

LA LUDOTHÈQUE, QUELLE PLACE POUR LES ADOLESCENTS ?

Rafika BELHOUCHE *

Résumé

Dans le présent article, nous tenterons d'exposer la spécificité du travail de la ludothèque au centre d'aide psychologique de Sidi Moussa et de présenter quelques phénomènes observés chez des adolescents dans ce même espace.

La ludothèque est considérée, ici, comme espace de transition entre le ludique et le thérapeutique dans lequel l'adolescent crée un compromis, par le biais d'une activité de danse, qui lui permet le passage du corps à la verbalisation.

Mots clés : Ludothèque, Espace transitionnel, Cadre thérapeutique, Adolescence.

ملخص

يحاول هذا المقال طرح مفهوم جديد لفضاء اللعب و الترفيه المتواجد بمركز المساعدة النفسية بسيدي موسى، باعتباره فضاء انتقاليا بين إطار ترفيهي وإطار علاجي حقيقي. وهذا من خلال عرض بعض المظاهر النفسية التي ابداهها المراهقون داخل هذا الفضاء الجديد حيث يحاول المراهق أن ينتقل من التعبير بالجسم إلى التعبير بالكلام بواسطة نشاط الرقص.

الكلمات الأساسية : فضاء اللعب و الترفيه، الفضاء الانتقالي، الإطار العلاجي، المراقبة.

* SARP

L'association pour l'aide psychologique, la recherche et la formation (SARP) a mis en place en avril 2000 un centre d'aide psychologique (CAP) à Sidi Moussa, destiné à la prise en charge psychologique des enfants et familles victimes de violences terroristes.

Dès son ouverture, ce centre a été tout de suite sollicité par un grand nombre de femmes accompagnées de leurs enfants, pour une prise en charge psychologique ou sociale. C'est ainsi que chaque lundi après midi, la salle d'attente devient un espace de rencontres, d'échanges et de jeu pour les enfants qui viennent soit pour accompagner leur mère, qui ne veut pas les laisser seul à la maison, soit pour un rendez-vous de prise en charge psychologique. C'est ainsi que l'équipe du CAP a mis en place le 3/02/2003 un espace pour les enfants de 5 à 14 ans encadrés par une psychologue, où plusieurs activités ludiques ont été développées afin de contenir ces enfants. Cet espace est nommé "ludothèque".

Cet exposé est destiné à mieux faire connaître la ludothèque, son évolution ainsi que son fonctionnement. Voici donc la présentation de notre espace ludique qui fournit une série d'informations à tous ceux qui désirent avoir une idée sur le fonctionnement des enfants et des adolescents évoluant dans une ludothèque. Ce que nous présentons peut également servir de modèle aux psychologues travaillant avec des enfants dans des espaces ludiques, comme cela peut aider les psychologues ou les éducateurs qui travaillent dans des maisons de jeunes, des crèches, des centres culturels...

Cette présentation est le fruit d'un an d'expérience dans la ludothèque du centre d'aide psychologique de Sidi Moussa.

Au début, nous avons décidé de consacrer un temps pour l'observation. Cette dernière était armée d'un corpus théorique bien défini. Il s'agit de l'arrière plan psychanalytique.

Et là, nous étions confronté à deux grandes questions :

- Quel est la nature de cet espace ?
- A quels besoin la ludothèque doit elle répondre ?

Cette ludothèque a ses propres caractéristiques. Plus que l'aspect social et éducatif, elle englobe surtout l'aspect psychologique. Elle n'est pas une garderie d'enfants, ni un club de jeu, ni, non plus un groupe thérapeutique. C'est donc tout d'abord un lieu ludique mais c'est aussi un lieu de rencontre et d'animation socio-éducative soutenue par une réflexion psychologique pour et par le jeu.

En plus de toute les médiations ludiques (jeu, danse, théâtre, sortie, fête...), notre ludothèque garde sa spécificité psychologique, car, à travers un support matériel ou intellectuel, le travail qui s'y déroule, vise un bien être psychique.

Ce qui distingue un tel espace d'un simple espace ludique, c'est la manière dont les choses sont présentées, le langage médiateur et le sens donné aux différentes réactions des enfants et adolescents, ainsi que les objectifs visés à court, moyen et long terme.

