



DÉPART



Le jeu de l'oie (Loi) systémique

Yveline Rey

L'outil interactif

Il était une fois... venus du Nord, de l'Ouest et même du Périgord noir, une troupe de thérapeutes familiaux qui se réunissaient périodiquement au cours d'un rituel de supervision. Là ils amenaient tous les désordres qu'ils avaient eu à affronter dans leurs rencontres avec les familles. C'est ainsi, pour mettre un peu d'ordre dans le chaos, que leur vint l'idée de ressortir des greniers de l'enfance le vieux plateau du jeu de l'oie.

Il serait un peu long d'entrer dans tous les détails et détours de ce cheminement. Pour résumer, disons que, lors d'une de leur réunion rituelle, le superviseur trouva l'idée intéressante et proposa de la mettre, avec l'ancien jeu de l'oie, dans une grande marmite. Il conseilla d'y ajouter quelques ingrédients secrets en savant dosage, de laisser bouillir un certain temps, tout en traçant autour de la marmite une chaîne semi-ouverte d'amitié et d'interactions chaleureuses.

Il en ressortit, au bout de quelques lunes, un plateau simplifié et quelque peu différent de l'original. En effet, si la spirale était toujours là, il n'y restait que dix cases plus une case d'arrivée et une case de départ. Il apparut aussi, à la place des dés, une série de cartes porteuses de symboles.

Il en ressortit, au bout de quelques lunes, l'idée, infiniment

plus complexe, que le parcours de l'oie pouvait servir non seulement à mettre de l'ordre dans le chaos mais aussi à mettre du chaos dans l'ordre.

Il en ressortit, au bout de quelques lunes, de nouvelles règles du jeu destinées à inscrire une marge dans la page de la rencontre famille/thérapeute, une balise flottante invisible destinée à gérer l'espace de cette marge.

Bref, au bout de quelques lunes, il ressortit un jeu de l'oie (Loi) renouvelé de la systémique dont nous allons maintenant vous exposer les différentes phases.

La méthodologie... Mettre de l'ordre dans le chaos

«Il me semble qu'ils ne jouent pas franc jeu. Et ils discutent avec tant de véhémence qu'il est impossible de s'entendre. Et puis on dirait qu'il n'y a pas de règles, et s'il y en a, personne n'en tient vraiment compte.»

Alice au pays des merveilles, par Lewis Carroll.

Précaution d'emploi

Ce jeu de l'oie (Loi) systémique s'inscrit dans la mouvance d'une théorie en pleine évolution épistémologique qui ouvre sur la complexité. Autrement dit, sur un plan méthodologique le souci n'est pas ici de réparer une panne (de fonctionnement individuel ou collectif), de corriger une erreur (de

*Jeu de l'oie
Illustrations de B.
Marche*

parcours), d'interpréter des accidents et autres vicissitudes. Notre projet avec cet «objet flottant médiateur des communications» est plutôt :

- de ré-informer les membres du groupe familial sur un itinéraire événementiel (avec ses pointillés, ses blancs, ses majuscules, etc.) et sur l'histoire (niveau symbolique) qu'ils se racontent ;
- d'activer les ressources et le potentiel de créativité du système et des individus.

Démarche

Voici venu le moment de déplier le plateau du jeu de l'oie renouvelé de la systémique et d'aligner les cartes symboles.

Les différents partenaires de la consultation vont être invités à construire avec la participation du thérapeute un parcours en trois étapes :

- celle du choix des événements (temps séquentiel et chronologique) (niveau de l'histoire collective) ;
- celle du choix des symboles attribués à chaque événement (niveau mythique qui inclut l'expression des sentiments personnels à propos des événements de l'histoire familiale) ;
- celle du choix des explications (la case départ) et des projets ou positions individuelles (la case arrivée) (incitation à imaginer à se projeter dans le temps passé ou futur).

Maintenant si vous le voulez bien commençons à jouer.

