Université d'Aix-Marseille I
UFR *Lettres et Sciences humaines*
Ecole Doctorale 356 *Cognition Langage Education*
Laboratoire de psychopathologie clinique : Langage et subjectivité, EA 3278

Doctorat de psychologie
En vue d'obtenir le titre de
Docteur en psychologie de l'Université d'Aix-Marseille I

Le jeu dans la thérapie des enfants

Une approche psychanalytique

Thèse présentée et soutenue publiquement le 25 novembre 2011 par
Marie Lenormand

Sous la direction de Monsieur Le Professeur Jean-Jacques Rassial

Jury :

Michèle Benhaïm, Professeure, Aix-Marseille I
Catherine Chabert, Professeure, Paris V
Marie-Claude Fourment, Professeure, Paris XIII
Jean-Michel Vives, Professeur, Nice

A tous ceux – dont je ne pourrai citer, ici, les noms trop nombreux – qui, d'une manière ou d'une autre, m'ont soutenue dans ce travail.

Parmi eux que soient spécialement remerciés :

Jean-Jacques Rassial, mon directeur de thèse, pour ses encouragements, sa confiance et son humour.

Kamel El Yafi pour sa lecture tout au long des étapes de l'écriture et sans lequel ce doctorat ne serait pas ce qu'il est.

Patrick Amoyel grâce à qui j'ai changé de métier.

RESUME DE THESE : LE JEU DANS LA THERAPIE DES ENFANTS : UNE APPROCHE PSYCHANALYTIQUE

Ce travail envisage la question de la fonction du jeu dans la thérapie des enfants à partir d'un point de vue clinique et théorique.

Dans un premier temps, trois approches psychanalytiques sont mises en perspective. Celle de Donald Woods Winnicott – qui fit du jeu le paradigme de la cure analytique – est envisagée du point de vue de la notion de *playing*, de ses paradoxes théoriques ainsi que des impasses auxquelles cette notion peut conduire si elle n'est pas clairement distinguée de la notion commune de jeu. La théorie de Melanie Klein, ensuite, est envisagée selon deux points de vue : celui d'une « technique analytique du jeu », découverte permettant la cure des enfants et posant la difficulté d'une réduction du jeu à une *technè* et, d'autre part, celui d'une théorie du jeu conçu comme « personnification » dont le mécanisme, en définitive schizo-paranoïde, consiste en la combinaison d'une *Spaltung* et d'une « projection ». Dans un troisième temps, le jeu, conformément à une approche freudienne, se trouve, d'une part, métapsychologiquement envisagé dans son rapport au fantasme. D'autre part, un rapprochement du mécanisme de l'humour et de celui du jeu permet d'évoquer un dispositif ludique fondé sur la dénégation.

Au terme de ce parcours, est proposée une *tripartition structurale des jeux* épousant le champ freudien. Selon cette classification, sont distingués trois types de jeux : les jeux « trompe-l'œil » fondés sur le mécanisme de la dénégation (*Verneinung*), les jeux « leurres » fondés sur le déni (*Verleugnung*) et enfin les jeux « suppléance » fondés sur le mécanisme de la forclusion (*Verwerfung*).

Suite au constat selon lequel une telle classification ne permet pas d'embrasser l'objet-jeu dans toute sa complexité, c'est la *spécificité* de la forme ludique qui se verra prise en considération, dans un deuxième temps, selon une logique *trans-structurelle*. Le jeu ne pouvant être réduit à un seul de ses aspects – réduction trop fréquente dans la littérature –, il est proposé d'étudier celui-ci sous *trois angles différents dialectiquement liés*. Tout d'abord, c'est la dimension du « cadre » du jeu qui est envisagée, c'est-à-dire la question de la structure ludique : ce qui fait d'un jeu un jeu ainsi que l'intérêt d'un tel repérage pour la clinique. Ensuite, c'est le *contenu* du jeu qui, dans sa phénoménologie « d'être-au-jeu », est pris en considération selon deux axes : d'une part, le jeu en tant qu'institution d'un monde et d'autre part le jeu en tant que « pensée sauvage » structurée à la manière du mythe. Est avancée l'hypothèse selon laquelle, dans la forme du jeu, ce sont les déterminants du sujet qui trouvent à s'énoncer. Enfin, c'est la dimension « jouante » du jeu – et non plus « jouée » – qui se trouve approfondie. Permettant de dépasser une approche du jeu toujours tentée, du point de vue clinique, par la psychopathologie, c'est la dimension créatrice et inédite du jeu qui trouve à être développée.

MOTS-CLEFS : JEU ; PSYCHANALYSE ; ENFANT ; CLASSIFICATION STRUCTURALE

ABSTRACT : PLAY IN THE THERAPY OF CHILDREN : A PSYCHOANALYTIC APPROACH

This doctorate envisions the question of the function of play in the treatment of children, from a clinical and theoretical point of view. First, three psychoanalytic approaches are put into perspective. The approach pioneered by Donald Woods Winnicott – who made play the paradigm of the psychoanalytic cure – is considered through the notion of *playing*. We consider the theoretical paradoxes of this notion, as well as the impasses to which it can lead if it is not clearly distinguished from the common notion of play. Next, we unpack two of Melanie Klein's concepts : firstly, her "psycho-analytic play technique," a discovery that opened up the cure to children, and that exposed the difficulty of reducing play to *technè*, and secondly, a theory of play conceived of as "personification" whose mechanism, by definition schizo-paranoid, consists in the combination of *Spaltung* and "projection." Finally, the Freudian model conceives of play as a formation of the unconscious, just like dreams or faulty acts. For Freud, the game is a space where fantasies are created. We will compare Ernst's and Hans' play with that of Arpad, Sándor Ferenczi's "little chanticleer", in order to tease out two possible tendencies of play: on the one hand, negation, and on the other hand, disavowal.

Following this exposition, we propose a Freudian-inflected tripartite structure of play. According to this classification, we distinguish play based on the mechanism of negation (*Verneinung*) that we call "trompe-l'oeil" games; play based on disavowal (*Verleugnung*) that we call "decoy" games; and finally "suppléance" games based on the mechanism of foreclusion (*Verwerfung*). We maintain that detecting the principal mechanism at play in a child's game is an indispensable moment for receiving him as a patient.

A second line of thought, in counterpoint to this triple classification, attempts to describe the "three dimensions" of play. If the first classification divided the notion of play, we now attempt to illuminate play's multiple facets. First of all, we interrogate the "frame" of playing, in other words, its structure. What makes a game a game and what is the clinical interest of this distinction?

Next, a phenomenology of the "being-at-play" induces a study of the *content* of play. Play will be considered along two axes: on the one hand, the game as world-making, and on the other hand, the game as "untamed thought" (Levi-Strauss) with a mythical structure. Our hypothesis is that the determinants of the subject are enunciated in the form taken by the game.

Finally, we consider the active dimension of play: the child as playing and not as plaything. In this section, we explore the creative and innovative dimension of *playing* in contrast with the content of his play, allowing us to move beyond an approach to playing that remains colored, from a clinical point of view, by psychopathology. For the subject, this dimension of play inaugurates a new relationship to the real.

KEY-WORDS : PLAY; PSYCHOANALYSIS ; CHILD ; STRUCTURAL CLASSIFICATION ; GAME

INTRODUCTION

C'est bien connu, les philosophes, comme les enfants, s'étonnent facilement et font preuve, comme eux, d'une fascination et d'une sublimation immense pour toutes les choses de la vie. C'est peut-être la raison pour laquelle j'ai toujours eu un point faible, autant pour les philosophes que pour les enfants. […] Pour eux, le jeu n'est jamais tout à fait un jeu, mais une certaine manière d'être au monde. Leur conscience du réel semble prise dans tous ses revers, faite de réalité et d'illusion, de magie ou de choses concrètes. […] Les limites entre les choses leur demeurent floues, les cloisons perméables.

Abbas Kiarostami[1]

[1] Cité par P. Ragel, *Abbas Kiarostami. Le cinéma à l'épreuve du réel*, Toulouse, Yellow Now, 2008, p. 19 et 20.

Ce doctorat est issu de l'étonnement provoqué par la rencontre, dans notre clinique débutante, avec le jeu des enfants.

Nous ne cacherons pas au lecteur que, dans les premiers jours où nous avons commencé à recevoir des enfants en séance, troquant l'austère tableau noir pour la pâte à modeler, la dînette et le baigneur, nous avons eu l'impression de faire « le grand écart ». Passer de l'enseignement de la philosophie à la rencontre analytique avec des enfants, qui plus est, qui jouent, ne fut pas sans provoquer un vif sentiment d'étrangeté.

Cette rencontre constituait aussi pourtant, d'une certaine manière, l'aboutissement d'un parcours que nous avions choisi et au-delà, l'occasion, plus profondément sans doute, de renouer avec ce qui nous avait conduit à la philosophie et dont les études et l'enseignement nous avaient paradoxalement et partiellement éloigné. Pour reprendre un terme kantien, notre rapport au monde en général et à la philosophie en particulier nous avait conduit à une certaine « hétéronomie ». Or la cure analytique, la nôtre en tout cas, nous est apparue comme une manière de restituer une « marge de jeu », permettant d'habiter le monde.

À ce titre, le jeu des enfants comme « être au monde » ne pouvait manquer de nous intéresser. Entendons-nous. Parler de « jeu » ne revient pas à parler de « marge de jeu ». Si nous faisons le rapprochement, c'est dans la mesure où le « jeu des enfants » exemplifie et grossit, pour nous, une manière d'appréhender la réalité et d'habiter le monde en laissant une « marge de jeu » à la singularité du sujet.

Si le stoïcien conseille de « changer ses désirs plutôt que l'ordre du monde », le jeu de l'enfant nous rappellerait plutôt la nécessité de sauver, pour habiter l'ordre du monde, une part de désir.

En tant qu'offrant un lieu à l'impossible, le jeu illustre pour nous *une* manière de donner la parole à cette part désirante. C'est cette dimension qui, avant tout, nous a intéressé.

Dans le cadre d'un CMPP, nous sommes amené à recevoir des enfants[2] dans un dispositif psychanalytique[3]. Celui-ci, fondé sur le principe de l'analyse du transfert, laisse libre cours à ce

2 Dans ce travail, nous considérerons le jeu des enfants à partir de deux ans jusqu'à l'âge de la pré-adolescence, c'est-à-dire environ onze ans.

3 En cela, il ne s'est absolument pas agi pour nous de faire du jeu une méthode thérapeutique comme J.L. Moreno a pu, par exemple, l'envisager. Cf. J.L. Moreno, *Psychothérapie de groupe et psychodrame*, Paris, PUF, 1965.

qu'apportent ces derniers spontanément en séance. Or, il se trouve qu'à côté du recours au dessin et à la parole elle-même, les enfants se mettent facilement à jouer. La fréquence de l'apparition du jeu nous a conduit à considérer qu'il ne s'agissait pas d'une question mineure qui pouvait être, purement et simplement, mise de côté.

La question qui s'est ainsi posée à nous avec insistance est la suivante : comment accueillir le jeu ?

Plutôt que de nous permettre de retrouver une « assiette », la lecture des écrits psychanalytiques sur le jeu – sans même parler des théorisations en provenance de la philosophie, de la sociologie et de la psychologie – nous a plutôt conduit à un désarroi encore plus vif.

Un bref parcours historique révèle que la question du jeu dans la cure des enfants a d'abord été tragiquement inaugurée par Hermine von Hug-Hellmuth[4] à Vienne. Par la suite, la question du jeu dans la cure des enfants a fait l'objet de travaux majeurs chez deux des auteurs post-freudiens les plus importants : Melanie Klein et Donald Woods Winnicott.

La « technique analytique du jeu » permit à Melanie Klein de soutenir, contre Anna Freud, que l'enfant pouvait être « analysé » plutôt qu'« éduqué analytiquement ». Aussi le jeu occupe-t-il un rôle crucial à deux titres : premièrement dans l'élaboration théorique kleinienne dans la mesure où, comme elle le reconnaît elle-même, ses intuitions théoriques découlèrent directement de cette fréquentation assidue du jeu des enfants, deuxièmement pour la clinique des enfants, en général, dans la mesure où le jeu permit, en définitive, de l'inventer.

Selon un tout autre angle, Donald Woods Winnicott accorde, lui aussi, une place déterminante au jeu dans sa théorisation, faisant de celui-ci le cœur de sa conception de la cure. Le jeu chez lui ne permet pas seulement l'interprétation : l'envisageant comme processus, il le considère comme thérapeutique « en lui-même ».

Un tel survol nous conduit à constater que ces deux théorisations majeures n'envisagent pas le jeu sous le même angle : l'éloge par Winnicott du *playing* vise le processus ludique alors que la proposition kleinienne d'interprétation du jeu des enfants concerne le contenu fantasmatique du jeu. Ajoutons que, pour compliquer la question, l'un et l'autre envisagent le jeu dans des conceptions de la cure en définitive hétérogènes. Ainsi, non seulement ils ne s'occupent pas du même objet, mais leurs théorisations ne s'inscrivent pas dans une même pratique de l'analyse. Pour cette raison, ces deux conceptions ne se rencontrent pas, tant elles se situent, en réalité, sur des plans différents.

4 Cf. notre article sur H. von Hug-Hellmuth en annexe.

Ajoutons qu'à la difficulté de s'y repérer théoriquement dans de telles circonstances, la clinique est venue elle-même nous confronter à des impasses. Tout au long de ce doctorat, nous évoquerons ainsi le jeu de M., jeu à certains égards hypnotique, qui se répéta durant de longs mois. Ajoutons d'emblée que ce jeu conduisit à un échec thérapeutique lié, selon nous, à diverses causes : d'une part le manque de rigueur de notre dispositif, d'autre part, notre indécision quant à la manière d'accueillir la structure singulière du sujet.

Toujours est-il qu'au-delà de nos propres impasses, ce jeu constituait aussi un point de butée pour les théories évoquées. Il nous apparut comme évident que ce jeu n'avait pas la vertu du *playing*. Par ailleurs, l'interprétation du jeu au sens d'un fantasme nous est apparue non seulement comme *sans effet*, voire comme impossible.

À partir de là, il nous est apparu comme nécessaire de reprendre la question afin de tenter d'y voir plus clair.

Notre doctorat s'organise en deux parties. Dans un premier temps nous cheminerons aux côtés de trois auteurs : Donald Woods Winnicott, Melanie Klein et Sigmund Freud.

Ce premier parcours est animé par un double projet. Premièrement, nous avons souhaité approfondir ce que chacun de ces auteurs nous enseigne d'irréductiblement singulier quant à la question du jeu. Chacun de nos trois premiers chapitres s'énonce donc à partir du « lieu théorique » de leurs écrits. Parallèlement, l'étude de leur théorisation est mise en perspective avec les problèmes théoriques et cliniques que cette dernière soulève selon nous. L'exposition de leurs conceptions est donc, pour nous, l'occasion d'un dialogue avec eux.

Concernant Winnicott, après avoir essayé de dégager les paradoxes de sa conception du jeu, nous avancerons l'idée selon laquelle tous les jeux ne peuvent pas être rapportés à ce que ce dernier nomme le *playing*. Il nous est apparu que cette limite était suggérée par Winnicott lui-même « entre les lignes », notamment au sujet du garçon dit « à la ficelle » et de la femme « qui faisait des réussites ». Concernant Melanie Klein, nous reviendrons sur la difficile question de l'interprétation du jeu des enfants ainsi que sur sa conception du jeu conçu comme « mécanisme de projection ». Cela nous amènera à proposer, à titre de repérage provisoire, que *certains* jeux obéissent à un mécanisme de forclusion. De son côté, Freud fait du jeu une formation de l'inconscient intermédiaire entre, d'une part, le rêve et le symptôme et, d'autre part, l'œuvre d'art – à laquelle nous proposons d'ajouter l'humour. Compris ainsi, le jeu permet l'élaboration du fantasme. Aussi proposerons-nous de considérer que la conception du jeu de Freud, notamment dans les exemples d'Ernst et du petit Hans, se rapporte à des jeux qui se fondent sur le

mécanisme de la dénégation (*Verneinung*). Nous évoquerons, en écho à ces types de jeu, le jeu d'Arpad, le « petit homme coq » de Ferenczi obéissant, selon nous, à une logique de déni (*Verleugnung*).

Nous voyons donc qu'au détour de notre parcours aux côtés de nos trois auteurs, c'est une proposition de classification des jeux qui progressivement émerge et en vient à se préciser. A la fin de notre chapitre sur Winnicott, nous aboutissons au principe selon lequel il est vraisemblablement nécessaire d'opérer des distinctions au sein de l'ensemble « jeu » – distinctions que Winnicott a du reste ébauchées. A la fin de notre chapitre sur Klein, nous aboutissons à l'idée que certains jeux peuvent être compris comme se fondant sur le mécanisme de la forclusion par opposition à d'autres types de jeux plus « symboliques ». Enfin, au terme de l'analyse des écrits de Freud, nous aboutissons à une proposition de classification structurale des jeux qui épouse le champ freudien.

Nous proposerons ainsi de considérer qu'il existe des jeux que nous nommerons des jeux « trompe-l'œil » fondés sur le mécanisme de la dénégation (*Verneinung*). Ensuite, nous proposerons de repérer des jeux fondés sur le mécanisme du déni (*Verleugnung*) que nous baptiserons des jeux « leurres ». Enfin nous proposerons de considérer que certains jeux obéissent à une logique de forclusion (*Verwerfung*) que nous nommerons des jeux « suppléance ».

D'une certaine manière, nous aurions pu clore ici notre interrogation sur cette proposition de classification structurale.

Pourtant, nous avons souhaité ajouter comme un « second plan » à cette première construction théorique. En effet, certaines dimensions du jeu, essentielles à notre avis, demeurent non envisagées par cette tripartition structurale. Il convenait donc, selon nous, d'ouvrir *à nouveau* la question. Dans notre dernier chapitre, changeant notre perspective d'approche, nous prendrons cette fois le « parti pris du jeu ».

Nous souvenant, premièrement, du fait que Winnicott se consacrait au jeu compris comme « processus » et, par là, s'attachait à repérer les *effets* du jeu, nous souvenant, deuxièmement, du fait que Melanie Klein considérait au contraire le *contenu* du jeu dont l'analyse permet l'interprétation, nous en sommes arrivés à l'idée que considérer ces deux dimensions indépendamment, ou plutôt en les croisant à notre premier repérage, était fécond pour accueillir le jeu afin de ne pas réduire celui-ci à la pure expression d'un mécanisme psychopathologique. Notons qu'à ces deux dimensions, nous en avons souhaité en ajouter une troisième.

Nous serons donc amenés, dans notre quatrième et dernier chapitre, à envisager le jeu selon trois dimensions dialectiquement liées l'une à l'autre. Afin de donner à voir cette

articulation, nous avons proposé une analogie avec la peinture. De même que celle-ci est structurée par un cadre, qu'elle offre au regard une forme peinte, et qu'enfin la peinture est avant tout geste créateur qui lui donne naissance, nous considérerons que le jeu peut aussi être abordé selon trois angles distincts et organiquement liés entre eux.

Premièrement, nous nous intéresserons à la structure du jeu et à sa définition. Cela nous permettra de fournir des repérages permettant de saisir à quelles conditions on peut affirmer qu'il y a jeu et à partir de quand celui-ci, à l'inverse, se corrompt. Ensuite, puisque le jeu n'est pas seulement un cadre formel, nous nous attacherons à rendre compte de son mode de « donation ». Cela nous conduira à envisager la question de sa forme et à affirmer que s'y énoncent les déterminants du sujet. Aussi serons-nous amenés, dans ce chapitre, à envisager le « monde » du jeu, dans un sens phénoménologique, et à évoquer la proximité de celui-ci avec le mythe.