Le sens donné aux différentes activités, la présence d'un psychologue clinicien, ainsi que l'orientation théorique de ce dernier peuvent donner un souffle particulier et favoriser un esprit différent de celui que l'on peut rencontrer dans les autres espaces ludiques.

Mais, avant de vous présenter notre expérience dans la ludothèque du centre de Sidi-Moussa, nous avons jugé utile de faire un détour théorique, à travers lequel nous allons présenter quelques définitions concernant la ludothèque puis le cadre thérapeutique.

Ceci nous permettra de donner sens à l'espace que nous proposons. Pour nous, disons-le tout de suite, il s'agit d'un espace transitionnel.

Dans un deuxième temps, nous définirons l'adolescence qui représente, elle aussi, une étape transitionnelle entre l'enfance et l'âge d'adulte.

Ensuite nous présenterons notre expérience pratique avec les adolescents de Sidi moussa.

LA LUDOTHEQUE

Sur le plan étymologique, le terme ludothèque est composé de deux parties :

Ludis, qui vient du latin et qui signifie jouer.

Et *theque*, qui vient du grec et qui signifie lieu de dépôt.

Donc, la ludothèque est un lieu de dépôt de jouets.

Sur le plan historique, la ludothèque est un concept très récent. Il a vu le jour au début du vingtième siècle, dans une première apparition à Los-Angeles aux Etats Unis d'Amérique, puis, en 1934, c'est l'Inde qui a encouragé et lancé l'apparition et la propagation des lieux ludiques.

Par contre, l'Europe n'a vu la naissance d'une première ludothèque qu'en 1959, au Danemark puis en Suède en 1963. En 1967, la France a adopté l'idée de construire des espaces de jeux pour les enfants et les adolescents. Depuis et par contiguïté, l'idée n'a pas cessé de traverser les

esprits des responsables du bien être des enfants, sur le plan mondial, et de multiples ludothèques ont vu le jour dans le monde.

Ces dernières années ont été marquées par les tentatives et les négociations dans le but d'une mise à jour d'une association internationale des ludothécaires.

Sur le plan pratique, la ludothèque est un espace, sensé comporter des jeux et des jouets, afin d'être prêtés à l'ensemble des adhérents, pour une durée limitée. Par cette vocation, la ludothèque est devenue un espace culturel, une institution socio-éducative, en même temps qu'un lieu d'animation par le jeu. Présenter la ludothèque ainsi nous fait penser à la fonction de la bibliothèque. La ludothèque s'inscrit dans un rapport intime à la bibliothèque. Généralement elle y est complémentaire ; sauf que tout ce qui a trait aux livres et à la lecture pour la bibliothèque est remplacé par les jouets et les jeux pour la ludothèque.

La ludothèque peut elle aussi, tout comme la bibliothèque, contenir des livres. Cependant, en plus des prêts de livres la ludothèque offre à ses adhérents, un espace de jeu dans lequel ils partagent des moments agréables. C'est là où se nouent et se dénouent des conflits, apparaissent les capacités de vivre dans le groupe, l'esprit de partage, la capacité de rencontrer les limites et de construire des liens, c'est là aussi où s'effectuent les différentes transformations psychologiques.

La ludothèque peut être en rapport avec les écoles, les crèches, les centres de loisirs, les institutions spécialisées, les hôpitaux..., dans des cas pareils, elle a pour tâche de répondre aux besoins et objectifs de ces structures. Les formes multiples que prend la ludothèque doivent évidemment s'adapter aux besoins, aux particularités de chaque région, quartiers, pays et à chaque environnement immédiat, mais elle doit surtout prendre en compte les besoins de l'enfant, ses intérêts...

LE CADRE THÉRAPEUTIQUE DANS LA PRISE EN CHARGE PSYCHOLOGIQUE DE GROUPE

On entend par 'cadre', l'ensemble des conventions du 'contrat' passé entre le thérapeute et les participants du groupe.

Le thérapeute donne d'emblée les règles aux participants, formant, ainsi, un cadre symbolique à l'intérieur duquel se trame un processus groupal.