Première phase

Le plateau de dix cases numérotées est présenté à la famille. Chacun des partenaires dispose d'un certain nombre de

fiches blanches. L'intervenant a inscrit au crayon noir quelques dates et événements qui ont attiré son attention au cours des entretiens précédents. Il va inviter les différents membres de la famille à choisir avec lui les dix «faits» qui sont à leur avis les plus marquants de l'histoire familiale.

Il pourra par exemple dire : «Afin de mieux comprendre ce qui se passe et d'explorer ensemble ce paysage où s'est produit le problème pour lequel vous êtes venus consulter... je vais vous proposer un jeu qui ressemble au jeu de l'oie. Il ne s'agit cependant pas d'un vrai jeu de l'oie. Comme vous pouvez le constater, ce tableau ne comporte que douze cases au lieu de soixante-trois. Il n'y a pas non plus de dés. Nous allons utiliser des fiches et des cartes que vous allez découvrir avec moi. Sur les fiches blanches j'ai inscrit un certain nombre d'événements concernant l'histoire de votre famille et qui m'ont paru être les plus marquants. Mais ce choix est tout à fait arbitraire. Il repose sur une sélection personnelle à partir des renseignements que vous avez apportés. Il est tout à fait possible que les choses qui me semblent à moi importantes ne le soient pas pour vous et aussi que j'en ai oublié de beaucoup plus significatives. Nous allons prendre connaissance de ces fiches une à une. Vous m'aidez à les placer en bon ordre selon les dates, à corriger mes éventuelles erreurs. Chacun pourra intervenir afin de donner son avis sur la place de l'événement, son

importance, ses conséquences, etc. Chacun d'entre vous a aussi la possibilité d'éliminer une carte et/ou d'en proposer d'autres sur lesquelles nous inscrirons les événements qui vous paraissent essentiels dans l'histoire de la famille.»

Les fiches seront déposées l'une après l'autre sur le plateau. La présentation simultanée de plusieurs fiches entraînerait brouillage et confusion. D'autre part ce procédé qui permet de faire interagir les membres de la famille sur un événement après l'autre réintroduit le temps dans sa durée.

Aucune interprétation ne sera donnée au cours de cette première phase ; par contre, les événements (et leur choix) peuvent être l'objet de questions. Le seul commentaire, en fin de séance, sera de demander à chacun de bien regarder le parcours en dix étapes et s'il souhaite modifier un ou plusieurs choix de ce calendrier familial mis en spirale.

Lorsque tout le monde est d'accord sur les dates et les événements à «retenir», l'intervenant (le plus souvent à la séance suivante) va proposer de passer à la

Seconde phase de ce jeu

Il pourra par exemple dire en étalant les cinq cartes : «Cette fois je vais vous demander quelque chose d'un peu différent. Il ne s'agit plus de sélectionner les grandes étapes de votre histoire mais de donner à chaque événement retenu une valeur symbolique, ou si vous préférez une tonalité, une couleur à l'ambiance qui l'accompagne. Pour cela nous allons utiliser les cinq cartes que voici. A l'aide de ces cartes

chacun d'entre vous va pouvoir me décrire la signification personnelle qu'il attribue aux événements choisis. Les cinq cartes sont réutilisables à chaque fiche. Si les avis diffèrent nous l'indiquerons en les notant sur les fiches.» L'ordre de présentation de ces cartes importe peu mais leur signification demande à être expliquée clairement et de manière à faire apparaître la bipolarité de chaque symbole, c'est-à-dire à la fois son aspect positif et son aspect négatif ou restrictif.