Enfin, après avoir évoqué la forme du jeu, à savoir sa part « jouée », nous nous consacrerons à sa part « jouante ».

Nous soutiendrons que celle-ci se repère comme inscription d'un nouveau rapport au réel.

1 WINNICOTT ET LE PLAYING

On the Seashore

On the seashore of endless worlds children meet.
The infinite sky is motionless overhead
and the restless water is boisterous.
On the seashore of endless worlds the children meet with shouts and dances.

They build their houses with sand and they play with empty shells.
With withered leaves they weave their boats
and smilingly float them on the vast deep.
Children have their play on the seashore of worlds.

They know not how to swim, they know not how to cast nets.
Pearl fishers dive for pearls, merchants sail in their ships,
while children gather pebbles and scatter them again.
They seek not for hidden treasures, they know not how to cast nets.

The sea surges up with laughter, and pale gleams the smile of the sea-beach.
Death-dealing waves sing meaningless ballads to the children,
even like a mother while rocking her baby's cradle.
The sea play with children, and pale gleams the smile of the sea-beach.

On the seashore of endless worlds children meet.
Tempest roams in the pathless sky, ships get wrecked in the trackless water,
death is abroad and children play.
On the seashore of endless worlds is the great meeting of children.

Rabindranath Tagore[5]

5 R. Tagore, *The Crescent Moon*, London, Macmillan, 1913.

1.1 Les fondements philosophiques de la pensée du jeu chez Winnicott

Winnicott accorde une place centrale au jeu dans son œuvre. Son optimisme clinique et la valorisation du jeu s'originent dans une conception que l'on pourrait qualifier de romantique. Dans la mesure où cet éloge du jeu nous a profondément imprégné, au point qu'on pourrait même affirmer qu'il a *orienté* notre rencontre avec le jeu des enfants, nous prendrons le temps d'en évoquer l'épaisseur philosophique. Suggérons d'ailleurs, dès à présent, que le parcours de ce doctorat peut, en un sens, se comprendre comme *cheminement* à partir de ce « parti pris du jeu » winnicottien. Reconnaissons, en anticipant sur les développements ultérieurs, que notre optimisme a, chemin faisant, laissé la place à une certaine désillusion. Le jeu des enfants nous a confronté, dans la clinique, au « négatif ».

Précisons pourtant, avec le recul d'aujourd'hui, que cette épreuve du négatif nous a sans doute permis de renouer sur un mode plus juste et moins idéalisé avec ce que le jeu peut – mais pas nécessairement – comporter de *playing*.

Pour notre part, nous reviendrons seulement à la fin du quatrième et ultime chapitre de ce doctorat sur cette part que nous nommerons la part « jouante » du jeu[6].

Mais avant d'en arriver là, un certain chemin rester à parcourir.

1.1.1 La pensée romantique du jeu

Selon la célèbre et audacieuse affirmation de Schiller, fondateur, avec Goethe, du *Sturm und Drang*, dans la *Quatorzième Lettre sur l'éducation esthétique de l'homme* :

> « *Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.* »[7]

Deux siècles plus tard, la proximité est troublante entre cette affirmation de Schiller et celle de Winnicott, selon qui « c'est en jouant, et seulement quand il joue, que l'enfant ou l'adulte est

6 En ce sens, ce travail n'est peut-être, d'ailleurs, qu'un immense détour nous ayant permis de passer du *playing* au « jouant ».

7 F. Schiller (1795), *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, Stuttgart, Philipp Reclam jun. GmbH and Co, 2000, p. 62. « L'homme ne joue que là où il est homme dans la pleine signification du mot et n'est tout à fait homme que là où il joue ». Notre traduction.

libre de se montrer créatif et d'utiliser sa personnalité entière, et c'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le *self*. »[8]

Pour Schiller comme pour Winnicott, c'est donc dans le jeu conçu comme créatif que l'homme ou l'individu se réaliserait et se découvrirait. Certes, des différences subsistent. Chez Winnicott, l'homme, comme dirait Foucault, « est mort » et a désormais laissé la place à l'individu et au « *self* » : le jeu permet à l'individu d'être lui-même et non plus d'être « homme » comme nous le dit Schiller. N'oublions pas qu'entre la philosophie post-kantienne de Schiller et *Jeu et réalité*, la métaphysique s'est effondrée, laissant le ciel vide de toute transcendance, y compris sous la forme anthropologique d'une humanité universelle.

D'ailleurs, chez Winnicott, ce n'est plus un être hors du commun, l'artiste « au sens plein du mot », qui manifeste la force créatrice de sa *Spieltrieb*, tendance au jeu, mais désormais le patient, l'enfant, l'analyste qui peuvent jouer et être créatifs : en droit, tout un chacun. Dans le processus de « sécularisation » de la notion de créativité initié avec Schiller, Winnicott fait un pas de plus[9]. Ce qui pouvait demeurer d'une transcendance sublime chez l'homme et l'artiste du *Sturm und Drang* laisse désormais la place à l'ordinaire ou à la banalité d'un patient et à sa singularité insaisissable, un *self*, qui, comme nous dit A. Philips[10], joue à *hide and seek* (cache-cache).

À moins qu'à l'inverse, on ne considère que Winnicott est parvenu à trouver, au-delà de l'apparente banalité de ses patients, la dimension inouïe de leur capacité créatrice, sa théorie du *playing* participant alors, pour renverser le beau titre de Marcel Gauchet[11], d'un possible « ré-enchantement du monde ». Je proposerai d'ailleurs un rapprochement, dans ce chapitre, entre cette dimension inouïe qui fait l'objet de la recherche et de la *praxis* de Winnicott et la version freudienne du *Witz*.

Malgré ces différences significatives, les positions de Schiller et Winnicott se rejoignent par la dimension dynamique de leur conception du jeu. Nous proposons de comprendre le jeu « romantique » comme permettant de réunir et de faire coexister les contraires, une mise en correspondance de ce qui divise le sujet[12]. Le jeu permet de « faire jouer » ensemble ce qui, ordinairement, ne communique pas. En cela le jeu tel qu'il est énoncé « se joue » de la césure, de la *schize*, de la division : il met en lien.

---

8 D.W. Winnicott (1971), *Jeu et réalité*, traduction C. Monod , J.-B. Pontalis, Paris, Gallimard, 1975, p. 108.
« *It is in playing and only in playing that the individual child or adult is able to be creative and to use the whole personality, and it is only in being creative that the individual discovers the self.* », D.W. Winnicott (1971), *Playing and Reality*, Great Britain, Routledge, 2009, p. 73.

9 La création n'est plus à interpréter selon les canons classiques de l'œuvre d'art, elle a laissé la place à la « créativité » au sens où chacun peut jouer et faire preuve de créativité.

10 A. Phillips (1988), *Winnicott*, London, Penguin Books, 2007.

11 M. Gauchet, *Le Désenchantement du monde, Une histoire politique de la religion*, Paris, Gallimard, 1985.

12 Les tendances sensuelles et intellectuelles chez Schiller, le monde interne et le monde externe chez Winnicott.

On peut penser à ce sujet au « libre jeu des facultés », tel que E. Kant le définit dans la *Critique du jugement*, désignant l'harmonie ou l'accord [13] de facultés obéissant à des lois irréductiblement différentes[14], harmonie qui survient lorsque le sujet fait l'expérience de la beauté. C'est d'ailleurs de cet « état d'âme » kantien, né du libre jeu des facultés du spectateur sans assujettissement des unes aux autres en qui résonne la beauté, que provient la conception schillérienne du jeu.

Passant du point de vue du spectateur à celui du créateur (rappelons que Schiller est dramaturge avant d'être théoricien, tout comme Winnicott est peut-être, avant tout, l'inventeur du *squiggle game*[15]), le libre jeu devient, pour Schiller, une *Spieltrieb*, « tendance» fondamentale et active, qui permet à l'artiste de concilier en lui sa part sensuelle (*sinnliche Trieb*) et sa part intellectuelle (*Formtrieb*)[16], la pulsion « ludique » faisant le « pont » entre les deux parties, les deux tendances contradictoires et inconciliables qui divisent tout sujet[17].

Chez Winnicott, le jeu permet aussi de faire « transition » entre deux dimensions irréductibles l'une à l'autre : le monde interne et le monde externe. Le jeu ouvre une aire d'illusion « paradoxale » dans laquelle l'individu peut se sentir vivant et créatif.

Parler de jeu chez l'un comme chez l'autre, c'est donc viser non pas un objet, un jeu singulier, mais un mouvement, une tendance qui vise à l'union des inconciliables. Le jeu, chez eux, est un verbe, *spielen* ou *playing*, une action de jouer, un mouvement. On voit par là combien le « jouer » de Winnicott se distingue de la conception rationnelle et probabiliste du jeu telle qu'elle a occupé les esprits à partir du XVII[e] siècle[18], encore orientée par la finalité d'un gain[19]. Là où le *game*, jeu réglé comportant un enjeu défini d'avance (gagner ou perdre), invite à un calcul et à un pari visant à évaluer la « mise » en fonction du gain probable, le jeu romantique se rapporte à un principe régulateur, érotique[20], permettant de relier et de nouer ensemble ce qui ne l'est pas[21],

---

13 Un tel libre jeu est impossible en présence du sublime qui, lui, broie les capacités de l'entendement. E. Kant (1790), *Critique de la faculté de juger*, traduction J.-L. Delamarre *et al.*, Paris, Gallimard, 1985 §23.

14 L'imagination et l'entendement.

15 Jeu qui consiste à dessiner de concert avec l'enfant. Littéralement « jeu du griffonnage ». Nous développons ce point dans le 3.3.3, *Le* squiggle : Therapeutic Consultations in Child Psychiatry.

16 F. Schiller reproche effectivement à Kant de fonder une esthétique du point de vue du spectateur plutôt que du point de vue du créateur. C'est une esthétique conçue du côté de l'artiste que Schiller développe dans ses *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme.*

17 Cette « Spieltrieb », par excellence celle de l'artiste, se retrouverait ainsi dans l'amour, qui permettrait de concilier *désir* (sensualité) et *respect* (intellect).

18 Cf. pour une histoire de la conception du jeu de Pascal à Schiller, C. Duflo, *Le jeu de Pascal à Schiller*, Paris, PUF, 1997.

19 Afin de ne pas prêter le flanc à une interprétation simpliste de l'opposition ici évoquée entre le *game* et le jeu romantique, rappelons combien chez Pascal, le gain lui-même apparaît secondaire : le mouvement, la quête, ce qu'il appelle la « chasse », importerait plus que la « prise ». « Ils ne savent pas que ce n'est que la chasse et non la prise qu'ils recherchent. » B. Pascal (1670), *Pensées*, texte établi par L. Lafuma, Paris, Seuil, 1962, Pensée 136.

20 En tant que lié à une pulsion.

indépendamment de la finalité, située du côté de l'avoir, d'un gain. Le jeu chez Winnicott s'inscrira d'ailleurs très clairement du côté de l'être, du « *being* »[22] et non de l'avoir. Chez Schiller et Winnicott, le jeu ne désigne pas, du côté des mathématiques, une stratégie permettant d'optimiser des gains en fonction du calcul des risques, mais la mise en relation, une tentative de « faire jouer ensemble » des réalités disparates[23]. Si celui qui s'intéresse au jeu jusqu'aux Lumières était donc le mathématicien, celui-ci cède la place, à partir de Schiller, à l'artiste. Avec Winnicott, on fait un pas de plus, passant de l'artiste au patient… et au psychanalyste.

1.1.2 Le jeu après la métaphysique

1.1.2.1 Le jeu et la mort de Dieu

Si la conception de Winnicott est imprégnée de romantisme, elle relève aussi d'un engouement moderne pour le jeu qu'on peut associer, pour le dire en peu de mots, au déclin de la métaphysique. Liée à une anthropologie chez Schiller[24], la conception du jeu se métamorphose, chez les « penseurs du soupçon »[25], en notion permettant le dépassement de la métaphysique, de l'anthropologie et des systèmes. Ce renversement s'opère notamment avec la réinterprétation nietzschéenne du jeu de l'enfant du fragment 52 d'Héraclite :

« αἰὼν[26] παῖς ἐστι παίζων, πεττεύων· παιδὸς ἡ βασιληίη »[27]

Pour le dire de manière concise, le monde conçu comme « jeu d'un enfant » permet d'envisager un monde débarrassé des principes métaphysiques. La mort de Dieu ouvre à la pensée du jeu comme pensée qui a perdu toute croyance en une finalité et en des fondements assurés.

---

21 Le calcul des probabilités s'apparente au déchiffrement d'un monde comportant une rationalité. Le jeu et les lois qu'il permet de découvrir participent alors de l'élucidation de l'ordre du monde, conçu sur le modèle d'une *mathesis universalis* (cf. D. Rabouin, *Mathesis universalis – L'idée de « mathématique universelle » d'Aristote à Descartes*, Paris, PUF, 2009) chez Leibniz ou d'une possible rationalisation dans le pari de Pascal.
La conception de Winnicott, de toute évidence, ne tire pas sa source d'un tel modèle, étroitement lié à des principes métaphysiques.

22 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 114.

23 Après Kant, le sujet qui joue ne tente plus de percer les lois du monde grâce à l'instrument mathématique, il découvre *en lui-même* les règles de la création, se faisant législateur et démiurge. Faute de pouvoir conserver l'idée d'un monde ordonné par Dieu, il semble que la philosophie ait été conduite à chercher en l'homme ce qu'elle ne trouvait plus dans le monde.

24 Si la métaphysique à la fin du XVIII[e] siècle était en train d'agoniser, l'idée d'universalité et celle d'humanité découverte dans le jeu demeuraient : Dieu en train de mourir, la figure de l'Homme s'érigea pour un temps encore à la place comme « signifié transcendantal ».

25 En tout cas chez Marx et Nietzsche.

26 L'aiôn, la vie ou le temps cosmique.

27 « C'est un enfant qui s'amuse à jouer aux dames : souveraineté d'un enfant. » traduction Léon Robin dans ROBIN L., *La Pensée hellénique, des origines à Epicure*, Paris, PUF, 1942

Comme nous le dit Derrida à sa manière : « On pourrait appeler jeu l'absence du signifié transcendantal comme illimitation du jeu, c'est-à-dire comme ébranlement de l'onto-théologie et de la métaphysique de la présence »[28]

Certes, Winnicott se refuse à s'inscrire explicitement dans une tradition philosophique ou littéraire ; il avouait même, d'une manière un peu facétieuse, son extrême difficulté à lire quoi que ce soit : « Inutile de me demander de lire quelque chose ! Quand cela m'ennuie je m'endors au milieu de la première page et, si cela m'intéresse, dès que j'ai terminé la page, je commence à la réécrire. »[29]

Néanmoins, resituer sa préoccupation pour le jeu dans le contexte de la mort de Dieu, à la lumière de la suggestion derridienne, est particulièrement éclairant. L'intérêt de Winnicott pour le jeu n'est pas étranger à son époque[30].

Dans *L'écriture et la différence*, Derrida fait l'hypothèse que c'est la fin de la métaphysique, par le vide de tout fondement qu'elle provoque, qui laisse place à la conception du jeu. Celui-ci serait ainsi ce qui reste après le renversement de la métaphysique et la perte de tout *archè*[31], ce qu'il nomme l'absence de tout « signifié transcendantal ». K. Axelos, dans *Pour une éthique problématique*[32], tout comme E. Fink, dans *Le jeu du monde*, dressent le même constat : il n'y aurait ouverture au jeu « que par et dans le vide laissé par la mort de Dieu »[33].

On comprend grâce à cette hypothèse que la notion ait pu prendre autant d'importance au XX^e^ siècle. Le schème du jeu apparaît comme une tentative « de se libérer du finalisme et de subvertir la clôture propre à la métaphysique traditionnelle de l'être »[34]. Force est de constater que la référence au jeu, et notamment à celui de l'enfant, se trouve surdéterminée aussi bien dans le champ de la philosophie[35] (Heidegger, Fink, Axelos, Henriot) que dans ceux de la sociologie (Huizinga, Caillois, Bataille), de l'art (Klee, Picasso), de la « théorie des jeux » (Morgenstern et

---

28 J. Derrida, *De la grammatologie*, Paris, Éditions de Minuit, 1967, p. 73.

29 Cité par M. Khan (1971), « Une certaine intimité, Préface », in *La consultation thérapeutique et l'enfant*, D.W. Winnicott, traduction C. Monod, Paris, Gallimard, 1971, p. XVII.

30 Voir à ce sujet F. Dastur, « Monde et jeu : Axelos et Fink », *Rue Descartes n°18, Kostas Axelos et la question du monde*, sous la dir. de P. Milet, Paris, PUF, 1997, 25-38.

31 « Pour Derrida, le concept de jeu compris au sens de jeu du monde est le résultat de l'absence de signifié transcendantal, selon sa propre définition du jeu qui s'énonce ainsi : "On pourrait appeler *jeu* l'absence du signifié transcendantal comme illimitation du jeu, c'est-à-dire comme ébranlement de l'onto-théologie et de la métaphysique de la présence" (Derrida, *De la grammatologie*, p. 73). Il y a jeu, et jeu illimité, lorsque et si le signifié transcendantal fait défaut, lorsque et si la présence fait défaut, que manquent un centre, une origine ou une *archè* absolues. Le jeu requiert en effet quelque chose comme un espace vide afin de pouvoir se déployer, il requiert un champ de substitutions infinies où chaque signifié puisse à son tour devenir signifiant puisque rien n'interdit ou ne prohibe la permutation de tous les termes sans exception. » F. Dastur, « Heidegger, Derrida et la question de la différence », *Derrida et la tradition de la philosophie,* Paris, Galilée, 2008, p. 56.

32 K. Axelos, *Pour une éthique problématique*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1972.

33 F. Dastur, « Monde et jeu : Axelos et Fink », *op. cit.*, p. 28.

34 L. Couloubaritsis, « La question du jeu du monde », *Rue Descartes n°18, Kostas Axelos et la question du monde*, sous la dir. de P. Milet, Paris, PUF, 1997, p. 78.

35 Voir à ce sujet L. Couloubaritsis, *Ibid.*

von Neumann) et de la psychologie (Piaget, Château, Wallon, Winnicott, Klein, Moreno). Il semble que le jeu offre un « schème » permettant de rendre compte du fait que désormais pour comprendre l'homme et le monde : « *immer fehlt etwas* », manque toujours « quelque chose »[36].

1.1.2.2 Le « Oui » au jeu

Dans la pensée du jeu post-métaphysique, Derrida, en 1967, propose de distinguer deux orientations, Winnicott[37] s'inscrivant résolument dans la seconde, du côté d'une approche « nietzschéenne », « affirmation joyeuse du monde et de l'innocence du devenir » par opposition à l'approche structuraliste que Derrida (pensant à Lévi-Strauss[38]) qualifie de « nostalgique » :

> Tournée vers la présence, perdue ou impossible, de l'origine absente, cette thématique structuraliste de l'immédiateté rompue est donc la face triste, négative, nostalgique, coupable, rousseauiste, de la pensée du jeu dont l'affirmation nietzschéenne, l'affirmation joyeuse du jeu du monde et de l'innocence du devenir, l'affirmation d'un monde de signes sans faute, sans vérité, sans origine, offert à une interprétation active, serait l'autre face. Cette affirmation détermine alors le non-centre autrement que comme perte du centre. Et elle joue sans sécurité. Car il y a un jeu sûr : celui qui se limite à la substitution de pièces données et existantes, présentes.[39]

Si l'on suit l'analyse de Derrida, la conception structuraliste du jeu se situerait du côté de « l'interprétation » vécue « comme un exil ». De son côté, une pensée du jeu nietzschéenne ne serait pas « tournée vers l'origine », mais « affirme(rait) le jeu »[40].

