge, ils sérient cinq perspectives sur la médiation picturale à création mère/enfant. Toutes les observations illustrent des signes d'émergence du jeu et son développement, de sa dynamique multi-sensorielle vers une inter-ludicité, en passant par différentes formes de quêtes intra- et intersubjectives, dans le cadre de l'atelier proposé. Ils montrent tant les possibles entraves du jeu dès les explorations sensorielles de l'enfant que les occasions multiples de relance des processus de symbolisation par le jeu.

Après cette évocation d'un travail de médiation pour le premier âge, Jérôme Boutinaud évoquera *l'accompagnement du jeu auprès de l'enfant en psychothérapie*. Il s'intéresse à la place du jeu dans le cadre du suivi psychothérapeutique individuel

avec des enfants mais surtout à la façon dont le clinicien l'accompagne, le soutient et s'y engage. Afin de tenter d'éclairer le sujet sur de nouvelles modalités, il adoptera un autre angle d'approche : la référence au psychodrame lui servira ici de boussole pour comprendre comment ses aspects théoriques et techniques peuvent aider le clinicien à se positionner au sein du jeu avec l'enfant.

Enfin, Tamara Guénoun abordera les jeux typiques d'adolescents en médiation théâtrale en montrant comment la médiation thérapeutique par le théâtre permettrait aux adolescents d'amorcer une activité symbolisante. Son travail auprès d'adolescents en souffrance psychique met en lumière une typologie de jeux propres à cet âge, à savoir des jeux d'identités, avec une reprise des jeux de miroir de l'enfance. Le jeu typique adolescent consisterait en un processus d'incarnation successive de personnages oubliés de son monde interne (McDougall, 1982) ainsi que de personnages témoins des mutations de ce monde interne (Ferro, 2010). En ce sens, le personnage théâtral pourrait être considéré comme un objet prototypique dans la médiation thérapeutique par le théâtre avec les adolescents. Les jeux typiques des adolescents sont donc des jeux d'identité.

Ce chapitre annonce la troisième partie consacrée aux jeux typiques dans les médiations thérapeutiques. Johann Jung évoque d'abord les dispositifs à médiation virtuelle numérique auprès de patients adolescents, dans un chapitre intitulé « Symbolisation et immersion dans les thérapies médiatisées par le jeu vidéo ». L'expérience clinique issue des thérapies médiatisées par le jeu vidéo met en lumière la manière dont les propriétés immersives de ce dispositif soutiennent le déploiement de processus de symbolisation, en appui notamment sur le registre de la sensorimotricité. Les caractéristiques du *Gameplay* comme les spécificités du transfert apparaissent déterminantes en ce sens qu'elles définissent les contours et les règles (*Game*) à partir desquels les potentiels de jeu (*Play*) pourront se déployer. Induit par la forte attractivité du médium, l'immersion vidéo-ludique telle qu'elle s'actualise dans les dispositifs de soin apparaît dans ce contexte comme le ferment de nombreux processus au service de la symbolisation.

Lila Mitsopoulou, dans son texte « Jouer en groupe avec la méthode à médiation Photolangage[©] », défend ensuite l'hypothèse que le sujet, en situation de groupe, commencerait à reconstruire sa groupalité psychique, en se réappropriant les représentations proposées au niveau intersubjectif, à partir du jeu enclenché avec l'apport de l'objet médiateur. Elle déploie et explicite le travail au sein des dispositifs groupaux qui offre la possibilité aux participants d'accéder davantage à une appropriation subjective du vécu traumatique. Le groupe photolangage permet notamment l'émergence et la métabolisation de l'affect et la fonction

auto-représentative et réflexive du dispositif favorise, en effet, l'intégration de vécus psychiques clivés et morcelés et l'espace transitionnel du groupe aide, progressivement, le sujet à accéder à une narrativité, qui favorise le ressenti, l'expression et la mise en sens de son expérience intime. À l'aide de ce dispositif, les expériences traumatiques précoces, habituellement difficilement accessibles au sujet se remobilisent.