Par exemple :

- L'OIE est un élément dynamique qui fait avancer, elle permet de dépasser des blocages, de sauter des étapes, elle indique la progression. Mais quand on avance trop vite, il peut arriver qu'on passe à côté de quelque chose d'important, qu'on n'ait pas le temps d'assimiler; d'intégrer ce qui arrive ;
- LA PRISON représente la stagnation. On y est retenu contre sa volonté. C'est aussi un abri qui protège des dangers extérieurs ;
- LE PUIITS correspond à une descente sans fond, à l'abîme du désespoir, au retour en arrière. Mais cette descente peut être également l'occasion de puiser de l'eau, de se ressourcer ;
- L'HOTELLERIE est un havre de repos, une période de détente, de réflexion, de récupération. Seulement c'est aussi un endroit où rien n'arrive, où les choses n'avancent pas ;
- LE PONT est un élément qui relie, qui permet de franchir un obstacle. Cependant pour passer cet obstacle il peut y avoir un prix à payer, en quelque sorte un péage.

Au cours de cette séquence il est important que chacun puisse expliciter son choix et demander s'il le souhaite des clarifications concernant tel point de l'histoire familiale. Ce moment est propice à l'apparition de fissures dans «les croyances partagées» et souvent chargé d'émotion et d'incertitude. Il est en effet bien rare d'avoir l'occasion d'engager un dialogue authentique autour d'un scénario où l'on est acteur/protagoniste et coauteur sans tout à fait le savoir.

C'est dans cette atmosphère, où commence à se déployer l'envers du décor, que les partenaires seront invités éventuellement au cours d'une séance ultérieure à passer à la Troisième phase Imaginer un départ et une arrivée à ce parcours. Plus concrètement, chacun des participants devra inscrire sur deux fiches de couleurs différentes ses idées sur l'origine d'un tel parcours (d'une telle destinée), et sur ce qu'il peut advenir par la suite. Sur le plateau resté ouvert figurent les dix fiches blanches où sont clairement inscrits les faits les plus marquants de l'histoire familiale. Sur cette trace événementielle sont maintenant superposées les cartes miniatures représentant la valeur symbolique que chacun a souhaité donner aux différents événements sélectionnés. Cette procédure permet de distinguer clairement le niveau phénoménologique du niveau mythique et en conséquence fait apparaître les «motifs qui relient». Autrement dit, la circularité d'une liaison parfois dangereuse, souvent aliénante :

Yveline Rey est actuellement maître de conférence en psychologie clinique à l'Université de Savoie. Thérapeute systémique de couple et de famille à la Clinique universitaire G.-Dumas (La Tronche) et au Centre médico-psycho-pédagogique de l'académie de Grenoble, elle dirige également les activités du



C.E.R.A.S. (Centre d'études et de recherche sur l'approche systémique de Grenoble). Elle assure la supervision de différents groupes à Paris (CECCOF) et en province (Grenoble, Montpellier) et est auteur et co-auteur de plusieurs ouvrages parus aux éditions E.S.F., notamment : Systèmes, éthique et perspectives en thérapie familiale (sous la direction de Y. Rey et B. Prieur) E.S.F. Paris 1991, et Les objets flottants, collaboration avec P. Caillé.

en me comportant de telle façon, je conforte l'idée que partagent les autres de ma fonction, de ma position, de mon rôle... qui les amènent et m'amène à continuer à faire le même type de choix.

«Association du
Jeu de l'Oie»
- La Rolphie -
24660 Coulounieix.

Modélisation... Mettre du chaos dans l'ordre

«Un joueur qui s'engage dans la spirale du labyrinthe doit déjouer un certain nombre de pièges avant de parvenir au terme de sa quête, refaisant ainsi sous une forme dégradée le voyage de Thésée au cœur de l'ancre où se terre le Minotaure. Le Minotaure est, dans ce jeu, remplacé par l'oie.» (J.-M. Lhote, *Le symbolisme des jeux*, 1976.

