

POUR VOUS INSCRIRE :

Formation permanente : 160 €

(n° de formateur : 72330770233)

Individuel : 110 €

Membre d'ARCAD : 40 €

Étudiant ou sans emploi : 20 €

NOM :

Prénom :

Profession :

Etablissement :

Adresse :

Mail :

Organisme payeur où adresser convention et factures :

.....

Bulletin à renvoyer à l'adresse :

ARCAD
45 rue de Lucie
33560 CARBON BLANC

Avec votre règlement par chèque ou mandat (chèque à l'ordre d'ARCAD)

Renseignements : arcadasso@gmail.com
www.arcad33.fr

Organisé par :



ARCAD est une association loi 1901 qui a vu le jour en 2008. Les objectifs d'ARCAD sont en premier lieu la diffusion de savoir et l'échange autour de l'adolescence et de la psychanalyse. Ceci se fait par l'animation de séminaires, de formations, l'organisation de colloques, l'écriture et la publication d'articles.

L'association développe des liens entre les professionnels qui travaillent dans le domaine de l'adolescence. Elle permet la mise en place de projets de recherche, l'accompagnement et le suivi dans l'avancée des travaux, ainsi que l'accès à des publications. L'intérêt est de pouvoir échanger, lors de séminaires spécifiques, autour de thèmes de recherche soulevés par la pratique clinique, de pouvoir discuter différents abords théoriques ou différentes situations cliniques.

Renseignements sur
www.arcad33.fr

Colloque filmé :

Prévente lors du colloque. 15 €

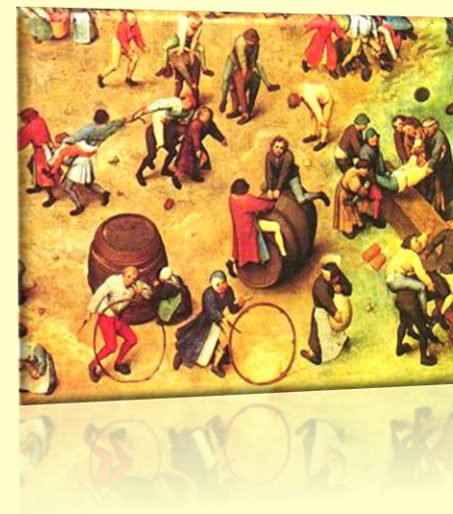
Ou sur www.arcad33.fr

7ème colloque d'ARCAD

**Vendredi 31 Mars soir
et Samedi 1er Avril 2017**

Jouer à l'adolescence :

Du Jeu au Je



Lieu : amphithéâtre du Musée d'Aquitaine

20 Cours Pasteur,

33000 BORDEAUX.

Accès : Trams A et B : Arrêt Hôtel de ville

Tram B : musée d'Aquitaine

« *Tout enfant qui joue se comporte en poète, en tant qu'il se crée un monde à lui ou plus exactement qu'il transpose les choses du monde où il vit, dans un ordre tout à sa convenance.* » (Freud, « La Science des rêves », 1900, p 70). ARCAD vous invite cette année à vous prêter au jeu des questions sur un thème qu'il n'est pas habituel d'associer à l'adolescence, tant cette période de remaniements rime plutôt avec la fin des jeux de l'enfance et le temps venu « pour de vrai ».

Le jeu de l'enfant actualise, dans le faire-semblant, dans le « comme si », les scénarii psychosexuels infantiles. Si la légèreté supposée du jeu (Hamayon) évoque l'enfance, ce que confirme son étymologie (« *jocus* » : plaisanterie, badinage), jouer implique aussi des règles. Le jeu participe donc largement au développement intellectuel et affectif, ainsi qu'à l'inscription dans la Culture. Il est ainsi un marqueur de la souffrance psychique et de l'expression de la pathologie, ainsi que l'a montré Mélanie Klein, en faisant du jeu en séance un nouvel outil thérapeutique chez l'enfant. Or pour Freud (« La création littéraire et le rêve éveillé », 1908), comme pour Winnicott, l'opposé du jeu n'est pas le sérieux mais la réalité, celle-là même que l'adolescent doit investir originalement en son nom. En effet, on sait l'importance, dans l'économie psychique, de la possibilité d'un jeu, au sens d'un écart, par rapport à la réalité : c'est là précisément la fonction du fantasme. Ainsi, au-delà du paradoxe apparent, il s'agira, dans ce colloque de questionner la place du jeu dans la vie psychique et dans le processus de l'adolescence. A l'instar du *playing* de Winnicott, nous aborderons le jeu, le « jouer », dans sa dimension dynamique, économique et processuelle.