Puis Éric Jacquet aborde les jeux groupaux pour les enfants psychotiques et autistes avec une médiation originale, qu'il nomme « la médiation espace ». Il montre comment la transposition en jeux de ces angoisses corporelles s'effectue, la plupart du temps, à partir d'un point nodal de projection sur les espaces, avec des caractéristiques variées. Il dégage quelques indicateurs de ce qu'il désigne comme « la dynamique des espaces », conçue comme issue symboligène et appropriative des angoisses corporelles pathologiques. Il traite aussi la question technique de l'interprétation dans le jeu et propose d'envisager la dynamique transféro-contretransférentielle à partir de la dynamique des espaces.

Comme l'a souligné Freud, dans *Le créateur littéraire et la fantaisie*, le jeu est aussi une voie d'exploration du processus créateur :

« Le poète fait comme l'enfant qui joue : il crée un monde fantasmatique qu'il prend très au sérieux, c'est-à-dire pourvoit de grandes quantités d'affect, tout en le distinguant nettement de la réalité. » (Freud, 1908, p. 70)

C'est dans cette perspective que la quatrième partie du livre est consacrée au jeu et au processus créateur. À l'articulation de l'art et de la clinique, Vincent Di Rocco nous invite à une exploration des jeux sensoriels dans les créations de l'art brut. À l'appui des tableaux et des textes d'Aloïse Corbaz (1886-1964), il propose une réflexion sur la fonction des jeux sensoriels qui émergent dans les problématiques psychotiques à partir de certaines productions « d'art brut ». Dans le cadre de « l'art brut » et plus particulièrement des œuvres d'Aloïse Corbaz, le corps et l'espace sont particulièrement interrogés : les jeux avec le corps, ou plutôt les jeux du corps, les jeux avec des parties du corps, sont effectivement omniprésents.

Du côté de la clinique, Bernard Chouvier analyse une médiation thérapeutique groupale d'inspiration psychodramatique qu'il nomme « le jeu théâtralisé », dispositif adressé à des enfants en période de latence, atteints de troubles *limites*. L'étape centrale de ce groupe, après l'élaboration de l'histoire, est la mise en place d'un jeu psychodramatique mettant en scène les principaux personnages de l'action. Bernard Chouvier analyse avec beaucoup de précision les différentes étapes de ce dispositif, montre l'importance des postures, de la mimo-gestuelle et des attitudes corporelles tout au long du déroulement du jeu. Il décrit aussi

avec subtilité la façon dont le jeu théâtralisé mobilise des enjeux transférentiels spécifiques au sein du groupe.

La partie intitulée « Jeu et processus créateur » s'achève par un texte rédigé par des psychanalystes chercheurs brésiliens, Pablo Castanho et Gustavo Vieira. Le titre « La problématique du jeu dans les groupes opératifs » fait référence aux travaux de Pichon Rivière qui a profondément marqué la théorisation des groupes en Amérique latine. Après avoir d'abord proposé un rapprochement entre la pensée de Pichon Rivière et la psychanalyse française, les auteurs proposent d'interroger les groupes opératifs – désignés aussi comme des « groupes centrés sur une tâche » – proposés par Pichon Rivière afin de déterminer la manière dont leur potentiel de « jeu » (au sens winnicottien) pourrait être favorisé dans leur mise en place technique. Alors que la notion de jeu est absente de la théorisation de Pichon Rivière, ce chapitre envisage les interfaces entre le concept d'« espace potentiel » que Winnicott propose dans le contexte de sa théorie du jeu et la notion de « moment de la tâche » dans l'œuvre de Pichon Rivière.