Etre attentif au cadre ne signifie pas une attitude rigide et figée dans le respect obsessionnel des règles, c'est, au contraire, une référence à

laquelle le thérapeute et les participants reviennent à chaque fois pour se protéger contre les dérapages de l'un et les réticences de l'autre. C'est une situation définie par des caractéristiques capables de faciliter un travail qui vise des réparations inconscientes par le biais de mouvements et d'interactions conscientes.

Le cadre est un élément protecteur dans le sens où il protège le groupe et le thérapeute des dérapages psychiques qui visent les transgressions des limites et la ruptures des liens.

Le cadre est considéré, ainsi, comme un lien de reviviscence de situations antérieures peu ou pas élaborées, par le biais de représentations fantasmatiques en usant d'outils de la réalité.

Le cadre thérapeutique ne vise pas la transmission du savoir, ni l'éducation, ni, encore, la socialisation, bien qu'il soit en lien indirect avec ses différents aspects. Son objectif principal c'est bien d'aider et de favoriser la construction d'un espace thérapeutique. Cette construction se fait à deux, entre l'individu et le thérapeute dans une situation (thérapeute-patient) d'asymétrie où les manifestations transférentielles et contre transférentielles trouvent toute leur place dans l'expression et l'interprétation. Ces manifestations constituent le support de la thérapie au sein du cadre thérapeutique.

LA LUDOTHÈQUE DU CENTRE : UN ESPACE TRANSITIONNEL

L'espace transitionnel est défini comme un espace qui joue un rôle essentiel dans les processus de représentation et de symbolisation, il va permettre un premier décolllement avec l'objet maternel, un premier mouvement de l'enfant vers l'indépendance.

C'est une "aire intermédiaire" qui assure la transition entre le moi et le non moi, l'enfant et la mère.

C'est une "troisième aire", nous dit D.W Winnicott, un espace paradoxal, qui se situe entre la réalité interne et la réalité extérieure, entre le dedans et le dehors.

L'espace transitionnel, permet le passage de l'illusion à la désillusion. En effet le membre de la ludothèque vit une expérience similaire à celle que vit le bébé, passant de l'illusion à la désillusion. Car en jouant, le sujet donne forme à une illusion résultant d'un équilibre privilégiant la réalité interne à la réalité externe (tout en la prenant en compte). En jouant, l'enfant ré exprime son rapport à l'illusion, il ne peut le faire que dans un

cadre sécurisant lui garantissant la certitude de ne pas s'y perdre et de retrouver, en sortant du jeu, un équilibre entre les mondes interne et externe. Ces conditions permettent l'expérimentation et contribuent à développer la capacité à jouer (plaisir) et à établir une distance entre le jeu (plaisir) et la réalité (cadre).

A partir de là, nous pouvons dire que notre ludothèque occupe un espace transitionnel, au même titre que le phénomène transitionnel décrit par D. Winnicott. Ainsi, sur le plan de la forme, elle reçoit les enfants et les adolescents qui ne sont pas inscrits dans les consultations thérapeutiques et qui le seront peut-être un jour, selon leur comportements dans la ludothèque, ou encore ceux qui ont déjà bénéficié d'une prise en charge psychologique et qu'on préfère garder en observation à la ludothèque. C'est un passage pour ceux qui vont rejoindre la thérapie en venant du monde extérieur et pour ceux qui vont rejoindre le monde extérieur après avoir terminé leur psychothérapie. Cette situation "ludothèque", à mi-chemin entre l'espace thérapeutique et l'extérieur où entre le "normal" et le "pathologique" fait qu'on lui attribue le rôle d'espace transitionnel.

Sur le plan du sens à donner au travail qui s'y déroule, nous pouvons dire que les psychologues utilisent les outils ludiques tout comme dans une ludothèque ordinaire mais elle s'éloigne de celle-ci par le sens attribué aux comportements des enfants et des adolescents qui lui, se rapproche de la grille de lecture que peut utiliser un thérapeute dans le cadre de la prise en charge psychologique. Ce qui diffère de la prise en charge psychologique, c'est la souplesse et la perméabilité que ce soit dans le déroulement des séances ou dans les interprétations données durant ces séances. Dans ce sens notre ludothèque se trouve à mi-chemin entre un simple espace ludique et un vrai cadre thérapeutique.

