

Brigitte Chauvin
Supervision collective, Octobre 2014

Le cas de Sacha

Présentation générale

Sacha est un ado de 13 ans, plutôt petit, très blond, très mignon. Je l'ai vu une quinzaine de séances, depuis avril 2014.

Sacha est un enfant adopté, à l'âge de 2 ans, avec sa sœur jumelle, après de nombreux contacts et aller-retour de ses parents entre ses 1 an et ses 2 ans, en Ukraine.

Diagnostiqué précoce, hyperactif, sous Ritaline au moment où nous commençons, plus maintenant. Présenté comme accro aux jeux vidéo. En échec scolaire, plus exactement, il séchait l'école, en 4ème, à l'automne 2013. Depuis janvier 2014, il est en pension dans un collège spécialisé, au Mans. Il rentre le we, et je le vois tous les samedis.

Sur ses antécédents, sa famille, je ne sais rien de plus, et je n'en saurai pas plus.

La demande des parents : aider Sacha à être plus adapté, qu'il comprenne qu'il ne peut pas tout le temps obéir à ses pulsions.

Le travail des premières séances

Pour l'essentiel des séances (à deux exceptions près, un épisode de grosse bêtise dans le jardin des voisins, lorsqu'il met le feu à un cabanon, et un épisode où il se blesse dans sa baignoire), la séance est occupée par le *récit que me fait Sacha de ses aventures dans un jeu vidéo*. Ou par sa description des *cartes Magic*¹ avec lesquelles il joue avec des copains, et qu'il apporte pour me les montrer.

Je trouve ce matériel qu'il m'apporte très riche : par exemple, Sacha a un *avatar* qui est un nécromancien. Un nécromancien est un personnage qui vit avec les morts et qui a des pouvoirs particuliers sur les vivants et les morts. Les péripéties sont innombrables. Pour gagner de la puissance et de l'expérience. Le monde du jeu vidéo est à la fois très immoral et chaotique et comporte aussi des règles que Sacha respecte et fait respecter.

Dans les cartes, c'est un peu différent ; les dessins des cartes que me montre Sacha permettent d'apprécier son sens de l'esthétique.

¹Les cartes Magic sont des cartes à jouer et à collectionner. Les combats avec des cartes obéissent des règles et codes complexes, entre des cartes *créatures*, toutes sortes de dragons, sorciers, guerriers, animaux légendaires,... et des cartes *sortilèges* permettant des actions. les cartes s'échangent, se vendent, entre collectionneurs.

En voilà des exemples :



L'ambiance générale :

Sacha est très content de venir, il n'est jamais venu en renaclant, et même, les trois dernières séances, il était dur à arrêter. Il parle tout le temps, très vite, j'ai parfois du mal à comprendre. Mais il a un vrai talent à raconter, c'est drôle, imagé (!), souvent palpitant, je me régale aussi. Parfois, le récit est tellement réaliste et incarné, que je ne sais plus s'il parle du monde numérique ou de sa vraie vie au collège ! Je me suis fait avoir une fois : quand il me dit qu'il est second de son collège, je lui dis "mais pourquoi on te fait redoubler, alors ?". Je lui dis que je me suis laissée attraper, il rit et moi aussi.

La méthode qui s'est mise en place petit à petit, au cours des séances : comme il est en totale confiance (l'alliance thérapeutique s'est faite très vite, quand il a compris que je ne raconterai pas à ses parents, et qu'il pouvait "jouer" en séance), Sacha me raconte, à travers ses récits de jeu, les endroits où il éprouve des affects : peur, joie, toute-puissance, défaites, curiosité, ... Dès que je peux, je ramène le vécu du monde numérique dans un vécu ou dans une réflexion de la vraie vie, ou bien j'en fais une maxime universelle (rien de moins !).

Un exemple : quand les chiffres de l'augmentation de niveau s'affichent dans le jeu, c'est très valorisant pour Sacha, et il le ressent. Je lui fais sentir qu'il s'agit de reconnaissance, et que c'est la même chose dans la vraie vie, quand il réussit à l'école, ou qu'il est récompensé par ses parents ou simplement reconnu à sa juste valeur.

Autre exemple : dans le jeu de cartes Magic, il y a de l'inventivité, de la stratégie et des parties créatives, mêlées à du contrôle des personnages, comme dans une relation de groupe de copains.

Autre exemple : Sacha décrit une scène où le joueur subit des points de dégâts et, en même temps, inflige le même nombre de points de dégâts autour de lui. Je lui parle projection, vengeance.

Ou encore : Sacha est très obsédé par la puissance et la taille des personnages ; il a envie de grandir, il se trouve petit.

Mon contre-transfert :

Très positif, Sacha est très vivant, gai, intéressant et attachant. La séance passe vite. Mais je ressens la frustration de ne pas connaître son passé, de ne pas élaborer, d'où :

Ma demande

J'ai l'impression de tourner un peu en rond, je suis frustrée de ne pas atteindre ni affects très profonds, ni souffrances du passé, ni des soucis d'un ado, genre angoisses pubertaires ?

J'ai fait de nombreuses tentatives, notamment sur le thème du double : sa sœur jumelle, son avatar, des histoires d'âme, ... En vain.

Je pense que le jeu (comme les addictions) sert pour Sacha de séparation entre le corps et la douleur : pendant que le corps et une partie de l'esprit s'occupe au jeu, la douleur est oubliée. Laquelle ?

Suis-je trop pressée ? Trop livresque ?