L'ouvrage s'achève par une exploration pluridisciplinaire (anthropologie, criminologie, neurosciences) du rôle du jeu dans le processus de symbolisation créatrice à l'œuvre dans les dispositifs de médiations thérapeutiques. Une des préoccupations majeures de nos travaux est de ne pas cantonner la psychologie clinique psychanalytique et sa théorisation dans le seul champ de la métapsychologie mais d'ouvrir un dialogue épistémologique avec d'autres disciplines. L'anthropologie d'abord différencie les formes de jeux selon les cultures et les sociétés et interroge la façon dont, à partir d'une « pulsion communicationnelle » des individus s'engagent avec leur corps dans un cheminement et dans une action partagée. La question se pose pour les neurosciences de la possibilité de repérer le fonctionnement du cerveau en train de jouer. Enfin la criminologie permet de dégager les jeux pervers, de séduction et de fascination, des criminels. Il s'agit d'examiner comment d'autres champs de savoir rencontrant le même objet avec des méthodologies différentes sont susceptibles d'ouvrir le dialogue avec leur démarche propre. Cet ouvrage témoigne ainsi du souci de croiser et de tenter de faire dialoguer les recherches cliniques avec les travaux issus de champs qui rencontrent leur objet à l'aide d'autres démarches ou méthodologies.

Denis Cercllet représente l'anthropologie, discipline spécialisée dans l'analyse des différences culturelles, et s'attache à la dimension sociale et socialisante du jeu introduit par une activité artistique, ainsi qu'à la différenciation des formes de jeu selon les cultures. Il s'appuie sur la littérature anthropologique relative à la permanence et la différenciation des formes de jeux selon les cultures et les sociétés (situations de colonisation, mondialisation et fabrique de la proximité).

Sa contribution consiste aussi à interroger des situations de jeu dans différents contextes (théâtre, musée d'art, cours de récréation, thérapeutique...) afin de saisir ce que ce mode particulier de relation produit personnellement et socialement. Il cherche à mettre en évidence le rôle qui est attribué au jeu dans les apprentissages des conceptions du monde et de nouveaux modes d'organisation politique : relation au mythe, à l'éthos des sociétés mais aussi à la recomposition des sociétés dans des situations de renouvellement du politique. Le jeu sert ainsi à mettre en scène les institutions et à les incorporer. Une recherche sera effectuée. Les situations de jeux à visée thérapeutique offrent un terrain de recherche qui permet d'aborder les interactions et l'engagement des individus dans la relation.

Second champ disciplinaire, les neurosciences : Jean-Pol Tassin s'interroge sur les travaux autour du cerveau « joueur », c'est-à-dire de l'activité cérébrale du cerveau d'un sujet en train de jouer. Les neurosciences ont accordé peu d'attention à la question du jeu en tant que tel ou du jeu chez les enfants. Néanmoins les hypothèses neurobiologiques confirment les observations cliniques qui montrent que le jeu est un facteur important dans le développement du jeune enfant. La majorité des recherches en neurosciences concernant le jeu l'envisage sous l'angle des dépendances en se concentrant sur le circuit des récompenses dans les cas d'addiction au jeu, c'est-à-dire des formes de « jeux pathologiques ». Il est néanmoins possible de déployer des études sur les « jeux » du cerveau, c'est-à-dire sur l'activité cérébrale du cerveau d'un sujet qui joue, et de montrer que cette activité libère des neuromodulateurs indispensables au traitement des informations dans le système nerveux central qui est nécessaire au fonctionnement du cerveau et à son développement. Dans le contexte de cette recherche, J.-P. Tassin en se distanciant des études liées aux « jeux pathologiques », avance des hypothèses neuroscientifiques sur le cerveau « en jeu ».