Entre ces deux composantes : le cadre et la médiation ludique, la ludothèque présente une expérience de vie, représentant deux étapes génétiques : elle a une partie de l'enfance (plaisir, jeu) et une autre partie de l'âge adulte (les lois et les limites). Dans cette perspective, la ludothèque nous fait penser beaucoup plus à la période de l'adolescence qui est, aussi, une période transitionnelle entre l'enfance et l'âge d'adulte.

L'ADOLESCENCE

Certains phénomènes physiologiques, liés à la puberté apparaissent à cette période et caractérisent cette tranche d'âge. Cette dernière présente souvent des problèmes parce que la transition entre l'enfance et l'adoles-

cence constitue une réelle "mutation" qui engendre des phénomènes d'instabilité et de déséquilibre, aussi bien sur le plan physiologique que sur le plan psychologique.

Les adolescents accordent une très grande importance au groupe de pairs, où ils trouvent un exutoire, des compensations et aussi la possibilité d'élaborer des liens affectifs nécessaires à leur épanouissement. Durant cette période, les adolescents sont en opposition avec leur milieu familial et avec les adultes qui incarnent la structure de la société. L'adolescence est aussi l'âge des bandes que l'on trouve aussi bien dans les quartiers que dans les écoles. Certains adolescents, frustrés et déçus par le contexte dans lequel ils vivent, se retrouvent alors pour réaliser ensemble des "performances" valorisantes, pour contester un monde qu'ils rejettent. Ces "opérations" aboutissent parfois à des détériorations, voire des actes de délinquance, notamment quand une certaine compétition intervient entre les membres de groupe ou entre les groupes face au désir de se montrer indépendant et libre.

Cette position transitionnelle dans laquelle les adolescents se retrouvent nous permet de comprendre leur investissement de la ludothèque, en quelque sorte ils trouvent à l'intérieur toutes les conditions favorables pour la réalisation de leur désirs (telle que la réalisation narcissique), de leur tendances à se retrouver entre pairs et de leurs défenses (du fait qu'ils soient éloignés de leur famille et de pouvoir se mouvoir face à une autre référence-adulte et à d'autres lois).

L'adolescence dans un tel espace est considérée comme un moment transitionnel dans un espace transitionnel.

Ainsi et en tant qu'espace transitionnel notre ludothèque a joué le rôle d'un contenant, dans la mesure où cet espace prend un sens protecteur compte tenu des conditions sécuritaires dans lesquelles la région a évolué. Jouer ou se retrouver dans un groupe animé par un adulte n'est pas évident, dans une telle région compte tenu des conditions psychosociales dans lesquelles se trouvent les adolescents.

Dans cette région, même les adultes n'ont souvent plus les ressources personnelles nécessaires pour soutenir l'enfant dans les différentes formes et étapes de son développement et de pouvoir comprendre et supporter la crise d'adolescence de leur enfant.

La ludothèque est, aussi, un espace qui permet le dépistage des adolescents touchés par le terrorisme d'une manière directe ou indirecte, car les effets psychosociaux des traumatismes se vérifient sur le long terme et

peuvent avoir une incidence transgénérationnelle. Le groupe de la ludothèque peut jouer le rôle de contenant face aux surplus d'excitations et d'agressivité, observés chez les adolescents de la région.

Du point de vue du développement cognitif (qui a un rapport avec la connaissance et l'intelligence) la ludothèque permet aux adolescents de faire un travail de représentation et de symbolisation et de passer, ainsi, de la subjectivité à l'objectivité et du concret à l'abstrait.

A PROPOS D'UNE EXPÉRIENCE

L'observation que nous présentons ici s'étale sur une période de presque un an, avec un groupe qui comporte 10 adolescents de même sexe. Nous allons vous présenter à travers cette expérience, quelques aspects réactionnels de ces adolescents, vis-à-vis du contenant/contenu que représente la ludothèque.

A) Sur le plan du contenant : c'est-à-dire tout ce qui concerne le cadre dans lequel se déroulent les séances de la ludothèque.