> Il y a donc *deux interprétations* de l'interprétation, de la structure, du signe, du jeu. L'*une* cherche à déchiffrer, rêve de déchiffrer une vérité ou une origine échappant au jeu et à l'ombre du signe, et vit comme un exil la nécessité de l'interprétation. L'*autre*, qui n'est plus tournée vers l'origine, affirme le jeu et tente de passer au-delà de l'homme et de l'humanisme, le nom de l'homme étant le nom de cet être qui, à travers l'histoire de la métaphysique ou de l'onto-théologie, c'est-à-dire du tout de son histoire, a rêvé la présence pleine, le fondement rassurant, l'origine et la fin du jeu.[41]

Chez Nietzsche, dans la troisième métamorphose de l'esprit (après le chameau et le lion), le jeu de l'enfant est qualifié de « oui sacré » : « L'enfant est innocence et oubli, un

---

36 F. Dastur, « Monde et jeu : Axelos et Fink », *op. cit.*, p. 37.

37 *Nous* faisons ce rapprochement et non J. Derrida.

38 Claude Lévi-Strauss, qui s'est intéressé au jeu au sens de *game*, notamment dans *La Pensée sauvage*, Paris, Plon, 1990. Nous en reparlerons dans notre quatrième chapitre.

39 J. Derrida, « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, 1967, p. 426.

40 « Cette deuxième interprétation de l'interprétation, dont Nietzsche nous a indiqué la voie, ne cherche pas dans l'ethnographie, comme le voulait Levi-Strauss, dont je cite ici encore l'Introduction à l'œuvre de Marcel Mauss, l' "inspiratrice d'un nouvel humanisme". », *Ibid.*, p. 426.

41 *Ibid.*, p. 426. Nous soulignons.

recommencement, un jeu, une roue qui se meut d'elle-même, un premier mouvement, un "oui" sacré. »[42]

Winnicott, dont rien ne tend à montrer qu'il ait jamais lu Nietzsche, s'inscrit à son tour définitivement dans une pensée du jeu comme affirmation, comme « oui sacré ». C'est d'ailleurs le terme de « sacré » qu'il utilise pour décrire les « circonstances particulières » de la « consultation thérapeutique » : « la qualité [de la consultation] est telle que j'ai été amené à employer le terme de "sacré". »[43]

Sa théorie, s'insurgeant contre une conception « triste », nostalgique et négative du jeu, se veut promesse d' « *enjoyment* » et de « plaisir »[44]. Si l'allusion freudienne au jeu est parfois nostalgique[45] et si l'innovation kleinienne a consisté à « interpréter » le fantasme derrière les jeux, au-delà de l'expérience du jeu elle-même, le trait le plus distinctif de la pensée winnicottienne du jeu consiste dans le fait qu'elle est avant tout « invitation au jeu », promesse d'un vécu « positif » toujours à nouveau expérimentable. Comparant sa pratique à celle du violoncelliste[46], Winnicott appellera cela « faire de la musique »[47].

Plutôt que de viser la puissance ou une *Wille zur Macht* nietzschéenne, le jeu, chez Winnicott, vise avant tout l'être (« *being* »[48]), il est « coloration » de l'existence[49]. C'est en jouant que l'individu fait l'expérience de sa propre créativité, c'est-à-dire qu'il s'éprouve « actif » et non « soumis » ou « complaisant ». Le jeu n'a pas de valeur extérieure à lui-même, sa valeur est immanente[50]. En cela, l'éloge du jeu chez Winnicott permet de ne pas déplorer l'« origine absente ». En effet, là où la nostalgie est un mouvement qui regarde en arrière et vise le retour, *nostos*, le jeu est mouvement « progrédient ». Il surgit dans l'ouverture que la perte de l'origine ménage. Plutôt que de raviver le manque, il lui donne forme.

---

42 F. Nietzsche, *Ainsi parlait Zarathoustra*, traduction M. Robert, Le Club français du livre, 1958, p. 26.

43 *Ibid.*,p. 9.

44 « C'est autour du terme d'*enjoyment*, de plaisir, que gravitent en définitive ces descriptions de cas. » *Ibid.*, p. 9.

45 Freud évoque l'enfance et le jeu de l'enfance comme époque où, pour « goûter la joie de vivre », l'homme n'avait « que faire » de l'humour, du comique et de l'esprit. S. Freud (1905), *Le mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient*, traduction M. Bonaparte, M. Nathan, Paris, Gallimard, 1930, p. 397.

46 D.W. Winnicott, *La consultation thérapeutique et l'enfant*, *op. cit.*, p. 8.

47 *Ibid.* p. 9.

48 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 114.

49 « Le lecteur consentira, je l'espère, à envisager la créativité dans son acception la plus large, sans l'enfermer dans les limites d'une création réussie ou reconnue, mais bien plutôt en la considérant comme *la coloration de toute une attitude face à la réalité extérieure.* », D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 127.

50 « Il s'agit avant tout d'un mode créatif de perception qui donne à l'individu le sentiment que la vie vaut la peine d'être vécue ; ce qui s'oppose à un tel mode de perception, c'est une relation de complaisance soumise envers la réalité extérieure : le monde et tous ses éléments sont alors reconnus mais seulement comme étant ce à quoi il faut s'ajuster et s'adapter. La soumission entraîne chez l'individu un sentiment de futilité, associé à l'idée que rien n'a d'importance.», *Ibid* p. 127.

La promesse de retrouver l'origine perdue signerait, pour le jeu, comme un arrêt de mort : « Il n'y a jeu que là où il y a absence de finalité, potentialité qui ne se renverse jamais en pleine actualité, mais seulement potentialisations et actualisations partielles, là où nulle "mon-archie" n'arrête et ne fixe une fois pour toutes les règles. »[51]

L'intuition fondamentale de Winnicott – qui a nourri son optimisme – consiste, en effet, dans cette découverte essentielle que la perte de l'origine « ouvre » au jeu, aux petits autres et à l'invention de soi-même. Le jeu est ce qui permet un renversement du négatif en positif, de passer de la « passion » à « l'action » comme dirait Spinoza dans l'*Éthique*[52]. Ce qui pourrait être considéré comme le signe de notre « misère » devient chez Winnicott l'occasion de notre « grandeur »[53] ou plutôt, selon ses termes, l'occasion de faire l'expérience de notre « créativité » : l'« aire transitionnelle » qu'ouvre le jeu ne peut faire « transition » que dans là où il y a écart et non présence pleine.

La pensée du jeu est donc « affirmation du jeu » à tel point qu'avant d'être théorie, on peut considérer que le jeu est, chez Winnicott, une manière d'être, une manière d'habiter ou de vivre le jeu, dans un rapport non spéculatif, mais « vivant » au jeu. Nous ferons d'ailleurs l'hypothèse que l'énonciation par Winnicott de sa pensée du jeu s'apparente elle-même davantage à un « *squiggle* » qu'à un système.

1.1.3 Proposition théorique : du négatif dans le jeu winnicottien

Dans ce chapitre, tout en « aiguisant la singularité » de la pensée winnicottienne du jeu et en « accusant [la] différence »[54] d'une pensée-jeu définitivement située du côté d'une « affirmation », d'un « dynamisme », d'un « oui », nous essaierons de montrer combien le négatif y joue cependant un rôle crucial : loin d'être un optimisme naïf, la conception winnicottienne du jeu laisse, jusque dans ses fondements, une part au tragique, et cela même si Winnicott ne creuse pas cette dimension et la laisse partiellement inexplorée, à l'état de suggestion. La prise en considération de cette part est essentielle à notre sens.

Notre parti pris consiste ainsi à affirmer que le repérage du passage, dans l'œuvre de Winnicott, d'un franc optimisme à l'expression d'une discrète désillusion est particulièrement

51 F. Dastur, « Monde et jeu : Axelos et Fink », *op. cit.*, p. 29.

52 Qui m'évoque la transformation de la passion en action évoquée par Spinoza dans l'*Éthique* selon la proposition III de la cinquième partie : « Une affection qui est une passion, cesse d'être une passion, sitôt que nous en formons une idée claire et distincte. » B. Spinoza (1677), *Éthique*, traduction B. Pautrat, Paris, Seuil, 1988.

53 B. Pascal (1670), *Pensées*, *op. cit.*, Pensée 414.

54 « Je ne crois pas pour ma part, bien que ces deux interprétations doivent accuser leur différence et aiguiser leur irréductibilité, qu'il y ait aujourd'hui à choisir. D'abord parce que nous sommes là dans une région – disons encore, provisoirement, de l'historicité – où la catégorie de choix paraît bien légère. » J. Derrida, « La structure, le signe et le jeu... », *op. cit.*, p. 427 et 428.

fécond pour travailler à partir du jeu des enfants. Nous accordant avec les interprétations de J.-B. Pontalis[55] et de A. Green[56], nous proposons de considérer que la conception « romantique » du jeu est minée par le négatif, d'emblée, et de manière plus dessinée dans *Jeu et réalité*.

En cela, la clinique du jeu (*play*) n'échappe pas à une certaine désillusion ou, au moins, à une nécessaire modération. Le « sacré » du *playing* n'advient pas toujours. D'ailleurs le *play* n'est pas le *playing* et si Winnicott énonce bien, en certains endroits de son œuvre, la nécessaire distinction entre l'un et l'autre, il semble que son texte ménage aussi, dans une certaine mesure, la possibilité dommageable d'un glissement de l'un à l'autre.

Nous avons souhaité relire l'œuvre de Winnicott et reprendre sa théorie du *playing* à l'aune de nos propres impasses avec le *play* des enfants. Cette relecture nous a notamment convaincu de l'importance de ne pas en rester à l'apparente simplicité ou limpidité de la pensée winnicottienne du jeu et de l'intérêt d'en explorer les complexités et les paradoxes, seule manière d'échapper aux *dead ends*[57] auxquelles une lecture trop rapide conduit, selon nous, inéluctablement.

Nous proposons ainsi de considérer que Winnicott accomplit tout un chemin théorico-clinique, de ses premières expériences en tant que pédiatre, à la fin des années vingt, telles que celle avec le « bébé qui ne jouait plus », aux rencontres dont il fait état en 1971 avec « l'enfant à la ficelle » ou la « femme qui faisait des réussites ». Nous faisons l'hypothèse qu'existe un écart entre sa pensée originaire concernant le jeu et la pensée à laquelle il aboutit, notamment que son optimisme primordial laisse place à la fin de son œuvre à une relative et discrète modération.

Le négatif est perceptible dès les premières années, par exemple dans son texte de 1942 « *Why do children play* », qui évoque le *play* des enfants. Néanmoins, Winnicott n'envisage pas alors théoriquement l'effet de ce négatif sur sa théorie du *playing* et de l'objet transitionnel. C'est seulement dans un ajout de 1969 à son récit du cas du « garçon à la ficelle » que Winnicott reconnaît explicitement l'échec, parfois, du *play* à devenir un *playing*, interrompant son œuvre sur ce constat.

Comme chez les peintres, nous proposons de considérer que ce cas et celui de la femme « qui faisait des réussites » jouent le rôle de « repentirs ». Toutefois, comme Picasso, résolument moderne, Winnicott n'a pas tenté de cacher les premiers traits qu'ils viennent recouvrir. Il n'a pas cherché à annuler la tension qui anime son œuvre. Ce qui, en tant qu'ébranlement des principes

---

55 Cf. J.-B. Pontalis, « Introduction », *Jeu et réalité*, traduction C. Monod, J.-B. Pontalis, Paris, Gallimard, 1975.

56 Cf. A. Green, *Jouer avec Winnicott*, Paris, PUF, 2005.

57 Expression de Winnicott pour qualifier le « *fantasying* » de sa « patiente qui faisait des patiences ». D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 49. Le mot patience est tiré de la traduction, D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 81. Le mot peut aussi être rendu, plus couramment, par « réussite » en français.

les plus assurés, avait pu conduire, chez Freud, à une refonte métapsychologique[58] demeure à l'état d'ébauche chez Winnicott, mieux, à l'état de « paradoxe non résolu » dans l'œuvre elle-même.

À sa mort en 1971, Winnicott laisse son œuvre ouverte sur ces questions sans réponse. Si, en tant que lecteur, on peut regretter ce manque, nous considèrons que céder à cette tentation nostalgique constituerait en définitive le plus grave contre-sens qu'on pourrait faire sur l'œuvre winnicottienne et son éloge du jeu.

Nous finirons donc cette introduction en proposant de considérer cet inachèvement comme l'ultime élégance de l'inventeur du *squiggle*, qui, jusque dans ses derniers écrits voire jusque dans la mort, laisserait à ses lecteurs, grâce au « paradoxe non résolu » de sa théorie, une « marge de jeu ». Comme une invitation à continuer, à la manière d'un *squiggle*, son « esquisse » théorique.

58 Freud abandonne, en effet, sa « neurotica » pour refonder la psychanalyse.

1.2 L'aire de jeu entre patient et thérapeute : un principe winnicottien

Winnicott est rarement dogmatique et cette formule est une litote. Sa langue « naturelle » évitant toute technicité paraît immédiatement accessible et son ton dénué de toute intention de persuader ou, comme il le dit souvent, « d'endoctriner »[59], laisse les coudées franches ou un *freies Spiel* à celui qui lit.

Toutefois, l'une de ses affirmations, et non des moindres, fait apparemment exception. Il est vrai qu'elle s'énonce par une double négation et non par une affirmation. Elle n'en comporte pas moins une dimension « axiomatique ».

Nous commencerons par elle dans la mesure où elle oriente toute la théorie winnicottienne et où elle a constitué l'amorce de notre interrogation sur le jeu. Dans une certaine mesure, tout ce chapitre consacré à Winnicott constituera une tentative pour rendre compte de son extension, de sa pertinence et de ses limites (dans la clinique et dans l'œuvre de Winnicott elle-même). Voilà donc comment s'énonce le « principe général » de la clinique winnicottienne :

> « *The general principle seems to me to be valid that* psychotherapy is done in the overlap of the two play areas, that of the patient and that of the therapist. *If the therapist cannot play, then he is not suitable for the work. If the patient cannot play, then something needs to be done to enable the patient to become able to play, after which psychotherapy may begin. The reason why playing is essential is that it is in playing that the patient is being creative.* »[60]

« La psychothérapie s'effectue au lieu où se chevauchent deux aires de jeux, celle du patient et celle du thérapeute ». Si le thérapeute « ne peut jouer », Winnicott est formel : il n'est pas « *suitable* » pour travailler avec un patient, il n'est « pas fait pour ». Et contrairement au patient que le thérapeute doit aider à utiliser cette capacité, rien ne peut être « fait pour lui » afin de lui permettre de pouvoir de jouer (« *to enable … to become able to play* »). Réciproquement, le patient

---

59 « L'interprétation donnée quand le matériel n'est pas mûr, c'est de l'endoctrinement qui engendre la soumission. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 104. « *Interpretation outside the ripeness of the material is indoctrination and produces compliance.* » D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 68.

60 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 72. Souligné dans le texte
« Le principe général qui me paraît valable est que *la psychothérapie s'effectue là où deux aires de jeu se chevauchent, celle du patient et celle du thérapeute*. Si le thérapeute ne peut jouer, cela signifie qu'il n'est pas fait pour ce travail. Si le patient ne peut jouer, il faut faire quelque chose pour lui permettre d'avoir la capacité de jouer, après quoi la psychothérapie pourra commencer. Si le jeu est essentiel, c'est parce que c'est en jouant que le patient se montre créatif. », D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 109.

doit pouvoir « devenir capable de jouer » pour que la thérapie « puisse éventuellement commencer ».

Certes Winnicott n'affirme pas que le thérapeute ou le patient « doivent » jouer, « *must play* » – ce qui constituerait un impossible oxymoron (rien de plus étranger à l'idée de jeu que celle du devoir et de l'obéissance à un impératif).

Néanmoins, la double négation est très claire : la thérapie, si elle « n'exige » pas qu'on joue, « ne peut pourtant pas exister sans le jeu ». Si tant est qu'on définisse le contraire de ce qui est simplement « possible » comme ce qui « ne peut pas ne pas être », on voit combien cette formule énonce en réalité, dans le blanc d'une double négation, une nécessité.

Une telle formule est très significative de la pensée de Winnicott et de ce qu'il nomme parfois lui-même ses « axiomes » ou « principes », et qu'il est réticent à appeler « règles »[61]. Considérons, en effet, avec lui que ces derniers ne jouent pas tant le rôle « d'impératifs » qu'il faudrait suivre et auxquels il faudrait se soumettre, dans une perte de liberté, que de « propositions » sans lesquelles un espace thérapeutique ne saurait être ouvert, dans le gain d'une liberté « autre »[62], dont l'expérience est précisément rendue possible par cette institution « axiomatique ». La conception winnicottienne de la règle du jeu, dans son énonciation même, s'éloigne le plus possible d'un devoir, d'un « il faut » ou d'une loi à laquelle il convient de se conformer et d'obéir de manière « complaisante », pour s'approcher le plus possible d'une « proposition » permettant d'ouvrir un espace comme celui du « et si on jouait à… » de l'enfance. Les axiomes winnicottiens, plutôt que comme des « règlements », gagnent à être compris comme des « invitations » comme il est des *Invitations au voyage*[63].

Loin d'être la réduction d'une marge de liberté, le jeu chez Winnicott ouvre un espace tiers. Sans m'appesantir ici sur cette comparaison, suggérons que cet espace, ne pouvant être repéré de manière physique ni géographique, pourrait être rapproché de l'espace « littéraire » évoqué par Blanchot[64].

Cela dit, n'en demeure pas moins entières l'impossibilité du côté du thérapeute « de ne pas pouvoir jouer » (« *play* ») et la nécessité que le patient puisse jouer[65]. Or qu'en est-il, en définitive, de ce jeu du thérapeute et du jeu du patient ? Winnicott, nous l'avons dit, utilise les catégories

---

61 Il semble impossible de suivre Winnicott lorsque ce dernier se *refuse* à admettre que son *squiggle game* et son dispositif comporteraient des règles. Nous revenons sur cette question importante en 3.3.3, Le *squiggle : Therapeutic Consultations in Child Psychiatry*.

62 C. Duflo nomme cela « légaliberté ». Cf. C. Duflo, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1997, p. 80.

63 C. Baudelaire (1861), « L'invitation au voyage », *Les fleurs du mal*, *Œuvres Complètes*, Paris, Gallimard, 1975.

64 M. Blanchot (1955), *L'espace littéraire*, Paris, Gallimard, 2003.

65 Condition pour que la thérapie « puisse commencer ».

naturelles de sa langue pour élaborer sa théorie. Mais cela signifie-t-il que le thérapeute se mette à jouer « comme » l'enfant ? « Avec » l'enfant ? Faut-il entendre la capacité de jouer (*to become able to play*) au sens phénoménologiquement apparent et courant du terme ? Faut-il plutôt comprendre le jeu comme « disposition » au jeu, comme accueil de celui-ci en le distinguant du jeu effectif phénoménologiquement constatable[66] ? D'ailleurs, Winnicott parle-t-il ici du *play* ou bien du *playing* ? Doit-on distinguer l'un de l'autre ?

