

Groupes de psychodrame analytique au CMPP

Depuis huit ans nous avons institué la pratique du psychodrame au CMPP. Notre pratique s'inscrit dans la continuité de celle des fondateurs : Paul et Gennie LEMOINE.

1 Description

Nous recevons des adolescents ou préadolescents en groupe (au maximum 6 personnes).

Une séance se déroule sur une heure tous les quinze jours, avec deux professionnels formés à cette pratique : l'un anime la séance, le second observe et restitue au groupe, et à chacun dans le groupe, ce qu'il a entendu de ce qui s'est exprimé dans la séance. Ces places sont occupées en alternance d'une séance à l'autre. Une séance respecte donc une certaine temporalité avec son moment de conclusion. Nous pouvons décrire les différents temps comme suit :

Premier temps

Chacun est invité à évoquer un événement de sa vie et chacun des autres lui répond en lui demandant de préciser ce dont il veut parler et également en évoquant ce qui vient en résonance pour lui-même. De la sorte une première trame de discours s'ébauche entre les protagonistes.

Deuxième temps

L'animateur propose de mettre en scène l'un des événements évoqués par l'un des participants. Il l'invite à se lever pour venir avec l'animateur au centre du groupe. Il précise l'événement, ce qui se passe et qui est présent. Il choisit, dans l'assistance, les personnes qui peuvent jouer ces personnes évoquées de sa vie. La scène est donc représentée succinctement et des inversions de rôle peuvent être proposées pour jouer la scène d'une autre place que la sienne.

Troisième temps

Chacun reprend sa place et l'animateur invite alors les participants et à exprimer ce qu'ils ont perçu de la situation ainsi déployée par le jeu. C'est le temps de l'élaboration psychique, pour chacun, de la scène représentée.

Ce premier cycle (discussion-jeu-élaboration) en amène un second, en poursuivant avec ce que ce jeu a pu évoquer pour un autre. Toujours à l'invitation de l'animateur, une seconde scène est alors proposée. Une séance peut ainsi produire deux ou trois jeux qui se répondent, se complètent ou se décomplètent en contre-point. La séance se construit ainsi en soutenant les points de rencontre et d'inattendu de ce qui s'exprime dans le groupe.

L'observateur conclut alors la séance en reprenant, pour chacun, le singulier de son implication subjective dans ce qui a pu surgir.

2- Pour qui

La pratique du psychodrame s'adresse à des jeunes présentant soit un tableau d'inhibition soit un vécu d'agitation qui, dans un cas comme dans l'autre, sont un empêchement à l'élaboration psychique. La proposition d'un accueil avec d'autres et le passage, rapidement, par la mise en jeu permettent de mettre, au propre comme au figuré, un peu de jeu dans des conduites défensives massives ; il faudra veiller toutefois tout particulièrement à l'équilibre des groupes. Un groupe d'inhibés ou un groupe d'agités ne saurait produire de miracle de ce point de vue. Au contraire, cet espace peut accueillir la différence et faire ouverture dans l'expression subjective des uns et des autres.

3- Ego-auxiliaire

L'égo-auxiliaire est un adulte présent dans le groupe qui peut être sollicité, pour jouer, par les participants des groupes.

Ce rôle est tenu par des stagiaires psychologues. Ils soutiennent la production du jeu et le dévoilement du fantasme qui s'y déploie. Ils sont des pares-excitations face à l'excitation du groupe. Ils sont sollicités par l'animateur pour soutenir l'élaboration psychique du groupe en donnant leur ressenti sur le jeu représenté.

Ils sont donc une présence précieuse pour les participants et l'animateur.

En outre, le psychodrame est un outil de formation particulièrement pertinent pour des apprentis psychologues.

PJ : Illustration clinique : La démesure de l'instant

Intervention en 2012 donnée à l'institut municipal Angers

JCP 9 juin 2014