Dans le champ de la criminologie, abordé par Magali Ravit dans un chapitre intitulé « Jouer avec la mort chez les patients criminels » apparaît plus spécifiquement l'émergence de jeux prenant des formes extrêmes, allant des actes antisociaux les plus divers aux formes les plus délétères, qui prennent l'apparence de « mise en jeu » de la vie. Le champ de la criminalité permet notamment de repérer des jeux de séduction et/ou de séduction-fascination, et ils se doublent par des jeux à tonalité perverse. Les agirs sexuels (viols, pédophilie, attouchements) renvoient à des modalités dégénérées (au sens de ayant perdu leur pouvoir génératif de symbolisation) de jeu avec le corps et à la contrainte. Ces jeux sexuels pervers impliquent des expériences de mise en scène du plaisir et de son accès impossible. À rebours de cette dégradation de la possibilité de jeu, avec

des cliniques de l'agir violent, parmi les différentes modalités de thérapie possibles, les médiations thérapeutiques paraissent particulièrement appropriées car elles reposent pour une part sur des modalités de symbolisation par le jeu, par un lien ludique au groupe et des jeux intersubjectifs, avec une relance de l'activité onirique. Ces pratiques cliniques à médiation tentent de rétablir les jeux subjectifs là où toute possibilité de jeu s'était crispée.

Pour finir, les annexes de l'ouvrage rassemblent différents outils d'évaluation à partir du jeu, qui correspondent à des modélisations sous la forme de tableaux des processus engagés grâce au déploiement des jeux dans les médiations thérapeutiques. Ces outils d'évaluation sont très novateurs et très appréciés des praticiens. Le repérage de l'émergence de différents jeux typiques dans le processus thérapeutique permet ainsi de construire un outil d'évaluation spécifique pour les médiations thérapeutiques destiné à rendre compte de l'évolution des processus de symbolisation, donc du processus thérapeutique. Il s'agit de proposer un repérage précis des principaux opérateurs du jeu, dans le cadre des médiations thérapeutiques, pour pouvoir dégager les logiques des processus de transformation, au fil du travail thérapeutique pour les médiations thérapeutiques.

A. Brun, R. Roussillon, V. Guerra *et al.* présentent ainsi dans ces annexes un *tableau des jeux typiques*, puis A. Brun un *tableau des logiques du jeu dans les médiations thérapeutiques*. Ensuite, M. Correa et S. Vignale, psychologues uruguayennes, déploient à l'issue d'une pratique avec des enfants d'une trentaine d'années une *grille d'indicateurs de ludicité de la naissance à 3 ans*. Puis F. Guinard et C. Lebon, tous deux jeunes doctor.e.s du Centre de Recherche en Psychopathologie et Psychologie Clinique, proposeront l'un un *tableau de repérage des jeux en souffrance de (re)déploiement : cliniques des troubles d'apprentissage et médiations thérapeutiques*, l'autre une *évaluation à partir du jeu dans la thérapie familiale psychanalytique* : leur travail est très original et apporte de nouvelles modélisations, chacun dans leur champ clinique.

Ces échelles d'évaluation qualitative se situent dans la continuité de celles qui ont été précédemment élaborées dans l'ouvrage *Évaluation clinique des psychothérapies psychanalytiques. Dispositifs individuels, groupaux et institutionnels* (Brun, Roussillon, Attigui (dir.), 2016). De telles échelles sont en cours d'expérimentation et de modélisation des pays partenaires qui participent à la recherche sous tendant cet ouvrage, comme le Brésil, le Canada et l'Italie.

Autant dire que ce livre en annonce déjà d'autres, tant la recherche sur l'évaluation qualitative des dispositifs thérapeutiques selon une approche psychodynamique s'avère heuristique, révolutionnaire dans sa conception et indispensable à l'évolution actuelle et future de la clinique psychanalytique.

PARTIE I

Le modèle du jeu

-
- **Chap. 1** Le jeu potentiel : introduction à une métapsychologie
du jeu 15
 - **Chap. 2** Quand le jeu perd sa fonction de transitionnalité : réflexions
sur l'impact de la violence dans la constitution psychique 31
 - **Chap. 3** Évaluation qualitative des médiations thérapeutiques
par le jeu 45