En résumé, de quel jeu s'agit-il dans ce principe fondateur de la technique winnicottienne ?

Force est de constater que Winnicott, empiriste et « wittgensteinien », ne cherche pas de définition au jeu. Une telle démarche ne lui apparaît pas comme un préalable nécessaire à sa théorisation. Il part au contraire de l'expérience du jeu et, visiblement, du principe que tout un chacun peut « reconnaître » dans un contexte donné s'il y a ou non jeu, conformément à l'usage commun du mot « jeu ». Celui-ci semble lui suffire pour circonscrire le domaine du jeu et le distinguer de ce qui n'en est pas.

Considérer le jeu winnicottien comme notion a-problématique et intuitive, ainsi qu'il semble le suggérer, par exemple, au chapitre III de *Jeu et réalité,* pose pourtant problème. Au philosophe, certes, mais aussi au clinicien. Ce travail prend d'ailleurs sa source dans la difficulté, voire les impasses, que ce dernier peut rencontrer dans sa pratique face à ce que tout un chacun appellerait spontanément « le jeu » et qu'il convient, selon nous, d'aborder de manière plus fine, en le distinguant de cette chose bien singulière que Winnicott nomme *playing* et qu'il considère comme quelque chose de particulièrement *obvious*, « évident ». « *It is hardly necessary to illustrate something so obvious as playing.* »[67]

D'ailleurs on peut remarquer cette tension ou ce flottement concernant l'extension de la notion de jeu dans le texte même de Winnicott. Par exemple au moment où Donald Woods énonce « l'évidence du jeu », le lecteur ne peut manquer de remarquer combien l'extension de la notion de jeu n'est en fait « pas évidente du tout » :

---

66 D'ailleurs, c'est seulement une fois qu'il est possible au patient de jouer que la psychothérapie peut commencer : « Si le patient ne peut jouer, il faut faire quelque chose pour lui permettre d'avoir la capacité de jouer, après quoi la psychothérapie pourra commencer. », D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 109.
« *Something needs to be done to enable the patient to become able to play,* after which psychotherapy may begin ». D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 72. Nous soulignons.
Le jeu constitue-t-il ainsi le cœur du procès analytique ou n'est-il qu'une condition *préalable* ?

67 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 55. « Il est à peine nécessaire d'illustrer quelque chose d'aussi évident que le *playing.* » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 90.

> « *I suggest that we must expect to find playing* just as evident *in the analyses of adults as it is in the case of our work with children. It manifests itself, for instance, in the choice of words, in the inflections of the voice, and indeed in the sense of humour.* »[68]

Pour Winnicott, le jeu (*playing* ici), que ce soit chez l'enfant ou l'adulte, « se manifesterait » de manière « évidente ». Chez l'adulte, c'est notamment « dans le choix des mots, les inflexions de la voix et bien sûr l'humour » qu'on trouverait du jeu (*playing*). Qu'il se manifeste alors de manière verbale et sans la phénoménologie du jeu enfantin (que Winnicott ne cherche pas à définir non plus) ne semble absolument pas problématique.

Cette invocation de « l'évidence » est symptomatique[69] du travail de Winnicott. Si son utilisation de la langue naturelle et de ses évidences a l'avantage d'être immédiatement « parlante » pour le lecteur et de rendre accessible la théorie, elle implique aussi, selon nous, certains glissements, voire occulte certaines tensions.

Merleau-Ponty affirme dans *La prose du monde* que « ce qui relie dans un seul mouvement la suite des mots dont est fait un livre, c'est une même imperceptible déviation par rapport à l'usage, c'est la constance d'une certaine bizarrerie »[70]. Nous faisons l'hypothèse que, dans l'œuvre de Winnicott et dans sa théorie du *playing*, se trouve une telle « bizarrerie ». Celle-ci aurait échappé à Winnicott lui-même, apparemment convaincu que sa conception du jeu (*playing*) est aussi « évidente » que conforme à celle du sens commun (du *play*).

Nous démarquant de ce parti pris de Winnicott, nous proposons de considérer que sa conception du *playing*, éminemment singulière et originale, ne saurait être confondue avec le jeu *obvious*, manifeste et évident des enfants. Elle comporterait en outre un certain nombre de paradoxes (ce qui ne saurait déplaire à celui qui reconnaissait la valeur intrinsèque du paradoxe !), voire d'apories.

Enfin, puisque Winnicott évoque l'expérience du jeu comme évidente, il semble que la meilleure manière d'y avoir accès, c'est de se pencher *directement* sur les expériences du jeu telles que celui-ci, dans leur immanence, nous les rapporte.

---

68 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 54. Nous soulignons.
« Nous ne serons pas surpris que le jeu soit aussi apparent dans les analyses d'adultes que lors du travail que nous accomplissons avec les enfants. Il se manifeste par exemple dans le choix des mots, des inflexions de la voix et même dans le sens de l'humour. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 88.

69 D'ailleurs, il fera un pas de plus selon nous, assimilant le jeu dans la pratique qu'il invente – le *playing* – au sens commun et évident du terme du jeu, le « *play* » de l'enfant et celui de l'adulte.

70 M. Merleau-Ponty, *La prose du monde*, Paris, Gallimard, 1969, p. 183.

1.3 Les expériences du jeu

Le meilleur accès à la conception originale que se fait Winnicott du *playing* provient ainsi, selon nous, de l'expérience même du jeu telle qu'il nous la donne à entendre ou à lire. La dimension « empirique » de la technique de Winnicott gagne à être abordée à partir du cœur même du « vécu » du jeu.

Cela va nous conduire à envisager le jeu sous trois angles : celui de l'homme Winnicott, celui de son écriture et celui que nous appellerons « les quatre sources cliniques de l'expérience du *jeu* ».

1.3.1 Le jeu et l'homme Winnicott :

Winnicott a accordé une place essentielle au jeu tout au long de son œuvre théorique et, avant cela, dans son travail même de thérapeute, dans la clinique. L'un de ses grands ouvrages, *Playing and Reality*[71], ultime recueil d'articles, témoigne du fait que son intérêt pour le jeu, depuis ses débuts en pédiatrie dans les années 1920 jusqu'à sa mort en 1971, ne s'est jamais démenti.

Mais, en deçà de préoccupations théorico-cliniques, c'est l'homme Winnicott tout entier qui, si l'on en croit Masud Khan, fut habité par cet « événement », cette capacité de jeu et d'ouverture à l'autre. Selon ce dernier, « en lui la psyché et le soma dialoguaient constamment, et […] ses théories dérivaient de "l'événement" permanent qu'il constituait en tant qu'être vivant et que clinicien. »[72].

Le jeu s'oppose au clivage et, dans une certaine mesure, à la division du sujet en même temps qu'il en provient. Pascal, dans un tout autre contexte, avait déjà mis en lumière ce paradoxe[73]. L'étude de la manière ou plutôt des manières dont le jeu permet d'envisager ou de « régler » la question de la division subjective constituera d'ailleurs un fil rouge de ce travail.

Pour en rester à Winnicott, remarquons que, chez lui, le jeu est bien le lieu d'une réduction du clivage au profit de ce qu'il appelle la « *whole personality* », la personnalité entière. Et cela à plusieurs niveaux : entre l'homme et sa théorie d'abord, entre son écriture et le contenu de ses

---

71 Qui est en réalité un recueil d'articles d'époques différentes adressés à des publics différents.

72 M. Khan, *op. cit.*, p. X.

73 À la différence de Winnicott, Pascal semble pourtant considérer que la misère qui résulte du clivage du sujet est plus profonde que le plaisir du divertissement auquel elle ouvre. D'ailleurs le divertissement reconduit à la misère. « La seule chose qui nous console de nos misères est le divertissement. Et cependant, c'est la plus grande de nos misères. » B. Pascal, *op. cit.*, Pensée 414.
Le jeu naît d'un vide qui ronge l'homme, sa « misère » : que le sujet soit en même temps appelé à s'en divertir et à s'en détourner *par* le jeu témoigne du rapport complexe du jeu et de la finitude (que celle-ci soit définie par la notion de clivage, de division, de faille fera l'objet d'élaboration plus tardives).Cf. à ce sujet, J. Henriot, *Le jeu*, Paris, PUF, 1969.
Par opposition, l'expérience jubilatoire du jeu, chez Winnicott, semble l'*emporter* sur la « misère du clivage ».

énoncés ensuite, entre « *mind* » et « psyché » enfin. Il n'y a pas de contradiction entre l'homme, sa théorie et sa clinique ; au contraire, chez lui, la théorie tente de rendre compte au plus juste d'une expérience humaine[74].

La tonalité winnicottienne du jeu se trouve ainsi à l'entrecroisement, dirions-nous, de trois tendances qu'on retrouve chez « l'homme » Winnicott : la clownerie, le *nonsense* et le lyrisme poétique. Voilà quel serait le « triangle » permettant de délimiter la constellation du jeu (que nous n'appellerons pas encore *playing* puisque l'extension de cette notion n'apparaîtra qu'à la fin de ce chapitre).

1.3.1.1 Clownerie

Tout d'abord, Masud Khan, qui fut son analysant, évoque à son sujet « une sorte de spontanéité infantile et clownesque »[75] qu'on retrouve effectivement dans un texte tel que *La petite "Piggle"*. Dans ce suivi, le passage où Winnicott se met à jouer un bébé « vorace »[76] pour la fillette est particulièrement saisissant et révélateur de l'audace clinique qu'il pouvait avoir :

> J'ai fait beaucoup de bruit, j'ai renversé tous les jouets, me suis frappé les genoux et j'ai dit : « je veux être le seul bébé. » Cela lui a beaucoup plu, bien qu'elle ait eu l'air un peu effrayée.[77]

Il nous semble que cet aspect du clown, exubérant, transgressif et à la fois naïf, désigne bien un aspect du jeu winnicottien. Semblant céder à une folie passagère, Winnicott n'hésitait pas à s'affranchir des conventions pour « donner chair » au fantasme d'un patient. Sans laisser non plus « libre cours » à l'inconscient, au sens d'un inconscient débridé, il ménageait une ouverture à celui-ci et à la surprise que celui-ci peut produire. Le clown est, en effet, par excellence celui qui, toujours étonné des effets de ses actes, met en scène ce qui, en nous-même, demeure pourtant le plus imprévisible. Il est permis de faire le lien, ici, avec la notion freudienne de l'*Unheimlich* désignant ce qui, du plus intime, nous « parvient » pourtant toujours sous la forme du « plus étranger ».

La liberté que Winnicott s'autorisait à prendre dans ses jeux avec cette dimension imprévisible nous évoque celle du musicien qui se met à improviser. Mais rappelons ici combien

---

74 Si M. Klein s'est intéressée au jeu en tant que première expression symbolique, comme émergence première du sens, Winnicott s'y intéresse, au contraire, en ce qu'il permet d'accorder le corps et le psyché-soma. Il reviendra sur cet aspect à de nombreuses reprises, insistant notamment sur le fait que le self fonctionne comme l'expérience de la personnalité toute entière, « *the whole personnality* ».

75 M. Khan, *op. cit.*, p. IX.

76 Le « bébé Winnicott », incarné par Winnicott, est le « monstre » né de la petite Piggle dans la cure : vorace, il veut tous les jouets pour lui. Winnicott s'adresse ainsi à l'enfant : « Winnicott, bébé très vorace : veut tous les jouets » D.W. Winnicott (1977), *La petite "Piggle"*, traduction J. Kalmanovitch, Paris, Payot, 1980, p. 43.
Ce jeu se développera.

77 *Ibid.*, p. 44.

une telle ouverture à l'inmaîtrisable, ce que Winnicott appellera « jouer de la musique »[78] réclame pour le clinicien tout autant que pour le musicien une technique parfaitement maîtrisée – c'est ce qui fait l'extrême difficulté, selon nous, de la technique winnicottienne, réclamant paradoxalement la plus grande maîtrise en même temps que la capacité de s'en déprendre.

1.3.1.2 Nonsense

À côté de cette clownerie toute « corporelle » – le clown trébuche, se prend les pieds dans ses chaussures trop grandes et, avec la petite *Piggle*, fait mine de vouloir tous les jouets pour lui – , Winnicott laissait aussi une immense place à l'absurde et à la transgression des normes du sens et de la logique ordinaire, forme de clownerie « cérébrale ». Les Anglais ont un mot pour cela, intraduisible pour nous, le *nonsense*, terme qu'on retrouve à maintes reprises dans *Playing and Reality* et dont la traduction par l'expression **«** non-sens »[79] ne permet pas de rendre compte de la complexité[80] et de la richesse polysémique. On pense ici à la parenté de Winnicott avec d'autres auteurs anglais comme S. Beckett ou L. Carroll[81] et à leur rapport « britannique » au *nonsense*. Celui-ci n'implique pas seulement la *négation du sens* ; il suggère la possibilité d'un *jeu fondé sur la négation du sens*.

Si le clown transgresse les règles de la société, le *nonsense* transgresse celles du sens et de la logique. Il est suspension du sens, abandon de l'exigence d'une forme cohérente.

En deçà de la logique elle-même, plus proche de l'informe initial, le *nonsense* prend place, chez Winnicott, dans un *espace potentiel* (ou « *nonsense area* ») sans organisation que le thérapeute ne doit pas chercher à organiser sous peine de ruiner la possibilité pour le patient d'en retirer le sentiment d'un « *I AM* »[82], « je suis »[83].

---

78 Cf. *infra*.

79 Choix de traduction qu'ont fait C. Monod et J.-B. Pontalis. Cf. D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 112 et 113 par exemple.

80 « A*ccording to this theory, free association that reveals a coherent theme is already affected by anxiety and the cohesion of ideas is a defence organization. Perhaps it is to be accepted that there are patients who at times need the therapist to note the nonsense that belongs to the mental state of the individual at rest without the need even for the patient to communicate this nonsense, that is to say, without the need for the patient to organize nonsense. Organized nonsense is already a defence, just as organized chaos is a denial of chaos.* » D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 75.
« Selon cette théorie, l'association libre qui révèle un thème cohérent est déjà affectée par l'angoisse, et la cohésion des idées est une organisation défensive. Peut-être faut-il admettre qu'il y ait des patients qui ont, à certians moments, besoin que le thérapeute remarque le non-sens qui est part de l'état mental de l'individu au repos, sans même que le patient éprouve le besoin de communiquer ce non-sens, c'est-à-dire sans qu'il éprouve le besoin de l'organiser. Le non-sens organisé est déjà une défense, tout comme un chaos organisé est le déni d'un chaos. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 112.

81 A. Philips affirme ainsi que ce dernier « *can often sound curiously like Lewis Carroll.* » A. Phillips, *op. cit.*, p. 14. Ce dernier « a souvent, étrangement, les accents de Lewis Carroll ». Notre traduction.

82 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 76. Petites majuscules dans le texte.

83 *Ibid.*, p. 75. **«** *The therapist who cannot take this communication becomes engaged in a futile attempt to find some organization in the nonsense, as a result of which the patient leaves the nonsense area because of hopelessness about communicating nonsense.* ».

En écho à ce goût pour le *nonsense*, Winnicott fera d'ailleurs à de nombreuses reprises l'éloge du paradoxe : « *My contribution is to ask for a paradox to be accepted and*[84] *tolerated and respected, and for it not to be resolved.* »[85]

Le paradoxe a une valeur pour lui-même : il doit être « accepté et[86] toléré et respecté et pour cela ne pas être résolu ». Toute tentative de le résoudre par un « *splitt-off intellectual functioning* »[87], un fonctionnement intellectuel clivé, ne pourrait que se révéler vain et lui faire perdre sa valeur. Il semble que Winnicott valorise cette suspension de l'usage de l'intellect en faveur d'une expérience d'indécision logique et de contradiction non résolue.

L'epokhê de la logique et du principe de non-contradiction ouvre au sujet une aire créative permettant de faire l'expérience d'un « vécu » sans les carcans d'une quelconque exigence d'organisation. L'illogique et l'indécidable permettent de « se sentir intensément réel ». On voit ici que le jeu selon Winnicott, éloigné de toute conception moïque de la cure, se trouve au plus près de cette expérience de l'informe, en deçà du sens.

1.3.1.3 Lyrisme poétique

Enfin, à côté de ce goût pour le clownesque et le *nonsense*, le jeu de Winnicott est imprégné de lyrisme poétique[88]. Il cite ainsi Marion Milner faisant l'éloge des « moments où le poète originel qui est en nous crée, pour lui, le monde extérieur », moments que « la plupart d'entre nous […] ont peut-être oubliés. »[89]

L'exergue de son article « *The Location of Cultural Expérience* »[90] reprend le vers du poète R. Tagore dont la tonalité imprègne, selon nous, toute son œuvre : « *On the seashore of endless worlds, children play* ».

La citation est fantaisiste puisque R. Tagore écrit dans *On the Seashore* : « *On the seashore of endless worlds children* meet »[91]

Mais on ne saurait s'attendre à moins de la part d'un Winnicott qui affirmait, comme nous l'avons déjà évoqué, ne pouvoir lire un livre sans avoir envie de le réécrire dès la fin de la

---

« Le thérapeute qui ne peut recevoir cette communication s'engage dans une vaine tentative, s'il essaie de trouver une organisation quelconque à ce non-sens. Le résultat sera que le patient quittera l'aire du non-sens, s'il perd tout espoir de pouvoir le communiquer. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 113.

84 *Sic.*

85 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. XVI.

86 *Sic.*

87 *Ibid.*, p. XVI.

88 La théorie chez Winnicott risque toujours d'impliquer « *a splitt-off intellectual fonctioning* ». D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. XII. J.F. Turner va même jusqu'à parler de « *Romantic poetry of illusion* ». J.F. Turner (2002), « A Brief History of illusion : Milner, Winnicott and Rycroft », *The International Journal of Psychoanalysis*, 83, 5, p. 1078.

89 D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 85.

90 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, chap. VII.

91 R. Tagore, « On the seashore », *op. cit.* Nous soulignons. Cf. Exergue de ce chapitre. La suite de ce passage s'inspire de ce poème.

première page[92]… Le jeu de Winnicott est promesse lumineuse d'un vécu poétique. C'est d'ailleurs en évoquant la poésie, c'est-à-dire la polysémie et l'équivocité du langage, en définitive, que Winnicott parviendra à établir la distinction entre ce qu'il appelle la « fantasmatisation », *fantasying* (proche en définitive de la dissociation) et le jeu/le rêve[93].

Si Freud situe mythiquement le jeu dans un âge d'or irréductiblement perdu et révolu, celui de la « joie de vivre »[94] dont l'humour, le trait d'esprit et le comique ne seraient que des reviviscences fugaces et dérisoires, chez Winnicott, en revanche, le « vert paradis »[95] des jeux enfantins semble toujours « à portée de main » et « à venir », et cela quand bien même ces vécus poétiques ont quelque chose d'éminemment précaire (« *precarious* »[96]) car la mort rôde aux alentours.

« *Death is abroad and children play* »[97]. Ce vers de Tagore nous permet d'envisager que le jeu chez Winnicott ne dénie[98] peut-être pas tant la mort, la finitude et la castration qu'il n'ouvre, en refusant d'entrer en lutte avec ces figures du négatif qui sont pourtant « aux alentours » (*abroad*) l'espace d'un ailleurs situé *on the seashore of endless worlds*[99].