L'accueil des adolescents à la ludothèque se fait chaque lundi après midi, de 13h00 à 14h30mn.

Les séances se déroulent dans une grande salle, équipée d'un matériel varié, constitué de jeux, de feuilles de dessin, de couleurs, de pâte à modeler, de livres de contes qui sont mis à la disposition des adolescents. La salle dispose aussi de deux grandes tables qui se trouvent au milieu de deux cercles constitués par chacun des deux groupes.

Notons ici que la plupart des participants de la ludothèque se connaissent et se côtoient à l'extérieur (des adolescents se sont, même, intéressés à la ludothèque par le biais des dires de leurs copains de la ludothèque). Nous leur préconisons toutefois d'éviter de parler de tout ce qui a trait au groupe à l'extérieur.

Les adolescents transgressaient continuellement le règlement intérieur de la ludothèque. Signalons que les lois du groupe sont établies avec leur participation.

Ces règles sont numérotées sur une fiche propre à chaque groupe. La séance d'élaboration du règlement intérieur s'est déroulée dans des conditions favorables où tout le groupe voulait se montrer capable d'achever cette tâche. On a observé une certaine compétition concernant celui qui peut proposer le plus de règles, les adolescents essayaient de montrer à chaque fois au psychologue qu'ils ont bien intégré les règles. Cependant

ces règles ont été transgressées à plusieurs reprises, comme par exemple, la fiche portant le règlement qui a été complètement gribouillée, d'après les adolescents c'est une façon de la décorer.

Cette transgression est une façon de se rebeller contre le psychologue qui représente l'adulte et surtout contre les lois extérieures.

La transgression du cadre s'est exprimée par :

- le refus des consignes.
- le retard et l'irrégularité des présences.
- le non respect de la règle d'abstinence
- la transgression d'espace dedans/dehors, en quittant complètement son groupe pour y revenir, sans demander de permission ni présenter des excuses.

B) sur le plan du contenu : c'est-à-dire tout ce qui a trait au déroulement des activités au cours des séances : nous pouvons dire que les adolescents se sont concentrés sur deux aspects à travers lesquels ils ont exprimé leurs besoins, leurs désirs ainsi que leur affirmation de soi. Ces deux aspects se résument par :

- l'importance et la place accordée au corps
- et la violence simulée, prégnante dans la majorité des activités ludiques.

Beaucoup de séances ont été marquées par une forte agitation de la part des adolescents mais aussi par des passages à l'acte entre eux. Tous les adolescents s'expriment par l'agressivité et cela apparaît à travers leur façon d'appréhender les jeux, et le développement d'un discours qui ne parle que d'attaque, de guerre, du colonialisme, d'acte criminel etc.

Les jouets, le jeu ainsi que le matériel de dessin perdent leurs sens par la manière dont ils sont utilisés par les adolescents. Ainsi, le sens de distraction, d'échanges et de socialisation est remplacé par des démonstrations de forces et de violence par le biais du jeu.

Signalons que la mise en avant du corps et la violence se manifestent souvent conjointement.

Corps, violence deux notions qui méritent toute notre attention, d'autant plus qu'elles acquièrent une signification particulière pour cette tranche d'âge.

Le corps subit à l'adolescence des bouleversements physiologiques et physiologiques inhérents à la survenue de la génitalité et aux transformations pubertaires. La poussée pulsionnelle amène l'investissement

narcissique au premier plan et fait du corps le moyen privilégié de la communication et de la relation à autrui.

Aider l'adolescent à apprivoiser son corps et à métaboliser sa violence en lui donnant la possibilité d'intégrer et d'élaborer psychiquement tous les changements somatiques en début d'éclosion à cette période, telles sont les coordonnées d'un travail d'articulation entre soma et psyché que cet espace ludique assure.

Dans cette position, où les lois du cadre proscrirent les débordements et les passages à l'acte, les adolescents se sont retrouvés devant le choix suivant : soit accepter les règles du cadre pour rester dans le groupe, même s'ils seront privés de décharger leur énergie libidinale par le biais de l'agressivité, soit ils réalisent leur plaisir à l'extérieur du cadre en quittant le groupe.