Les jeux de l'amour et du hasard sont au cœur de la dynamique adolescente. Poussé par sa sexualité génitale émergente, l'adolescent se met en scène, joue avec son corps propre ou avec celui de l'autre. Il découvre qu'on ne peut pas jouer et se jouer de tout, tout le temps. Le génital lui impose de travailler de nouveaux modèles d'imitation et d'identification, au service du projet de subjectalisation. Les pulsions meurtrières l'engagent à jouer avec le feu, et, tel Prométhée, à jouer (avec) sa vie. Il prend alors des risques, soumet à l'épreuve de réalité l'ancien enfant qui, lui, « jouait à faire le mort » (Puyuelo). Le jeu peut ainsi prendre une dimension pathologique- éventuellement perverse- quand il

transgresse les règles et emporte l'adolescent au-delà des limites et sur le chemin de la destructivité. L'adolescent peut alors s'y perdre en se situant « hors-jeu », sa capacité de jouer en impasse, empêchée par un défaut de représentations ou par un échec du processus identificatoire.

Ainsi, la fonction du jeu à l'adolescence serait à entendre non comme la continuité des jeux de l'enfance, mais comme opérateur de transformation introduisant le sujet à une nouveauté radicale (Marty). La capacité de jouer de l'adolescent ne serait-elle pas un outil de la construction de soi, par l'appropriation du corps pubère et l'expérimentation d'affects, offrant un éventuel « retour à zéro » à chaque début de jeu ou début de partie, car celui-ci rend possible un nouveau processus, un nouvel essai à transformer ? Quand l'imitation constitue une des règles essentielles du jeu, « jouer à », c'est aussi « faire comme si » : l'adolescent imitant (une activité sportive ou culturelle, une orientation professionnelle, une habitude physique, alimentaire, une manière d'être, un mode vestimentaire, etc...), opère un travail de mise en représentations qui vient nourrir sa capacité d'accès à de nouvelles identifications. Jouer à être un autre afin de le devenir vraiment, tel semble l'enjeu de la capacité à jouer de l'adolescent. Le jeu, avec ses avatars allant du plaisir jusqu'à la destructivité, serait ainsi le vecteur majeur de la « création adolescente » (Gutton). Comment, enfin, le « jouer » à l'adolescence implique-t-il l'objet dans le cadre thérapeutique, notamment par le recours aux « *medium malléables* » (Roussillon) ? Comment le clinicien, le soignant, peuvent-ils créer un espace de jeu transitionnel avec l'adolescent et pour quelles modalités transférentielles ? Comment entendre le *légendage* (Dupeu), à savoir la narrativité du jeu et du joueur ?

Programme :

Vendredi 31 Mars :

16H45 : Accueil des participants.

17H30 Ouverture du colloque : **Anne JOLY**, psychiatre, membre d'ARCAD.

17h45 **Philippe GUTTON**, psychiatre, psychanalyste, Fondateur de la Revue Adolescence, Professeur émérite des Universités. *Imiter, s'identifier.*

18h30 **Roberte HAMAYON**, R.H., anthropologue, directeur d'études honoraire à l'École pratique des Hautes Etudes, Sorbonne. *Le jeu à travers le monde et l'histoire. Les grands jeux collectifs à travers l'histoire et le monde : la vie en "modèle réduit".*

Modérateur : **Philippe-Pierre TEDO**, Psychiatre, Psychanalyste, membre d'ARCAD.

Clôture : * Jeux surprises d'adolescents *

Samedi 1er Avril :

9 h **Valérie ADRIAN**, Psychiatre, Membre d'ARCAD, **Jean Philippe MOUTTE**, Psychologue, Membre d'ARCAD, **Marion HAZA**, Psychologue, Présidente d'ARCAD, Secrétaire du CILA, Maître de Conférences (CAPS, Poitiers). *Action ou vérité ? Du jouer-crée au refus de perdre.*

10H30 Pause

11h **Fanny DARGENT**, Psychanalyste, Maître de conférences en psychopathologie clinique, Université Paris Diderot. *Le corps : terrain de "je" à l'adolescence.*

Discutants : **Jean Louis QUEHEILLARD**, Psychologue, psychanalyste, membre d'ARCAD et **Geneviève HENRY**, psychologue, membre d'ARCAD. 12H45 Pause déjeuner

14H15 Jouer en thérapie : les médiations thérapeutiques

JP LEYMARIE, Psychologue clinicien, psychanalyste. *Agir et resymbolisation dans le jeu psychodramatique à l'adolescence.*

Thierry TRUFFAUD, Responsable Service Animation Clinique Jean Sarrailh, Fondation Santé des Etudiants de France, Co-Fondateur du concept de Cirque Adapté. *Les "Je" du CIRQUE à la Clinique Jean Sarrailh*

Yann LEROUX, Docteur en psychologie, psychanalyste, geek. *Miss Klein was a gamer. Que peut faire un psychanalyste avec les jeux vidéo.*

Arnaud SYLLA, psychologue, Centre Oreste, Tours, Association Hébé. *Jeu vidéo, "je" vidéo, je-vis-des-hauts.*

Discutants : **Marc DELORME**, Psychiatre, Psychanalyste, Membre d'ARCAD et **Florent FAUGERE**, Psychologue, Membre d'ARCAD.

17H30 : Conclusion : **Chantal LABADIE**, Psychiatre, membre d'ARCAD.