Mieux : non pas déniée, puisqu'omniprésente et invoquée, la mort ne serait-elle pas ce à partir de quoi s'ouvre l'espace du jeu ? L'apprivoisement de celle-ci n'est-il pas inscrit au cœur même des jeux éphémères, dans l'absence de souci pour la permanence ?

Si le monde des adultes est inquiet et que ces derniers, face aux « naufrages », aux « tempêtes » et à la « mort », construisent des « navires », fabriquent des « filets » et font du « commerce », les enfants, eux, « crient et dansent sur le rivage »[100]. Leurs jeux n'ont pas vocation à durer. S'inscrivant dans le règne de l'immanence, ils n'ont pas d'autre finalité qu'eux-mêmes : leurs maisons sont en sable, leurs navires en feuilles, les galets qu'ils rassemblent dispersés, nous dit Tagore. Le jeu des enfants ne cherche pas à immortaliser l'éphémère.

En deçà ou au-delà du travail et de la technique prométhéenne des adultes qui défient la mort et luttent contre la finitude, le jeu n'édifie rien. Rien de plus étranger au jeu winnicottien et à son lyrisme, à ce titre, que le labeur sublime de l'*homo faber* asservi aux nécessités de la réalité.

---

92 Voir note n°28

93 « Je dis que la fantasmatisation se faisait à propos d'un sujet donné et n'allait pas plus loin. *Elle n'avait aucune valeur poétique.* Toutefois le rêve *contenait, lui, de la poésie.* » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 80. C'est l'auteur qui souligne.

94 S. Freud, *Le mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient*, *op.cit.*, p. 397.

95 C. Baudelaire (1861), « Moesta et errabunda », *Les fleurs du mal*, *Œuvres Complètes*, Paris, Gallimard, 1975.

96 Terme qu'utilise Winnicott pour définir le jeu tout au long de *Jeu et réalité*. Cf. D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 70.

97 « La mort rôde aux alentours et les enfants jouent ». Notre traduction. R. Tagore chante le monde de l'enfance qui ignore la mort, les naufrages et les tempêtes. Pour le texte intégral, se reporter à l'exergue.

98 Au sens de *Verleugnung*.

99 « Sur le rivage des mondes infinis ».

100 Toutes ces citations sont tirées du poème de R. Tagore.

En cela, le « parti pris du jeu » selon Winnicott est, à notre avis, au plus près de l'éloge par G. Bataille de l'*homo ludens* tel que celui-ci, reprenant l'expression de Huizinga, le définit dans *La peinture préhistorique. Lascaux ou la naissance de l'art*[101] : l'*homo ludens* serait celui qui, par opposition à l'*homo faber*, s'élèverait, du fait de sa « fêlure immense », en s'ouvrant à « d'autres possibilités que l'action efficace »[102], c'est-à-dire en se consacrant à une activité gratuite sans autre finalité qu'elle-même, au jeu et à l'art, au-dessus des contraintes de la nature.

Pour conclure, ce bref aperçu de l'homme Winnicott nous montre qu'en deçà des conventions sociales, du sens, du principe de non-contradiction et de la *technè*, le jeu winnicottien, ouvrant une brèche dans l'usage habituel du monde, semble ménager, en son cœur même, un lieu à la *Vergänglichkeit*, l'« impermanence ». En contrepoint d'une philosophie vitaliste du plein, la théorie du jeu, paradoxale, pourrait bien, on le voit, comporter une dimension moins « comblée » qu'il n'y paraît, nous indiquant le lieu d'une aire « en deçà », celui de ce que Bataille appelle une « fêlure immense » et que Winnicott baptisera du nom de *formlessness*. Paradoxalement, celle-ci, plutôt que de conduire à une « nostalgie rousseauiste », pour reprendre l'expression de Derrida, est, chez Winnicott, source d'un *enjoyment* bien singulier mêlant clownerie, *nonsense* et lyrisme.

1.3.2 Le jeu dans l'écriture winnicottienne

Au-delà de l'homme Winnicott et de la *Stimmung* du jeu qui s'en dégage, il nous semble que le style de l'écriture de Winnicott permet lui aussi d'approcher la notion de jeu « au plus près de l'expérience » à laquelle le jeu invite. Comme nous le dit J.-B. Pontalis, les réponses de Winnicott aux questions qu'il soulève[103] sont peut-être à lire dans « le mouvement même d'une phrase ou d'un paragraphe »[104]. Aussi nous autoriserons-nous ici ce qui pourrait apparaître comme une digression mais qui permet, selon nous, de restituer ce qui, du jeu winnicottien, s'énonce dans son style même.

Il est patent que la théorie de Winnicott permet au lecteur lui-même de ressentir une grande liberté. Rarement la lecture d'un psychanalyste, d'ailleurs, ne laisse un tel sentiment

---

101 « Ce que l'art est tout d'abord, et ce qu'il demeure avant tout, est un jeu. Tandis que l'outillage est le principe du travail. Déterminer le sens de Lascaux, j'entends de l'époque dont Lascaux est l'aboutissement, est apercevoir le passage du monde du travail au monde du jeu, qui est en même temps passage de l'Homo Faber à l'Homo sapiens, physiquement de l'ébauche à l'être achevé.» G. Bataille (1955), *La peinture préhistorique. Lascaux ou la naissance de l'art*, Genève, Skira, 1986, p. 27.

102 « Mais la mort a bien pu – et sans doute a-t-elle dû – n'apporter qu'un élément négatif : cette sorte de fêlure immense qui n'a pas cessé de nous ouvrir à d'autres possibilités que l'action efficace : ces possibilités demeurèrent en apparence inexploitées jusqu'à cet homme au "cou de cygne" que fut l'Aurignacien. » *Ibid.*, p. 29.

103 Questions telles que : « qu'est-ce qui nous fait nous sentir vivants, au-delà de l'adaptation, toujours marquée de soumission, à notre environnement? » J.-B. Pontalis, « Introduction », *Jeu et réalité*, *op. cit.*, 1975, p. 14.

104 *Ibid.*

d'aisance et d'absence de contrainte, une telle « détente ». Chose rare, l'écriture théorique de Winnicott n'a pas en général d'« effet surmoïque », mais vise le plaisir. Proposition d'une « expérience mutuelle »[105] de joie, l'écriture théorique elle-même, pour Winnicott, doit rester un jeu auquel le lecteur est convié :

> C'est autour du terme d'*enjoyment*, de plaisir, que gravitent en définitive ces descriptions de cas : si c'est un travail que de les lire, ce sera le signe que j'ai fait preuve de trop d'habileté ; j'aurais été conduit à montrer une technique au lieu de jouer de la musique… Et bien sûr – j'en suis conscient – ce travers n'est pas toujours absent de mes comptes rendus.[106]

Ce n'est d'ailleurs pas seulement le lecteur qui « joue avec Winnicott » (selon le beau titre de l'ouvrage de Green[107]), c'est aussi le patient qui y est convié. Dans *La consultation thérapeutique et l'enfant*, Winnicott décrit ainsi les situations thérapeutiques qu'il relate : « C'est presque comme si, par les dessins, l'enfant cheminait à mon côté et, jusqu'à un certain point, participait à la description du cas. »[108]

De manière significative, Winnicott sera d'ailleurs le premier à dédier son livre à ses patients : « *To my patients who have paid to teach me* ».[109]

Atténuant l'exigence d'un sens, voire de l'achèvement de la forme, et en vertu d'une place laissée à l'imperfection et l'inaboutissement, son écriture est dynamique. Il y a *du jeu* dans l'écriture winnicottienne elle-même, dans ses blancs, dans ses sauts et dans sa tolérance pour une argumentation décousue. L'air circule et le lecteur se sent libre d'y flâner. Ce style nous *montre en acte* et de manière immanente, peut-être mieux que dans le plein des mots, ce qu'il y a de novateur dans son approche et *parle* de sa technique thérapeutique avec éloquence.

Aucun lecteur de Winnicott ne peut manquer d'être frappé par la légèreté conceptuelle de sa langue naturelle, presque transparente[110]. Si son style est, à ce titre, aussi libre et limpide qu'un torrent de montagne, il en comporte aussi les incompréhensibles bonds et incohérences, au point qu'il est même difficile, parfois, de saisir le lien entre l'argument et l'exemple qui l'illustre[111]. Ces sauts ouvrent une interrogation que Winnicott se garde bien de fermer, laissant souvent son lecteur *puzzled*, plongé dans la perplexité. L'exigence de « cohérence » ou même d'un « fil

---

105 D.W. Winnicott, *La consultation thérapeutique et l'enfant*, *op. cit.*, p. 6.
106 *Ibid.*, p. 9.
107 A. Green, *Jouer avec Winnicott*, *op. cit.*
108 D.W. Winnicott, *La consultation thérapeutique et l'enfant*, *op. cit.*, p. 6.
109 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.* « À mes patients qui ont payé pour m'instruire », D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*
110 Nous verrons combien, sous un certain rapport, elle est même presque *trop* transparente. Plus précisément, elle a les inconvénients de ses avantages.
111 Nous pensons notamment au chapitre V de *Jeu et réalité.*

directeur » est le « produit défensif de l'angoisse », affirme Winnicott[112], une formation réactionnelle en quelque sorte[113]. De là à penser que la théorie serait la manifestation d'une telle défense, il n'y a qu'un pas, que Winnicott ne franchit certes pas, mais dont certains aspects de son écriture témoignent.

Rien à voir, donc, avec les sombres marécages de la culpabilité, de l'envie ou de l'angoisse, avec cette scène cruelle et archaïque à laquelle le lecteur est convié chez Melanie Klein comme à une intimidante cérémonie des mystères. Rien à voir non plus avec les enquêtes freudiennes dans lesquelles, tel Œdipe devant la Sphinge, le lecteur cherche la réponse aux énigmes que Freud élabore consciencieusement[114].

Deux autres auteurs, à nos yeux, cultivent cet effet d'ouverture de la théorie : J. Lacan par l'inachèvement théorique permanent, voire l'organisation délibérée et stratégique du manque dans la théorie qui relance en permanence le lecteur *au-delà* de ce qui est dit (avec lui, l'inachèvement est constitutif et la clôture du dogmatisme impossible), et J.-P. Racamier ensuite qui, dans ses aphorismes sur la psychose, parvient lui aussi, grâce à la forme poétique, à évoquer le monde de la psychose sans en clôturer l'interprétation de manière objectivante[115].

Ce jeu dans l'écriture nous montre combien l'enjeu du jeu se situe dans l'immanence d'une expérience qui, *index sui*, vaut en elle-même. Aussi sommes-nous tenté de soutenir que l'écriture de Winnicott vaut tout autant comme « théorisation » du jeu que comme « invitation présente » à en faire l'expérience.

1.3.3 Les quatre sources cliniques du jeu

Cette pratique et cette conception du jeu ont pris forme au cours d'expériences et *via* des dispositifs cliniques singuliers dont Winnicott fait état à divers moments de son œuvre. Aussi, pour rendre compte du jeu, rien, peut-être, ne peut venir remplacer une entrée en matière *in*

---

112 « […] free association that reveals a coherent theme is already affected by anxiety and the cohesion of ideas is a defence organization. » D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 75.
« Selon cette théorie, l'association libre qui révèle un thème cohérent est déjà affectée par l'angoisse, et la cohésion des idées est une organisation défensive." D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 112.

113 Chez Winnicott, le jeu laissé au lecteur est à l'image de celui qu'il s'autorise pour lui-même, allant jusqu'à assumer la possibilité d'une cohérence partielle, sans l'exigence absolue d'une clôture du sens. À cet égard, les résumés qu'il fournit en général à la fin des ses articles sont moins des propositions dogmatiques que provisoires permettant, semblables aux reprises finales d'une séance éclatée, de rétablir une certaine consistance.

114 La structuration de l'œuvre freudienne laisse des marges de jeu limitées, un peu comme aux échecs ou n'importe quel jeu de plateau. Ainsi, par exemple, dans un texte tel que *Deuil et Mélancolie*, Freud en vient, en conclusion, à montrer les béances de son texte, ses « blancs », mais il les circonscrit et les verrouille.
Par elle-même, la structure de l'essai s'élabore autour d'une inconnue, d'une énigme à découvrir, en réalité conçue de toutes pièces par Freud lui-même et qui oriente l'interrogation dans un sens précis de la même manière que, dans un roman policier, nous ne sommes pas libres de mener l'enquête, mais contraints de suivre ce que le narrateur veut bien nous rapporter.

115 Nous pourrions enfin ajouter à ces deux auteurs le vagabondage de J. Oury qui, sur le mode du musement, adopte un style comparable aux chemins de traverse. Quand la théorie se met à ressembler à une promenade à travers champs sans autre but qu'elle-même, on comprend qu'elle laisse du jeu au lecteur…

medias res, dans l'immanence de l'expérience. En effet, il n'y a pas de transcendance de la théorie sur la pratique dans l'œuvre de Winnicott, il semble plutôt qu'il y ait un chiasme entre l'une et l'autre. L'« expérience mutuelle » du jeu ou de la cure n'est pas expérience pure, elle suppose une théorie que Winnicott définit comme celle du « développement affectif de l'enfant »[116]. En retour, l'expérience du jeu donne sa forme à la théorie elle-même et l'en imprègne. Le clivage théorie/pratique chez Winnicott se réduit à presque rien dans la mesure où la théorie elle-même, nous l'avons montré, est invitation à expérimenter certains vécus, et que d'autre part les dispositifs de jeux sont, à notre sens, comme l'expression la plus dénudée et la plus éloquente de la théorie winnicottienne.

Nous relèverons quatre expériences qui nous paraissent fondatrices de la théorie du jeu chez Winnicott. Chacune témoigne d'une étonnante proximité de Donald Woods avec le monde de l'enfance, voire de la très tendre enfance.

- la rencontre princeps avec le bébé « qui ne jouait plus » (1931)
- le dispositif de la « situation établie » (*set situation*) du « jeu à la spatule » (*spatula game*) avec des bébés dans le cadre de la consultation pédiatrique (1941)
- l'observation des « doudous » et des « nounours », ce que Winnicott a théorisé sous le nom « d'objets transitionnels » (article de 1951, publié en 1953[117])
- l'invention du dispositif du *squiggle game* avec les enfants en âge de dessiner (vraisemblablement dès les années 1920)

Voilà ces « riens » d'où part Winnicott pour élaborer sa conception de la psychanalyse, témoignant d'une rare capacité à entrer en contact avec ce que l'enfantin comporte d'éminemment délicat et de radicalement « autre » (et cela même si, chez Winnicott, l'enfant n'est pas idéalisé sur le versant d'une infinie délicatesse, comme la notion de « *ruthlessness* », caractère impitoyable, vient le rappeler).

Alors que Freud a fondé la *talking cure* avec la femme hystérique, articulant sa pratique autour de la rencontre de la question sexuelle et de la parole, c'est dans sa rencontre avec le jeu du bébé encore *infans* et avec les jeunes enfants par la pratique du *squiggle* que Winnicott élabore sa conception de la psychanalyse, en deçà ou, du moins, en marge des mots donc et au plus près du corps et de ses gestes.

Freud avait évoqué, pour sa part, dans l'*incipit* du *Petit Hans* la « tendresse »[118] (*Zärtlichkeit*) de l'enfant au sens objectif et subjectif : celle qu'il suscite chez l'adulte et celle qui se trouve chez

116 D.W. Winnicott, *La consultation thérapeutique et l'enfant*, *op. cit.*, p. 6.
117 À partir de maintenant, nous recourrons à l'année de publication, 1953.

lui à fleur de peau, comme si l'être-au-monde de l'enfant était indissociable d'une émotion encore brute, peu apprivoisée par la culture. Ce qualificatif lui permit de nommer ce que la rencontre avec l'enfant comportait de radicalement étranger, le situant dans les parages risqués d'un *pathein* dont il préféra se tenir à distance. Winnicott approcha au contraire le très jeune enfant sans craindre de partager avec lui ces expériences originaires, en marge de la culture, voire du règne des mots, par le jeu. Davantage, c'est avec un plaisir partagé que, manifestement, il s'y consacra.

La prise en compte de cet aspect, à savoir la mise au second plan du langage verbal, au profit « d'expériences communes » dans le jeu ou le *squiggle*, est indispensable pour saisir les innovations de Winnicott, notamment l'importance qu'il accorde au « vécu » au détriment de l'intellection, de l'interprétation et des mots.

En ce sens, la pensée de Winnicott fait penser, à certains égards, à la philosophie bergsonienne anti-intellectualiste prônant le primat de l'élan vital et de l'intuition sur l'intelligence, la structure et l'abstraction. Chez ces deux auteurs, c'est la vie créatrice qui prime sur un intellect toujours suspect d'introduire un clivage et de couper le sujet de ses racines créatrices. Quand le structuralisme (Levi-Strauss et Lacan par exemple) insiste sur la coupure, la structure et sur la perte irréductible sur laquelle se fonde la culture, Winnicott et Bergson se situent définitivement du côté d'un *en deçà* ou, c'est selon, d'un *au-delà*, visant une expérience qui transcende cette « perte d'origine » comme Derrida la nomme[119].

1.3.3.1 Le bébé « qui ne jouait plus » : la faculté de s'étonner de l'étonnement (1931)

Winnicott rapporte une rencontre décisive dans son élaboration de la théorie du jeu et que nous nommerons son cas princeps. Il s'agit de la rencontre avec le bébé « qui ne jouait plus » et dont il fournit le premier compte rendu en 1931.

Lors de cette rencontre cruciale avec une petite fille de douze mois[120], c'est son intuition de l'importance du jeu et notamment du fait que « *playing is in itself a therapy* » qui prit, selon nous, forme.

---

118 Cf. notre chapitre sur Freud.

119 Cf. *supra*, partie 1.2, *Le jeu après la métaphysique*.

120 « Tout jeu avait cessé ; à neuf mois, non seulement l'enfant n'avait pas du tout de relation satisfaisante avec les gens, mais elle commença aussi à avoir des convulsions. À onze mois, ses crises étaient fréquentes. À douze mois, l'enfant avait des crises de somnolence. C'est à ce moment-là que je commençais à voir l'enfant à quelques jours d'intervalle en lui donnant vingt minutes d'attention personnelle un peu selon la situation que j'appelle maintenant situation établie, mais avec l'enfant sur mes genoux. » D.W. Winnicott (1941), « L'observation des jeunes enfants dans une situation établie », *De la pédiatrie à la psychanalyse*, traduction J. Kalmanovitch, Paris, Payot, 1969, p. 41.

Bien avant de trouver sa forme théorique (1953), son principe fondamental de la cure (évoqué *supra* et selon lequel la thérapie prend place « dans une aire de jeu commune »[121]) s'y trouva exemplairement mis en pratique. C'est en ce sens qu'on peut affirmer que la théorie du jeu de Winnicott naît dans l'immanence d'une expérience singulière.

Le compte-rendu de cette expérience inaugurale, retravaillé à diverses époques[122], comporte plusieurs strates[123] (comme d'ailleurs un grand nombre d'articles de Winnicott). C'est sur la dernière version, celle de 1971, que nous travaillerons essentiellement. En effet, il semble que si l'intuition de Winnicott apparaît en 1931, il ait mis plusieurs décennies à la conceptualiser. En ce sens, on peut même considérer que *Playing and Reality* constitue, quarante ans plus tard, un approfondissement de cette intuition dont Winnicott, jeune pédiatre et pas encore analyste[124], fit alors l'expérience.