Entre ces deux positions : obéir à un cadre, castrateur et limitant, et satisfaire un plaisir d'agressivité ; les adolescents ont créé, après plusieurs séances, un compromis, c'est-à-dire une manière qui va leur permettre de canaliser leur énergie, sans qu'ils aient recours à l'agressivité et aux débordements, tout en utilisant les expressions et le langage corporel.

Nous avons remarqué une très grande tendance des adolescents à la danse, et dès qu'ils ont remarqué que l'animateur s'intéressait à cette activité, ils ont commencé à l'investir.

Un jour, à la demande du psychologue de proposer des activités pour la fête de fin d'année, les adolescents commençaient à proposer des jeux de rôle en rapport avec des histoires, tel que des jeux "du gendarme et du voleur", dans lesquels, ils déchargeaient une très grande agressivité, et quand ils voyaient que le psychologue désapprouvait ce qu'ils faisaient, ils passaient aux activités qu'ils avaient l'habitude de faire, chaque fin d'année, à l'école, telles les chansonnettes qu'ils répétaient d'une manière mécanique, sans aucune créativité. Un des membres du groupe a parlé de la danse RAP, et là le psychologue a constaté que les adolescents avaient une très grande connaissance des chanteurs et des chansons RAP. Vu que la danse a un très grand effet thérapeutique et c'est par son biais que l'adolescent arrive à mettre en valeur ses connaissances et son corps, nous avons opté pour cette solution en disant que le travail de la ludothèque va commencer par le corps.

Tout l'intérêt porté par les adolescents à cette activité est symboliquement significatif, d'abord le RAP est une danse qui se base essentiellement sur de forts mouvements corporels, elle se pratique généralement en

groupe d'où l'appellation "groupe de RAP", ce type de danse utilise des paroles généralement subversives.

La réussite de cette danse au cours de la fête a tout de suite aidé les adolescents à sélectionner la nature de leur activité principale : grâce à cette activité, nous avons remarqué qu'un nouveau lien de groupe s'est mis en place et qui se manifestait à travers une nouvelle appellation donnée à ce groupe nommé : الصاعقة , qui veut dire "Tonnerre". Une nomination qui exprime déjà de la puissance et de la violence. Le passage du groupe par les différentes étapes précédentes a permis aux adolescents une nouvelle façon de réaliser l'activité et un nouvel investissement du groupe et de la ludothèque.

Après quelques séances marquées par la place accordée au corps à travers cette activité, une seconde étape très importante a émergé dans le sens où elle a permis le passage du corps, et du comportement à la verbalisation. Cette dernière est révélée par le fait que ces adolescents ont été amenés à composer des paroles pour leurs propres chansons : les adolescents sont tenus d'abord de choisir un thème puis de composer des paroles autour de ce dernier.

Ainsi, face à la restriction du cadre et à la tendance ludique qui définit la ludothèque, les adolescents ont créé un compromis qui leur a permis d'opérer le passage du comportement à la parole, donc, du travail du corps au travail de la psyché.

CONCLUSION

Loin des objectifs et des techniques adoptés par la psychomotricité ou des thérapies qui visent le travail par le corps ou encore la musicothérapie, notre objectif était très modeste et simple : il s'agissait d'aider ces adolescents à décharger leur agressivité, à se débarrasser de leurs représentations mortifères et à mieux s'exprimer. Ce qui leur permettra de retrouver leur bien être et une adaptation psychique et sociale, et favoriser un passage harmonieux à la vie adulte.

BIBLIOGRAPHIE

- ANZIEU (A), (1975), *Le groupe et l'inconscient*, Paris, Dunod.
- CAHN (R), (2000), De quelques vicissitudes de l'espace transitionnel à l'adolescence, "Adolescence", collection Semailles, Edition : SARP, 115,128.

CHIAROTTO (A), (1991), *Les ludothèques*, Paris, Edition du cercle de la librairie.

DEUTSCH (H), (1974). *Problèmes de l'adolescence ; La formation de groupes*, Paris, Petite Bibliothèque Payot.

PRIVAT (A) et Coll., (1989), *Les psychothérapies de groupe d'enfants au regard de la psychanalyse*, Paris, Edition Lancier Guenaud.