Ce qu'il y a probablement de commun à tous les jeux de l'oie, des plus anciens (il existerait un plateau datant de 1640) aux plus récents, c'est l'idée d'un parcours initiatique, qui comme l'indique J.-M. Lhote prend son inspiration dans la mythologie grecque. Dans la

version systémique, le rôle du passeur est dévolu à l'intervenant. Il lui revient la tâche délicate de favoriser l'émergence d'un fil d'Ariane qui réinstalle une dialectique entre passé, présent, avenir, mais aussi qui relie les interactions, les comportements, les événements, au mythe, à la trame symbolique et émotionnelle.

Ce cheminement en trois étapes requiert un passeur expérimenté, attentif et respectueux. Il doit veiller à ce que puissent alterner les choix collectifs et les positions et sentiments personnels. Il doit permettre que le rationnel côtoie l'irrationnel, que le pragmatisme rencontre la poésie, et garantir le dialogue entre le tout (appartenance) et les individus (identités).

A chaque instant peuvent surgir des déviations, voire des déviances et des impasses, c'est dire que la partie n'est jamais jouée d'avance.

Mais si cette partie est bien menée, elle peut offrir l'espace à une méta-organisation où s'établissent des connexions, où s'autorisent les différences. Si cette partie est bien menée, les stratégies qui rendent possible l'élaboration de plusieurs scénarios l'emporteront sur le programme conventionnel dans lequel s'inscrit le symptôme. (Morin, 1993).

Mais la partie peut aussi s'enliser dans les prisons et les puits ; elle se réduit alors à une technique où le complexe n'est plus que compliqué, où les certitudes l'emportent sur l'imprévisible. Le passeur s'est embourbé et les ponts n'assurent plus le passage d'une rive à l'autre.

Venus du Nord, de l'Ouest et même du Périgord noir, une troupe de thérapeutes familiaux avait eu l'idée de mettre dans une grande marmite un jeu de l'oie sorti des greniers de l'enfance.

Un jour de pleine lune il en ressortit un jeu de l'oie (Loi) systémique. Un fugitif instant à la lumière des étoiles ils crurent même y voir une sorte de miroir turbulent (J. Briggs, F.D. Peat, 1991) qui d'un côté reflétait un monde ordonné, organisé, stable, et qui de l'autre réfléchissait tous les désordres, aléas et mystères de l'univers.

Par une nuit de pleine lune et aussi par hasard, venus du Nord, de l'Est, du Sud, de l'Ouest et même du Périgord noir, les thérapeutes familiaux l'espace d'un bref instant se trouvèrent à la frontière fertile entre l'ordre et le chaos...

Ils vous invitent à tenter l'expérience.

La méthodologie du Jeu de l'oie (Loi) systémique a été élaborée par Yveline Rey avec la contribution de Philippe Caillé et en collaboration avec : Catherine Clauzet, Jacques Edouard, Pierre Gurtler, Monique Lavaure, Christine Léon, Pascale Lipira. Les maquettes du plateau et des cartes ont été réalisées par Bernard Marche (psychologue, psychothérapeute C.M.P. de Périgueux).

Bibliographie

Briggs J., Peat F.D. (1991), *Un miroir turbulent*, Interéditions, Paris.

Caillé P., Rey Y. (1988), *Il était une fois... du drame familial au conte systémique*, Paris, E.S.F.

Caillé P., Rey Y. (1994), *Les objets flottants... vers une gestion créative du champ thérapeutique*, E.S.F.

Lhote J.-M. (1976), *Le symbolisme des jeux*, Paris, Berg International.

Morin E. (1993), *Terre - Patrie*, Seuil, Paris.

Neuburger R. (1991) : « Ethique de changement, éthique de choix : introduction à une thérapie familiale constructiviste », in *Systèmes, éthique, perspectives en thérapie familiale*, sous la direction de Y. Rey et de B. Prieur, Paris, E.S.F.

Rey Y. et coll. (1987) : « De la famille aux institutions : les messages irrécupérables. Erreur et créativité », Genève, *Thérapie familiale*, vol. 8, n° 1, p. 7-18.