En quoi consista donc cette rencontre décisive ? Winnicott explique le rétablissement, à la suite d'une expérience de jeu, d'un bébé qui avait des convulsions fréquentes et des crises de somnolence. Dans le compte rendu de cette thérapie nous est donnée à entendre l'extraordinaire capacité de Winnicott à accueillir, malgré l'infime délicatesse de ce qu'il rapporte, ce qui fait « événement » pour l'autre, au sens fort du mot *Ereignis* (ce qui fait trace). Ici il nous rapporte ce qui fit événement pour un bébé triste : se rendre compte que ses pieds n'étaient pas… des spatules. Nous allons y revenir.

Par cette capacité à percevoir et à accompagner chez un bébé ce moment d'étonnement, au sens philosophique où un bébé peut faire une découverte proprement « inédite », Winnicott nous montre quelle fut sa propre ouverture à l'étonnement de l'autre, sa capacité, en définitive, « à s'étonner de l'étonnement de l'autre ». Cette faculté de s'étonner de l'étonnement nous semble le cœur de la thérapie par le jeu de Winnicott, sans doute la meilleure définition de ce qu'il appelait, du côté du thérapeute, « capacité de jouer ».

Winnicott reçut l'enfant seule pendant une vingtaine de minutes et cela durant une dizaine de séances. Il distingua trois grands moments dans l'évolution du bébé :

---

121 Cette aire de jeu commune est celle du chevauchement de l'aire de jeu du thérapeute et de celle du patient.

122 Il en fait un premier article dans D.W. Winnicott (1931), *Clinical Notes on Disorders of Childhood*, London, Heinemann, 1987, mais cette expérience fut importante au point qu'il en reparlera en 1941 dans D.W. Winnicott (1941), « L'observation des jeunes enfants dans une situation établie », *De la pédiatrie à la psychanalyse*, traduction J. Kalmanovitch, Paris, Payot, 1969, puis en 1953 dans la première version de son article sur les objets transitionnels, puis en 1971, dans son livre « testament », D.W. Winnicott, *Playing and reality*, *op. cit.*

123 En 1941, Winnicott insistera sur le rapport de ce cas avec le dispositif qu'il met en place, « *set situation* », qui consiste à observer un bébé lorsqu'on a mis à disposition de ce dernier une spatule. En 1971, il établira le lien avec le *playing* et la dimension thérapeutique du jeu.

124 Il « devient » analyste en 1935.

1. Un premier temps d'avant le jeu, moment que l'on pourrait appeler « jeu potentiel », conformément à la proposition de R. Roussillon[125] : temps où l'enfant pleurait, mordait et jetait les spatules mises à sa disposition. Pendant tout ce temps nous dit Winnicott, l'enfant pleurait, malheureuse : « *All the time she cried as if really unhappy* »[126]

Il s'agit d'un « jeu potentiel » dans la mesure où c'est dans la répétition de celui-ci que le jeu du deuxième temps pourra, à certaines conditions, émerger et se déployer[127].

2. À ce temps succéda le temps de la découverte d'un jeu proprement dit où commença à émerger selon Winnicott un « plaisir à jouer » :

She again bit my knukle very severely, this time without showing guilt feelings, and then played the game of biting and throwing away spatulas ; while on my knee she became able to enjoy play.[128]

L'enfant devint, dans un deuxième temps, « capable de prendre plaisir au jeu ». Notons que c'est à partir du moment où celle-ci put mordre Winnicott sans plus ressentir de « culpabilité » (*guilt feelings*) qu'un tournant eut lieu dans la rencontre. À la culpabilité et au chagrin succéda le plaisir.

3. Enfin, ce deuxième temps de jeu permit l'invention d'un troisième temps, celui d'un nouveau jeu : temps où le bébé commence à s'intéresser à ses « pieds » comme faisant la découverte, qu'on peut imaginer « renversante » pour un bébé, que des « pieds » ne sont pas des « spatules » :

« *After a while she began to finger her toes, and so I had her shoes and socks removed. The result of this was a period of experimentation which absorbed her whole interest.* »[129]

On ne peut qu'être frappé par ce que Winnicott révèle ici de sa capacité à saisir ce qui peut faire « découverte » pour un bébé. On y entend sa capacité de s'ouvrir à l'étonnement de l'autre ou, comme nous l'avons suggéré plus haut, de « s'étonner lui-même de l'étonnement »[130].

---

125 R. Roussillon, *Le jeu et l'entre-je(u)*, Paris, PUF, 2008.

126 D.W. Winnicott *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 66.

127 R. Roussillon, « Le jeu et le potentiel », *Jeu, Revue Française de Psychanalyse*, janvier 2004, Tome LXVIII, Paris, PUF, 79-93, p. 85.

128 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 66.
« Elle me mordit de nouveau très fort les doigts, cette fois-ci sans paraître se sentir coupable, puis recommença le jeu consistant à mordre et à jeter les spatules par terre. *Alors qu'elle était sur mes genoux, elles devint capable de prendre du plaisir à jouer.* » D.W. Winnicott *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 101.

129 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 66. « Au bout d'un moment, elle commença à triturer ses doigts de pieds, je lui enlevai donc ses souliers et ses chaussettes ; s'ensuivit une période d'expérimentation qui l'absorba totalement. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 101 et 102.

130 Peut-être est-ce ce que cela rejoint l'affirmation de Masud Khan disant à son propos que sa présence-même était un « événement ». M. Khan, *op. cit.*, p. X. Cf. note 65.

Lorsque la petite fille commença à jouer avec ses orteils, Winnicott précise qu'il encouragea ce jeu en lui enlevant ses chaussettes. Il fait l'hypothèse que le bébé fit alors une découverte bouleversante : les doigts de pied ne peuvent ni être mis à la bouche ni être lancés… contrairement aux spatules avec lesquelles l'enfant jouait jusqu'alors.

> « *It looked as if she was discovering and proving over and over again, to her great satisfaction, that whereas spatulas can be put to the mouth, thrown away and lost, toes cannot be pulled off.* »[131]

Cette découverte pour le bébé constitua un événement. On peut rapporter celui-ci à ce que Winnicott désignera plus tard dans *Playing and reality* comme moment où le patient est amené à « se surprendre lui-même » et qui fonde le jeu dans sa dimension créatrice. On découvre ici la capacité d'ouverture de Winnicott à ce qui fait événement pour l'autre. Enlever les chaussettes du bébé à ce moment est une manière concrète d'acquiescer et de dire « oui » à cet *Ereignis*, comme un analyste peut ponctuer le dire d'un patient adulte d'un « oui » verbal.

À la suite de cette séance, l'attitude de l'enfant se serait métamorphosée. La mère aurait rapporté combien le bébé était devenu « un enfant différent » qui n'avait plus ni convulsions ni insomnies, « *happy all day* » :

> « *Four days later the mother came and said that since the last consultation the baby had been a "different child". She had not only had no fits, but had been sleeping well at night – happy all day, taking no bromide.* »[132]

Repérer que c'est avec un bébé *infans* que Winnicott a tout d'abord eu l'intuition du rôle majeur du jeu permet de comprendre l'idée selon laquelle celui-ci ne requiert pas d'interprétation verbale et qu'il vaut en lui-même comme expérience[133]. Que la thérapie puisse se faire « sans travail interprétatif » constitue en effet un corollaire de l'axiome principal de Winnicott selon

---

131 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 66.
« C'était comme si elle découvrait et se prouvait sans cesse, pour sa plus grande satisfaction, que si l'on peut mettre les spatules à sa bouche, les jeter par terre et les perdre, les doigts de pieds, eux, on ne peut les arracher. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 101 et 102.

132 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 66.
« Quatre jours plus tard, la mère arriva en disant que depuis la dernière consultation, le bébé était devenu un autre enfant. Non seulement elle n'avait pas eu de crises, mais elle avait bien dormi la nuit – elle avait été joyeuse toute la journée et on ne lui avait pas donné de bromure. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 101 et 102.

133 « *But it helps us to understand our work if we know that the basis of what we do is the patient's playing, a creative experience taking up space and time, and intensively real for the patient. Also this observation helps us to understand how it is that psychotherapy of a deep-going kind may be done without interpretative work.* » D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 68.
« Mais nous comprenons mieux notre travail si nous savons que ce qui est la base de ce que nous faisons, c'est le jeu du patient, une expérience créative qui s'inscrit dans le temps et l'espace et qui est intensément réelle pour le patient. Une telle observation nous permet aussi de comprendre qu'une psychothérpaie en profondeur puisse être conduite sans travail interprétatif. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.,* p. 104.

lequel « *playing is itself a therapy* »[134]. Cet effet curatif du jeu dépasse ainsi l'usage psychanalytique qu'on peut en faire, il est « universel »[135] et peut prendre effet à l'extérieur d'une cure.

Dans cette expérience « mutuelle », Winnicott illustre de manière exemplaire son principe fondamental évoqué *supra* et selon lequel la thérapie prend place « dans le chevauchement de l'aire du jeu du thérapeute et du patient ». Il y montre « en acte » une application parfaite de l'idée selon laquelle le thérapeute doit permettre à l'enfant de jouer, ce que Winnicott fait en accueillant le jeu potentiel du bébé (ses morsures) sans *retaliation*, représailles, en « survivant » à ces attaques.

Remarquons que Winnicott ne se contente pas « d'accueillir » le jeu potentiel, il « accompagne » aussi le geste du bébé qui commence à s'intéresser à ses pieds en lui « ôtant ses chaussettes ». S'il ne joue pas avec la petite fille de manière active, il « l'accompagne » dans ses jeux et favorise l'expérience de son activité : ses « explorations » et ses « étonnements ».

Permettre au bébé de jouer ainsi et de continuer son exploration résulte ici selon nous d'une disposition à « s'étonner de l'étonnement », fonction du thérapeute. Dans *Playing and Reality*, Winnicott affirmera que jouer revient, pour le patient, à « se surprendre soi-même ». Du côté du thérapeute, il semble que l'affirmation selon laquelle il doit pouvoir jouer consiste à « se laisser surprendre par cette surprise » plutôt que de consister en un jeu actif (comme dans le *squiggle*). En définitive, nous proposons de considérer que ce cas princeps, davantage encore que le *squiggle* (qui implique une participation plus active du thérapeute), rend compte de la *praxis* de Winnicott. Ce sera en tout cas celle que nous retiendrons. Sa disposition à accueillir le jeu et à l'accompagner dans l'exemple du « bébé qui ne jouait plus » constitue l'illustration la plus adéquate, selon nous, de la manière dont ce dernier, avec les enfants comme avec les adultes, témoigne de sa capacité de jouer[136]. Il ne s'agit pas pour lui de laisser libre cours à un amusement, mais de pouvoir se laisser surprendre par ce qui fait surprise pour son patient.

1.3.3.2 Le jeu à la spatule dans *The Observation of Infants in a Set Situation*[137] (1941)

Nous venons d'évoquer une rencontre. Or l'intuition de Winnicott s'est aussi approfondie *dans* et *par* l'invention de deux dispositifs, *settings*. Si celui du *squiggle game* est célèbre, le « jeu de la

134 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 67.
« le jeu est une thérapie en soi », D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 102.
135 « It is play that is the universal. » D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 56.
« C'est le jeu qui est universel. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p.90.
136 C'est lui-même qui précisera, en effet, que le *squiggle game* n'est que l'éventuel préliminaire à une cure. D.W. Winnicott, *La consultation thérapeutique et l'enfant*, *op. cit.*
137 D.W. Winnicott (1941), « L'observation des jeunes enfants dans une situation établie », *op. cit.*

spatule » l'est moins. Il témoigne de la véritable passion pour le jeu et notamment celui des tout-petits qui habita Winnicott.

Winnicott rapporte les résultats de ce dispositif de jeu inventé et mis en place avec les bébés au cours de ses consultations thérapeutiques dans son article de 1941 « *The Observation of Infants in a Set Situation* ». Dans le compte rendu des résultats qu'il obtient grâce à ce dispositif extrêmement simple, Winnicott témoigne de sa finesse d'observation des jeux minimalistes de l'enfant, observation évoquant une approfondissement du jeu du *fort/da*, rapprochement qu'il fera d'ailleurs explicitement [138] et qu'il orientera dans une autre direction que l'interprétation freudienne et même kleinienne : en direction d'une théorie du jeu comme « leçon objectale ».

Si le *squiggle game* ira plus loin que le *spatula game* en plaçant en son cœur la situation ludique, le jeu de la spatule, première expérimentation winnicottienne d'un usage du jeu nous met bien sur la voie d'une exploration des vertus thérapeutiques de celui-ci et ce, même si, à l'origine, le « *spatula game* » a d'abord été conçu comme dispositif permettant de formuler des observations diagnostiques.

Winnicott précisera d'emblée combien le jeu peut aussi être utilisé à des fins thérapeutiques[139]. Les deux exemples donnés dans l'article de 1941, Margaret et le bébé « qui ne jouait plus »[140] (dont nous venons de parler), en sont des illustrations.

Mais en quoi consiste ce dispositif et que nous apprend-il ? Dans la « *set situation* », ou « situation établie », Winnicott met à disposition de l'enfant assis sur les genoux de sa mère ou de son père une « spatule » (ce qu'on appelle aussi « abaisse-langue » et qu'on retrouve dans le cabinet de tout médecin). Celle-ci est posée sur le bureau. Winnicott se contente alors d'observer ce qu'en fait l'enfant. Dans la « set situation », le thérapeute n'agit pas[141], mais se contente de répondre aux éventuelles sollicitations de l'enfant (par exemple en faisant semblant de manger par exemple ce qu'il y aurait dans la spatule que tend l'enfant). Winnicott demande par ailleurs à

---

138 Seule œuvre à ma connaissance où Winnicott fait explicitement référence à l'étude freudienne du jeu dans l'enfant à la bobine, l'article de 1941 « *The Observation of Infants in a Set Situation* » est encore très influencé par les deux maîtres que sont S. Freud et M. Klein et leurs conceptions respectives. Il apparaît même comme une tentative d'interprétation kleinienne du jeu du fort-da. Malgré cet effort théorique, le style winnicottien y transparaît déjà très nettement et ses intuitions fondamentales sur le *playing* s'y trouvent énoncées.

139 « Je trouve qu'on peut faire du travail thérapeutique dans cette situation établie, bien que ce ne soit pas mon propos d'exposer ici ce qu'elle offre sur ce plan » *Ibid.*, p. 40.

140 I l reviendra d'ailleurs en 1953 sur l'exemple *princeps* du bébé « qui ne jouait plus » afin de dégager l'intérêt thérapeutique du jeu.

141 Une sollicitation directe de l'enfant viendrait, selon lui, entraver la bonne marche de l'observation : la mère, les spectateurs et lui-même sont donc invités « à ne pas intervenir » : « pendant un certain laps de temps, elle et moi contribuerons aussi peu que possible à la situation de sorte que ce qui se passe peut à juste titre être mis sur le compte de l'enfant. » *Ibid.*, p. 38.
Bien entendu, il convient de remarquer que dans la *set situation*, le thérapeute « intervient », de fait, de par l'instauration du dispositif et de par ses paroles adressées à celui qui accompagne l'enfant.

la mère (ou au père) ainsi qu'à toutes les autres personnes éventuellement présentes de faire de même, c'est-à-dire de ne pas intervenir activement non plus.

Dans un tel dispositif, Winnicott en vient à remarquer que l'appropriation par le bébé de la spatule se déroule toujours selon trois séquences :

1. Dans le premier temps, le bébé hésite à attraper la spatule ;
2. Dans le deuxième temps l'enfant s'empare de la spatule, la met en général à la bouche, salive (toute interruption de la consultation à ce moment-là conduisant à des pleurs) ;
3. Dans le troisième temps, l'enfant joue à jeter la spatule, ce qui fait sérieusement penser au moment du « fort » évoqué par Freud dans le jeu du « *fort-da* ».

Afin d'interpréter les résultats obtenus, Winnicott propose une interprétation kleinienne du jeu du « *fort-da* » et notamment du « *fort* », c'est-à-dire du moment où l'enfant lance l'objet : ici la spatule des bébés que reçoit Winnicott semble subir le même sort que la bobine du petit-fils de Freud, Ernst. Voici comment Winnicott interprète ce « *fort* » :

> À mon avis, il [l'enfant] extériorise aussi une mère intérieure dont il craint la perte, afin de se démontrer à lui-même que cette mère intérieure représentée maintenant par le jouet sur le sol, n'a pas disparu de son monde intérieur, n'a pas été détruite par l'acte d'incorporation, est encore bienveillante et veut bien qu'on joue avec elle.[142]

Cette interprétation très kleinienne en termes d'objet interne qui est ici, concrètement, un objet externe (la spatule) donnera lieu à ce que Winnicott finira par nommer, en 1953, l'« aire intermédiaire », désignant justement cet espace potentiel et paradoxal dans lequel se trouve un objet à la fois interne et externe et dont le prototype sera l'objet transitionnel.

Bien que cette dimension théorique concernant l'« aire transitionnelle » ne se trouve pas encore développée, son intuition du jeu est, elle, déjà à l'œuvre. Dans la rencontre que Winnicott relate avec Margaret, bébé de sept mois, il ne se contente pas d'appliquer la théorie kleinienne aux résultats de sa « situation établie », mais fait part de ses propres intuitions. Il remarque tout d'abord que le bébé fait des crises d'asthme, en séance, à un moment bien singulier, le temps de l'« hésitation ». Relevons au passage combien Winnicott se révèle sensible aux manifestations corporelles de l'enfant et, sans être tenté de sur-interpréter, se situe au plus près de l'activité de ce dernier[143] :

---

142 *Ibid.*, p. 55.

143 Même s'il considère que tous ces gestes sont porteurs de fantasme. Winnicott a montré combien il convient de supposer dans les inhibitions du bébé le signe de fantasmes au sens de scénarii fantasmatiques.

> L'asthme apparut pendant la période où l'enfant hésitait à prendre la spatule. Elle mettait la main à la spatule et puis, au moment où elle dominait son corps, sa main et son environnement, elle avait une crise d'asthme, et l'asthme implique qu'on retient volontairement l'expiration.[144]

Peu à peu l'enfant va parvenir à prendre l'objet et donc passer au deuxième temps :

> Au moment où elle se sentit de l'assurance à l'égard de la spatule qui était à sa bouche, lorsqu'elle saliva, lorsque l'immobilité fit place au plaisir de l'activité, lorsqu'elle cessa de guetter et prit confiance en elle, à ce moment-là, l'asthme cessa.[145]

Winnicott établit un lien entre le « plaisir de l'activité » et la fin du symptôme asthmatique. On voit combien sa théorie du jeu au sens actif du verbe *play-ing* reprendra cette intuition originaire selon laquelle l'activité (et le plaisir qu'elle suscite) est en elle-même thérapeutique (davantage que l'interprétation). En 1941, voici comment il exprime l'intuition selon laquelle « *playing is a therapy in itself* »[146] et dont toute son œuvre et toute sa clinique constitueront des explorations : le fait de prendre la spatule, le deuxième temps, donc, pour le bébé, constitue, nous dit-il, une « leçon objectale ayant une valeur thérapeutique pour l'enfant »[147]. Le moment de « prise » de la spatule nous évoque le moment de *Bejahung* primordiale freudienne, ce premier temps d'un « oui ».

Le troisième temps qu'il dégage, celui où l'enfant jette la spatule, lui permet de compléter l'observation freudienne du *fort/da*. Mettant l'accent sur le fait que la répudiation de l'objet, sa perte, constitue une phase nécessaire pour que l'enfant puisse quitter le bureau et son expérience de jeu sans pleurs, son observation confirme que c'est dans le temps de séparation d'avec l'objet que se constitue le moment de symbolisation de l'objet. C'est néanmoins à condition de la *Bejahung* primordiale, le deuxième temps, que le troisième, celui de la séparation et de la négativité, devient possible.

Si, dans les descriptions de Winnicott, l'attention se focalise sur les gestes du corps plutôt que sur les paroles prononcées (*fort* et *da* chez Freud), nous ferons néanmoins l'hypothèse qu'il n'y a pas de contradiction entre ces deux approches, le geste étant parfois comme le précurseur du symbole, ainsi que les intuitions de Merleau-Ponty le soulignent.

Avant l'apparition de phonèmes, il nous a, par exemple, été donné d'observer chez une petite fille, B., la ponctuation « corporelle » du troisième temps, celui du *fort*, celui du rejet de la

---

144 *Ibid.*, p. 44.
145 *Ibid.*
146 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 23.
« […]le fait de jouer est, en soi, thérapeutique » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 67.
147 D.W. Winnicott, *La consultation thérapeutique et l'enfant*, *op. cit.*, p. 53.

spatule (des crayons dans le cas que nous rapporterons plus tard[148]), par un mouvement de son corps tout entier. À ce moment de « *fort* », l'enfant ne prononçait aucun mot, mais levait la paume de ses mains au ciel en haussant les épaules comme dans une « ponctuation » physique. Il semble que son corps, dans ce geste hiéroglyphique, était alors prélude au symbole, symbole « incarné ».

1.3.3.3 Le *squiggle* : *Therapeutic Consultations in Child Psychiatry*

Parallèlement au *spatula game* mis en place avec l'*infans* et sa mère, Winnicott inventa son célèbre dispositif du *squiggle game*, littéralement jeu du « gribouillis » ou du « griffonnage » destiné, cette fois, aux enfants en âge de dessiner et de parler. Néanmoins, il demeure en fait assez difficile, à ma connaissance, de dater l'invention de la pratique et du terme de *squiggle*, même si l'idée de Winnicott de recourir au dessin semble lui être venue au cours des années 1920, dès ses débuts en tant que pédiatre[149].

Contrairement à l'article sur le *spatula game*, publié en 1941, les écrits sur le *squiggle* sont peu nombreux et tardifs. L'article « *The Squiggle Game* » est le *patchwork* de deux textes écrits l'un en 1964 et l'autre en 1968. Les autres récits de *squiggles*[150] paraissent dans *La Consultation thérapeutique et l'enfant* en 1971, année de la mort de Winnicott.

Cette innovation, la plus célèbre de Winnicott, imprègne profondément la conception du *playing*. Il pourrait même apparaître à première vue comme l'application littérale, sous forme de dispositif, de la théorie winnicottienne du jeu et de la thérapie comme « aire de jeu », une application du principe fondamental de Winnicott selon lequel : « *psychotherapy is done in the overlap of the two play areas, that of the patient and that of the therapist.* »[151]

On aurait pourtant tort, selon nous, de comprendre le « principe » fondamental de la thérapie selon Winnicott en fonction du *squiggle* et lui-même nous met en garde contre cette tentation.

En effet, la participation active du thérapeute au jeu du *squiggle* est le moyen d'une « rencontre thérapeutique » dans le cadre d'une « consultation thérapeutique ». On oublie trop souvent que le *squiggle game* n'est pas à proprement parler une technique thérapeutique ni le moyen de conduire la cure. Il est, à l'origine, un outil de diagnostic, même si, comme le *spatula game*, il peut avoir des effets thérapeutiques. Il prend place dans ce que Winnicott a appelé la

148 Nous en reparlerons dans notre quatrième chapitre, cf. IV, 2.2.3, *« Jeux d'exercice » et stéréotypies*.

149 « Un facteur essentiel a toutefois marqué, pourrait-on dire, le milieu des années vingt. J'étais alors pédiatre et voyais de nombreux enfants dans ma pratique hospitalière. La possibilité me fut ainsi donnée d'établir une communication avec un grand nombre d'enfants. Je les faisais dessiner et leur demandais de me raconter leurs rêves. La fréquence avec laquelle ces enfants rêvaient de moi la nuit précédant la consultation m'avait frappé. » *Ibid.*, p. 6.

150 À quelques exceptions près.

151 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 72.

« consultation thérapeutique », c'est-à-dire le premier entretien avec un patient permettant d'« orienter » celui-ci. On omet souvent de préciser, quand on parle du *squiggle game* dans la *therapeutic consultation*, que Winnicott distingue celle-ci de la thérapie et de la psychanalyse en tant que telle :

> « *To distinguish this work from psychotherapy and from psychoanalysis I use the term "psychotherapeutic consultation". It is a diagnostic interview, based on the theory that no diagnosis can be made in psychiatry except over the test of therapy.* »[152]

Cette invention du *squiggle* résulte de l'idée de Winnicott selon laquelle « aucun diagnostic ne peut être réalisé en psychiatrie sauf par le biais de la thérapie elle-même »[153]. Le *squiggle* est donc le moyen de mener une consultation thérapeutique dans et par la thérapie. On voit que Winnicott juge que seule l'expérience de la thérapie et de ce qui s'y joue, à laquelle le *squiggle* sert de voie d'entrée, permet la rencontre avec le patient. Cette rencontre est rendue possible, selon Winnicott, par le fait qu'au cours des premières séances il joue le rôle « d'objet subjectif » pour le patient :

> La fréquence avec laquelle ces enfants rêvaient de moi la nuit précédant la consultation m'avait frappée [...]. Dans le langage qui est maintenant le mien, mais que je n'étais pas à même d'utiliser à l'époque, je dirais que je jouais le rôle d'"objet subjectif"[154].

Ce rôle ne durerait, selon lui, que le temps de quelques séances :

> Actuellement, je pense que dans ce rôle d'objet subjectif, qui se prolonge rarement au-delà du ou des premiers entretiens, le médecin a de grandes chances de pouvoir entrer en contact avec l'enfant.[155]

Mais en quoi consiste le *squiggle game* ? Celui-ci suppose un jeu mutuel entre le thérapeute et le patient, dans un dispositif où l'un et l'autre « dessinent » à partir d'un *squiggle*. Remarquons combien le mot *squiggle* est extraordinairement difficile à traduire tant le mot « gribouillis » est péjoratif en français et celui de « griffonnage » implique l'idée de confusion et d'illisibilité. Pour

---

152 D.W. Winnicott (1964-68), « Squiggle game », *Psycho-Analytic Explorations*, Cambridge, Harvard University Press, 1989, p. 299.
« Pour distinguer ce travail de la psychothérapie et de la psychanalyse, j'utilise le terme de consultation thérapeutique. C'est un entretien diagnostic, basé sur la théorie selon laquelle aucun diagnostic ne peut être réalisé en psychiatrie si ce n'est pas le test de la thérapie ». Notre traduction.

153 Au même titre que la méthode, pour Spinoza, ne peut être extraite de la recherche de la vérité elle-même, l'une et l'autre étant indissociables. B. Spinoza (1670), *Traité de la réforme de l'entendement*, traduction C.Appuhn, Paris, Garnier, 1968.

154 D.W. Winnicott, *La consultation thérapeutique et l'enfant*, *op. cit.*, p. 7.

155 *Ibid.*, p. 7.

cette raison, il nous semble que le *squiggle* s'apparente davantage à un trait « libre » tracé comme « sans y penser ».

Le jeu s'élabore donc de la manière suivante : dans un premier temps, l'un des deux (soit le patient, soit le thérapeute) trace un trait libre sur une feuille. Dans un deuxième temps, il s'agit pour le partenaire de faire, à partir de ce trait libre, la figure qui lui passe par la tête. Les rôles sont ensuite inversés. Voilà comment, par exemple, Winnicott propose le jeu à un de ses patients, le « petit Iiro, 9 ans, 9 mois » :

> Je dis, je ferme les yeux et je laisse courir mon crayon sur le papier, comme ça, c'est un *squiggle*. Tu en fais quelque chose d'autre, puis c'est à toi de jouer ; tu fais un *squiggle* et c'est moi qui le transforme.[156]

Winnicott aura d'autres expressions permettant d'initier le jeu telles que « *let's play*… », l'équivalent anglais de notre « et si on jouait à… ? ».

Comme nous l'avons déjà signalé et comme nous y reviendrons[157], il nous semble difficile de souscrire à l'affirmation de Winnicott selon laquelle le *squiggle* serait « un jeu qui ne comporte aucune règle »[158], même si la règle constitutive du *squiggle game* est peut-être moins du registre d'un « règlement » que d'une invitation à la rêverie. Comprenons que Winnicott entend insister sur l'« ouverture » de ce jeu qui, contrairement au *game*, ne comporte pas d'issues prédéterminées d'avance[159]. On peut en effet distinguer divers types de jeux créant différents espaces symboliques. À côté de l'espace des « jeux ouverts », comparable à celui de la promenade et du « musement »[160], il y aurait celui des *games*[161] dont la métaphore spatiale serait, plutôt que l'espace ouvert et potentiellement infini des jeux ouverts, celui des « plateaux de jeu » comme celui des échecs, du jeu de go ou de l'oie.

Le *squiggle game* ferait donc partie des jeux « ouverts ». Aussi libre soit-il, il désignerait néanmoins ce qui se déploie dans l'espace créé par l'énonciation de la règle du jeu minimale, mais pourtant clairement formulée par Winnicott au début de ses séances.

---

156 *Ibid.*, p. 16.

157 Nous proposerons, d'ailleurs, dans ce doctorat, de considérer que tout jeu est constitué par une règle, même minimale. Il nous semble en effet que l'espace délimité par le jeu n'a d'existence et ne surgit que par la règle minimale qui en énonce l'espace symbolique. Nous y reviendrons dans notre deuxième chapitre : même dans les jeux qu'on appelle ceux de fiction, le « et si on jouait à … » constitue déjà selon nous une règle fondamentale qui rend le jeu possible. Nous soutiendrons la position selon laquelle, jusque dans les jeux en apparence les plus opposés à la règle tels que les jeux de construction, des règles « immanentes » s'élaborent au fur et à mesure du jeu. Si elles n'étaient pas énonçables d'emblée, le « *work in progress* » du jeu en dessine les contours.

158 *Ibid.*, p. 16.

159 Au nombre de trois en général : victoire de l'un, de l'autre ou nul.

160 Cf. pour un développement sur le « musement » de Perceval, terme désignant une « promenade rêveuse », J. Oury, M. Depusse, *À quelle heure passe le train*…, Paris, Calmann-Lévy, 2003.

161 Dont les issues et les règles de déroulement seraient énonçables d'emblée.

Par opposition à ce qu'il fera de son observation des objets transitionnels, occasion d'une exposition de sa métapsychologie, Winnicott ne théorisera quasiment pas le *squiggle*. Il en parlera peu dans le but, nous dit-il, d'éviter que celui-ci ne puisse être apparenté à une « recette ».

Pour notre part, nous proposons de considérer que sa pratique du *squiggle* se situe du côté d'une « improvisation thérapeutique » comme il est des « improvisations musicales » ayant une valeur en elles-mêmes, de manière intrinsèque, au-delà de la généralisation théorique qu'on pourrait en abstraire. Selon une telle interprétation, les *squiggles* de Winnicott avec ses patients pourraient bien être « exemplaires » de la *praxis* de Winnicott au sens où E. Kant, dans *La critique du jugement*[162] considère les œuvres d'art en parlant de leur « exemplarité ». Selon ce dernier, les règles de création d'un artiste ne sont pas exprimables sous forme de règles objectivables et applicables comme telles. La seule manière d'accéder à celles-ci, pour le spectateur, serait alors de considérer les œuvres dans leur exemplarité et de s'en « inspirer ». Il nous semble que l'exposition par Winnicott de *squiggles*, sans tentative d'en extraire des règles ou une théorie, nous invite, à notre tour, à nous en « inspirer » en étudiant un assez grand nombre de cas[163].

Pour autant, comme l'affirme Winnicott lui-même, la simple exposition de cas ne saurait suffire, elle est indissociable d'une certaine théorisation[164]. La question du *squiggle* et de son exemplarité conduit à poser ici la question de la transmission de la *praxis* analytique. L'affirmation de Winnicott, selon laquelle « l'exposition de cas » ne saurait suffire, nous conduit à penser qu'à la manière de la *praxis* politique du Prince de Machiavel, se nourrissant à la fois d'exemples et de théorie, la « prudence » analytique aurait tout intérêt, elle aussi, à allier « inspiration » à partir d'exemples et « théorisation ». Mais cette question risquerait de nous emmener trop loin.

Force est de constater que, dans ses écrits, Winnicott nous met en contact avec l'« expérience » du *squiggle* et en reste délibérément à elle. Il insiste sur le fait que ce jeu est une expérience « mutuelle », affirmation que nous reconnaissons désormais comme thème winnicottien selon lequel c'est le « vécu » qui importe dans le jeu, expérience d'un « faire » (« *doing* ») inséparable d'une « satisfaction », « *enjoyment* ». Le *squiggle* est comparable, selon Winnicott, au fait de « jouer de la musique »[165].

---

162 E. Kant (1790), *Critique de la faculté de juger*, *op. cit.*, §49.

163 « Il est impossible à quiconque ayant étudié un cas unique de savoir quelle méthode adopter ; il faudrait disposer d'une vingtaine d'observations au moins ». D.W. Winnicott, *La consultation thérapeutique et l'enfant*, *op. cit.*, p. 5.

164 « Une difficulté encore pour aborder ce travail, c'est l'incapacité de communiquer un enseignement valable uniquement en parlant de cas ». *Ibid.,* p. 5.

165 « On pourrait comparer ma position à celle d'un violoncelliste qui travaille sa technique avec acharnement puis, étant parvenu à la maîtriser et à la tenir pour acquise, sera enfin capable de faire de la musique… Mon désir est de communiquer avec ceux qui achoppent encore à la technique et de leur donner espoir qu'ils pourront un jour, eux aussi, faire de la musique. » Jouer de la musique ne peut se résumer à exécuter les notes d'une partition, ni même à

Comme nous l'avons signalé au début de cette partie sur le *squiggle*, il est important de rappeler que ce mode d'intervention active du thérapeute est propre à ce que Winnicott nomme la « consultation thérapeutique », qui n'est ni la psychothérapie ni l'analyse. Pour cette raison, si nous avons été tenté, dans un premier temps, de comprendre le « principe général » winnicottien – selon lequel le thérapeute et le patient doivent pouvoir jouer – sur le modèle du *squiggle*, il nous apparaît aujourd'hui qu'une telle approche n'est que partiellement juste. Pour notre part, le « principe » de *Jeu et réalité* s'entend plutôt, dans la cure, à la manière de ce que nous avons énoncé au sujet du cas du « bébé qui ne jouait plus », à savoir, avant tout, la capacité à accueillir et à accompagner l'étonnement du patient : capacité à s'étonner de l'étonnement. Le clinicien doit « pouvoir jouer », cela signifie selon nous que, dans son travail, il est incontournable que le thérapeute puisse ouvrir cette aire de jeu. Cette capacité désigne donc pour nous une *disposition* nécessaire davantage que l'exigence d'un *jeu effectif*. Nous distinguons l'un de l'autre en affirmant que le thérapeute, dans le « jeu effectif », ne se contente pas d'accueillir ce qu'apporte le patient selon une certaine *disposition*, il *propose et ajoute du matériel* en écho à celui du patient selon une *via di porre*. Ainsi dans le *squiggle*, Winnicott dessine des figures, il apporte quelque chose, comme avec la petite *Piggle*, il apportait l'idée d'un personnage « vorace ».

Cela doit être distingué, selon nous, de ce qui se passe dans le cas du « bébé qui ne jouait plus » où Winnicott n'« ajoute » pas quelque chose, mais accompagne le mouvement de découverte par le bébé de ses pieds, selon une *via di levare*. Son interprétation consiste à « ôter » les chaussettes du bébé et non à apporter du matériel positivement pour le jeu. Certes, me dira-t-on, il apporte bien, ce faisant, quelque chose au patient. C'est pourtant *en creux* ou *en négatif* qu'il aide le patient et non en lui fournissant de nouveaux « motifs » positifs de jeu.

Aussi l'usage du jeu « actif » par le thérapeute comporte, selon nous, un caractère exceptionnel pouvant s'appliquer à des situations « exceptionnelles », celle de la consultation thérapeutique, par exemple ou, comme R. Roussillon en fait l'hypothèse dans son Introduction à son ouvrage *Le jeu et l'Obje(u)*, celle des patients auxquels le cadre strict de la *talking cure* n'est pas adapté. R. Roussillon[166] énonce ainsi la thèse selon laquelle, en effet[167], le recours au jeu pourrait

---

devenir virtuose, nous dit Winnicott : « On éprouve une satisfaction bien mince à donner une exécution de virtuose en suivant la partition. » *Ibid.,* p. 8 et 9.

166 « Schématiquement la logique du raisonnement serait la suivante : on ne peut demander à un sujet chez qui le primat du principe de plaisir n'est pas établi, ou pas suffisamment, qui est dans une "logique de survie" plus que de vie une "logique du désespoir" (André Green), de renoncer aux quelques plaisirs qu'il peut encore se procurer, au nom du travail de sublimation. Enfin, on peut toujours lui demander, mais les chances que cela soit suivi d'effet sont minces. Si à l'inverse on peut promouvoir les formes de symbolisation qui commencent à transformer des expériences traumatiques en occasion d'un certain plaisir, on contribue du même coup à commencer à rétablir le primat du principe de plaisir. On passe alors d'une exigence de symbolisation dont le modèle est principalement fourni par les époques tardives de la vie psychique, à des formes qui retrouvent les modalités premières de celles-ci. C'est là que le modèle du jeu prend son sens. » R. Roussillon, *Le jeu et l'entre-je(u)*, *op. cit.*, p. IX.

se révéler propice pour des patients obéissant à une « logique du désespoir » chez qui le « primat du principe de plaisir ne serait pas établi ». Cela pose, nous le voyons, la question de la structure ou au moins de l'état de la structure du patient.

De tels aménagements du cadre conduisant à une participation active du thérapeute peuvent par exemple trouver une application dans le psychodrame analytique pour les adolescents[168], sans doute aussi avec certains patients enfants. Dans la mesure où une telle pratique recourt à l'improvisation qui, nous l'avons signalé, implique une parfaite technique, nous ne nous y sommes guère risqué.

1.3.3.4 L'objet transitionnel (1953)

Si, avec le *squiggle*, nous étions plongé au cœur de l'immanence de l'expérience thérapeutique winnicottienne, conçue comme moment sacré et singulier, à la limite non théorisable, force est de constater qu'avec l'objet transitionnel, c'est l'élaboration d'une théorie au sens d'une métapsychologie qui nous est donnée à lire. Dans la mesure où cette théorisation winnicottienne est en général bien connue, nous ne reviendrons que sur les points essentiels pour la compréhension du jeu.

Remarquons d'ailleurs que, dans cet article essentiel, Winnicott parle assez peu, en définitive, du jeu en tant que tel, et quasiment pas de sa dimension thérapeutique. Ce qui l'intéresse ici, c'est ce qui, en amont, rend possible celui-ci, c'est-à-dire l'« objet transitionnel » dans la mesure où celui-ci ouvre une « aire paradoxale » qui rend possible la créativité. C'est en effet dans cette aire que prend source le jeu, donc la possibilité de la thérapie comprise comme « chevauchement de deux aires de jeu », celle du patient et celle du thérapeute. Cette aire – dont J.-F. Turner nous rappelle qu'elle avait été théorisée pour la première fois par Otto Gross[169] sous le nom « *Das Dritte* » – est aussi celle des arts, de la religion, de la créativité en général :

---

167 Conformément à ce qu'annonce Winnicott dans *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 13.

168 Cf à ce sujet P. Delaroche, *Le psychodrame psychanalytique individuel*, Paris, Payot, 1996, qui propose des psychodrames sous la forme de « *squiggles* psychodramatiques ».

169 « *Winnicott referred to this area as a 'third area' – das Dritte, as the maverick Austrian psychoanalyst Otto Gross had called it before them all (1913, pp. 1180) – and in so doing he offered a way of healing the split between inner and outer that had bedevilled Western thinking since Descartes* » J.F. Turner (2002), « A Brief History of illusion : Milner, Winnicott and Rycroft », *op. cit.*, p. 8.
« Winnicott s'est référé à cette aire comme une 'troisième aire' – das Dritte, comme le psychanalyste Otto Gross l'avait appelé avant eux tous – et ce faisant, il a offert un moyen de remédier au clivage entre le dedans et le dehors qui avait hanté la pensée occidentale depuis Descartes. » Notre traduction.

> À ce stade, le sujet de mon étude s'élargit pour déboucher sur le jeu, la création artistique et le goût des arts, le sentiment religieux, le rêve et aussi le fétichisme, le mensonge et le vol, la naissance et la perte de tout sentiment affectueux, la toxicomanie, le talisman des rites obsessionnels.[170]

En 1951, Winnicott écrit donc la première version de son article sur les « objets transitionnels »[171]. Il fait porter l'attention sur les divers « doudous », « nounours » et autres « objets transitionnels » des jeunes enfants qui lui ont permis d'élaborer une métapsychologie du jeu. Par « objet transitionnel », il ne qualifie pas seulement le morceau d'étoffe auquel s'attache le bébé. L'objet transitionnel peut tout aussi bien être le pouce, un morceau de couverture, une chanson, une poupée ou un poing. Son ébauche d'une typologie des objets transitionnels permet d'ailleurs de définir plus précisément le statut de cet objet. Celui-ci ne se définit pas seulement comme *objet chéri* par l'enfant, il doit être un objet qui, pour l'enfant, peut se « substituer » à la mère.

Au sujet de « X » qui adoptera un lapin en peluche, Winnicott fait la remarque qu'il s'agissait d'un « *comforter* »[172], un objet réconfortant, c'est-à-dire quelque chose de différent d'un objet transitionnel :

> « *It could be described as a comforter but it never had the true quality of a transitional object. It was never, as a true transitional object would have been, more important than the mother, an almost inseparable part of the infant.* »[173]

Un *comforter* n'a pas la « vraie qualité d'un objet transitionnel », nous dit Winnicott, dans la mesure où il n'est pas « plus important que la mère, une partie presque inséparable de l'*infans* ». Un objet transitionnel doit pouvoir se substituer à la mère, faire œuvre de métaphore incarnée. Winnicott donne l'exemple du « coin d'une couverture » de Y, le frère de X. Celui-ci était un « sédatif qui marchait toujours » et en tant que tel, « un exemple typique » de ce que Winnicott appelle un objet transitionnel :

> « *This was not a "comforter" as in the case of the depressive older brother, but a "soother". It was a sedative which always worked. This is a typical example of what I am calling a transitional object.* »[174]

---

170 D.W. Winnicott (1953), « Objets transitionnels et phénomènes transitionnels », *De la pédiatrie à la psychanalyse*, traduction J. Kalmanovitch, Payot, p. 174.

171 Il en donnera une version augmentée en 1971, dans le premier chapitre de *Playing and Reality*, ajoutant des notes et deux cas cliniques. Nous travaillerons essentiellement ici sur la première version de l'article et non sur les ajouts sur lesquels nous reviendrons plus tard dans ce chapitre. Les ajouts forment en effet comme un après-coup permettant de mettre en perspective l'optimisme de 1953.

172 D.W. Winnicott *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 9.

173 *Ibid.*, p. 9. « On pourrait le décrire comme un réconfort, mais ce jouet n'a jamais eu la qualité d'un véritable objet transitionnel. Ce lapin ne fut jamais, comme l'aurait été un véritable objet transitionnel, d'une importance plus grande que celle de la mère, une partie presque inséparable de l'enfant. » D.W. Winnicott, « Objets transitionnels et phénomènes transitionnels », *op. cit.*, p. 176.

L'objet transitionnel constitue donc un substitut à la mère et pas seulement un consolateur. Il est première métaphore, et ce même si Winnicott insiste sur le fait que, précisément, l'objet transitionnel, en deçà du « symbole », est important dans la mesure où il est « réalité actuelle » :

> Il est exact que le coin de couverture (ou toute autre chose de cet ordre) est le symbole d'un objet partiel tel que le sein maternel. Néanmoins, *l'intérêt ne réside pas tant dans la valeur symbolique que dans sa réalité actuelle*. Le fait que ce n'est pas le sein (ou la mère) est tout aussi important que le fait qu'il représente le sein (ou la mère).[175]

Une fois encore nous voyons combien l'intérêt de Winnicott, rejoignant une sensibilité merleau-pontyenne, se situe au lieu précis où la chair se fait signe, mais n'est pas encore devenue symbole abstrait.

Au-delà de la typologie des objets transitionnels dont il dresse un tableau[176], ce qui intéresse Winnicott et qui va retenir notre attention n'est pas tant l'objet transitionnel en lui-même que son « usage ». Comme il le dit dans un chiasme élégant, ce qui l'intéresse, c'est moins l'« objet utilisé » que l'« usage de l'objet » : « *not so much the object used than the use of the object* »[177].

Nous détournant de tout intérêt fétichiste pour l'objet, Winnicott nous indique que ce qui est important dans l'objet transitionnel est le paradoxe impliqué[178] dans son usage par l'enfant et l'aire potentielle dans laquelle prend place cette expérience. Ce paradoxe doit être « accepté et[179] toléré et respecté » et pour cette raison « non résolu »[180]. Ce paradoxe pourrait sans doute, nous dit Winnicott, être intellectuellement résolu, mais sa valeur serait alors perdue[181]. En quoi consiste-t-il ?

Winnicott affirme que l'objet transitionnel est paradoxal dans la mesure où il est à la fois « trouvé » et « créé ». Il est impossible de décider si cet objet est « conçu par l'enfant » ou « présenté » de l'extérieur. D'ailleurs, selon Winnicott, « la question n'a même pas à être posée » :

---

174 *Ibid.*, p. 10. « Ce n'était pas un 'moyen de réconfort' comme dans le cas de son frère aîné, , qui était d'humeur dépressive, mais un calmant. C'était un sédatif toujours efficace. Voilà un exemple typique de ce que j'appelle un "objet transitionnel." » D.W. Winnicott, « Objets transitionnels et phénomènes transitionnels », *op. cit.*

175 *Ibid.*, p. 175. Nous soulignons.

176 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 11.

177 *Ibid.*, p. XVI.

178 « T*he paradox involved in the use by the infant of what I have called the transitional object.* » *Ibid.*, p. XVI.

179 *Sic.*

180 « *My contribution is to ask for a paradox to be accepted and tolerated and respected, and for it not to be resolved.* » *Ibid.*, p. XVI.

181 « *By flight to splitt-off intellectual functioning it is possible to resolve the paradox, but the price of this is the loss of the value of the paradox itself.* » *Ibid.*, p. XVI.

« *Of the transitional object it can be said that it is a matter of agreement between us and the baby that we will never ask the question : 'Did you conceive of this or was it presented to you from without ?' The important point is that no decision on this point is expected. The question is not to be formulated.* »[182]

L'objet transitionnel n'est ni « interne » ni « externe » : ni objet interne au sens kleinien, ni réalité objective pour l'enfant comme il peut apparaître à l'observateur, l'objet transitionnel se trouve dans une aire intermédiaire, entre le monde objectif et le monde subjectif, entre l'hallucination et la perception : « *the transitional object is* not an internal object *(which is a mental concept) – it is a possession. Yet it is not (for the infant) an external object either.* »[183]

Il est la première « possession »[184] non-moi, *not-me*, qui n'appartient pas plus au monde externe objectivement perçu[185] qu'au monde interne. Il n'est pas situable autrement que de manière paradoxale : il est dehors, dedans et en même temps à la frontière : « *outside, inside, at the border* »[186], dans cette aire qui est celle de « l'illusion », un troisième lieu non théorisé par Melanie Klein qui en était restée, sans dialectisation possible, à la dichotomie entre objet interne et objet externe[187]. L'objet y est soumis à un contrôle omnipotent (« *omnipotent control* »[188]) ou plutôt un contrôle par manipulation, « *control by manipulation* »[189] (puisque l'objet comporte une réalité actuelle).

Pour rendre compte de l'émergence de cette aire transitionnelle, Winnicott est amené à élaborer une théorie des premières relations mère/enfant. Deux étapes peuvent être repérées dans la genèse de l'aire transitionnelle :

> Au début il est nécessaire que l'adaptation (mère/enfant) soit presque parfaite ; sinon l'enfant ne peut commencer à développer son aptitude à vivre une relation avec la réalité extérieure, ou même parvenir à la concevoir.[190]

---

182 *Ibid.*, p. 17. « Aussi on peut dire à l'égard de l'objet transitionnel qu'il existe une entente entre nous et l'enfant : on ne lui demandera jamais : "cette chose, l'as-tu conçue ou t'a-t-elle été présentée de dehors ? " Ce qui compte, c'est qu'on ne s'attend pas à ce que l'enfant prenne position sur ce point ; la question ne doit même pas être formulée. » D.W. Winnicott, « Objets transitionnels et phénomènes transitionnels », *op. cit.*, p. 183.

183 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 13. Souligné dans le texte.
« L'objet transitionnel n'est *pas un objet interne* (ce qui est un concept mental) – mais c'est une possession. Et cependant pour l'enfant, ce n'est pas non plus un objet externe. » D.W. Winnicott, « Objets transitionnels et phénomènes transitionnels », *op. cit.*, p. 179.

184 « Ce qui m'intéresse, c'est la première possession et l'aire intermédiaire entre le subjectif et ce qui est perçu objectivement. » D.W. Winnicott, « Objets transitionnels et phénomènes transitionnels », *op. cit.*, p. 171.

185 « L'aire intermédiaire à laquelle je me réfère est l'aire allouée à l'enfant qui se situe entre la créativité primaire et la perception objective basée sur l'épreuve de réalité. » *Ibid.*, p. 181.

186 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 2.

187 J.F. Turner, *op. cit.*

188 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 12.

189 *Ibid.*, p. 12.

190 D.W. Winnicott *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 181.

Cette adaptation presque parfaite doit donner lieu à une deuxième phase progressive de désillusionnement :

> L'omnipotence est tout près d'être un fait de l'expérience vécue. La mère aura finalement pour tâche de désillusionner l'enfant progressivement, mais elle n'y réussira que dans la mesure où elle aura su lui donner tout d'abord les possibilités suffisantes d'illusion... La mère place le vrai sein à point nommé juste là où l'enfant est prêt à le créer.[191]

Laissons la parole à Winnicott pour décrire ce moment où l'objet, le sein est à la fois « trouvé » par l'enfant et « créé » :

> Pour l'observateur, il semble que l'enfant perçoit ce que la mère lui présente effectivement, mais ce n'est pas là toute la vérité. L'enfant perçoit le sein seulement dans la mesure où un sein a pu être créé exactement hic et nunc ; il n'y a pas d'échange entre la mère et l'enfant. D'un point de vue psychologique, l'enfant tête un sein qui fait partie de lui-même et la mère allaite un enfant qui est une partie d'elle-même. En psychologie, l'idée d'échange repose sur une illusion.[192]

Il en ira de même pour l'objet transitionnel, substitut de la mère et de son sein, trouvé/créé. C'est dans cet espace transitionnel qu'émergera la possibilité du jeu. Si le bébé fait l'expérience de son omnipotence avec l'objet transitionnel, ce sera « perdu dans son jeu » que l'enfant renouvellera cette expérience[193].

Nous voyons combien, dans cet article de 1953, le jeu constitue une continuité de cette expérience primordiale et illusoire de l'*infans*, sachant que peu à peu Winnicott a subsumé la compréhension de l'illusion sous celle, plus large, de *playing*[194]. C'est le thème magistral du jeu créatif et permettant à l'enfant de se sentir exister qui se trouve développé dans ce texte selon la succession : sein de la mère/objet transitionnel/jeu de l'enfant/art, religion, science. Le « principe général » winnicottien selon lequel il doit être possible au patient de jouer consiste à donner accès à cette aire de créativité primaire. C'est dans cette aire d'omnipotence qu'il sera possible au patient de « se surprendre ».

En anticipant, suggérons déjà les paradoxes que comporte une telle aire, « créatrice » à condition de laisser place – nous dira Winnicott – non pas tant à la « toute-puissance », comme on aurait pu s'y attendre, qu'à l'« informe ».

---

191 *Ibid.*, p. 181.
192 *Ibid.*, p. 182.
193 « Cette aire intermédiaire est en continuité directe avec l'aire ludique du jeune enfant qui est "perdu" dans son jeu », *Ibid.*, p. 183.
194 « *Winnicott subsumed his understanding of illusion into the broader category of playing* » J.F. Turner, *op. cit.,* p. 12.

1.4 La psychanalyse, un « jeu sophistiqué » ?

1.4.1 Le jeu comme modèle de la cure

Nous avons tenté de rendre compte du jeu winnicottien en évoquant « au plus près », dans son immanence, l'expérience créative et positive qu'il rend possible. Cela nous a conduit à envisager la métapsychologie winnicottienne, notamment les notions « d'aire transitionnelle » dans laquelle prend naissance le jeu, mais aussi à saisir de manière plus précise ce qu'il en était du jeu, celui du thérapeute et celui du patient.

Il nous faut désormais faire un pas de plus et aborder la dernière théorisation du jeu de Winnicott, telle qu'il l'expose dans *Playing and Reality*, publié l'année de sa mort.

À la fin de sa vie, Winnicott fait du jeu le cœur de sa conception de la cure. Par cette opération, il en vient à bouleverser la conception de la théorie analytique elle-même, ce qui a bien sûr des retombées sur l'appréhension du jeu dans la cure des enfants.

1.4.1.1 Le renversement de Winnicott

La question du jeu et de la cure des enfants s'était trouvée, dans un premier temps freudien, mise de côté. Dans un deuxième temps, la « technique analytique du jeu » de M. Klein consista à faire une place et à *inclure* ce phénomène « marginal » à l'intérieur du champ de la psychanalyse. En proposant une technique d'interprétation de celui-ci, permettant de le situer du côté d'un dire, Klein fit du jeu le fondement de son dispositif. En tant que forme symbolique archaïque, la notion de jeu faisait la conquête, dans une telle opération, de sa légitimité. De cette manière, la parole restait le cœur et la finalité de la « talking cure »[195]. La « technique psychanalytique » s'en trouvait partiellement modifiée, mais laissait intacts les « principes »[196]. L'édifice de la psychanalyse se voyait rajouter quelques pierres, voire un « étage » entier sans que ses fondations en soient fondamentalement modifiées[197]. Les transformations kleiniennes en tant qu'adaptations techniques s'inscrivaient ainsi dans une continuité avec le freudisme[198].

---

195 Cf notre deuxième chapitre sur Klein : Nous avons vu combien M. Klein souligne en effet qu'il n'est pas question de se passer des mots et répète à plusieurs reprises combien l'accès à la parole témoigne toujours d'un progrès.

196 *Idem.*

197 En tout cas par la technique du jeu en elle-même. Il nous semble qu'en comparaison avec le renversement winnicottien, les transformations kleiniennes s'inscrivent dans une continuité davantage que dans une rupture avec le freudisme.

198 Et cela même si la suite de la pensée kleinienne apportera des innovations majeures par rapport à la pensée freudienne.

Avec la reprise winnicottienne, il en va tout autrement. Winnicott reprit à son compte l'idée kleinienne d'une dignité théorique et clinique du jeu, mais selon un angle totalement nouveau. La prise en considération du jeu le conduisit à une rupture majeure et à un renversement radical : plutôt que de faire du jeu une technique d'analyse, il fit de la *talking cure* un jeu. De cette manière il fut amené à décentrer la psychanalyse.

Alors que, suite à Melanie Klein, le jeu était devenu une technique permettant l'application de la *talking cure* aux enfants, une « extension » donc de la psychanalyse et de ses principes selon la « séquence » évoquée par Winnicott : « *psychoanalysis, psychotherapy, play material, playing* »[199] – psychanalyse, psychothérapie, matériel de jeu et jeu –, celui-ci souhaite « tout inverser », « *to set this up again the other way round* »[200] et considérer, à rebours, que :

> C'est le jeu [*play*] qui est universel et qui correspond à la santé, l'activité de jeu [*playing*] facilite la croissance et par là même, la santé. Jouer [*playing*] conduit à établir des relations de groupe ; le jeu [*playing*] peut être une forme de communication en psychothérapie et, en dernier lieu, je dirai que la psychanalyse s'est développée comme une forme très spécialisée du jeu [*playing*] mise au service de la communication avec soi-même et les autres.[201]

Cette séquence renversée, selon laquelle c'est le jeu qui serait premier et la psychanalyse seconde (voire « quatrième » si l'on suit la séquence) plutôt que l'inverse reviendrait ainsi à écrire dans l'ordre : *Playing, play material, psychotherapy, psychoanalysis*.

Winnicott fait ainsi de la psychanalyse un certain type de jeu plutôt que de faire du jeu une application régionale et restreinte de la psychanalyse. Si M. Klein faisait rentrer le jeu dans le champ de l'analyse, avec D.W. Winnicott, c'est la psychanalyse, désormais, qui rentre dans le champ du jeu et qui devient un cas particulier de celui-ci, une sous-catégorie récente et « spécialisée ».

Réciproquement, le jeu devient un modèle pour la cure, de toute cure, y compris celle des adultes plutôt qu'« adaptation technique » de la cure-type[202] à la singularité de la psyché enfantine. Si le jeu occupait une place marginale jusque-là pour la psychanalyse, il devient, avec Winnicott, ce qui la fonde.

Ce renversement bouleverse ainsi, comme nous pouvons l'anticiper, en même temps que la conception de la cure, celle du langage, de l'interprétation et du transfert dans la théorie analytique.

---

199 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 56.
200 *Ibid.*, p. 56.
201 D.W. Winnicott *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 90.
202 Cf. chapitre sur Melanie Klein.

1.4.1.2 La psychanalyse selon Winnicott : entre naturalité et sophistication

Un tel renversement de perspective rapportant l'analyse au jeu conduit à inscrire la pratique analytique dans un phénomène « naturel et universel » qui l'englobe et la précède : le jeu, c'est-à-dire dans une *continuité* plutôt que dans une *rupture*[203].

> Il serait bon de rappeler constamment à l'analyste non seulement ce qu'il doit à Freud, mais aussi ce que nous devons à cette chose naturelle et universelle, le jeu (*playing*).[204]

Selon Winnicott, « ce qui est naturel, c'est de jouer, et le phénomène très sophistiqué du XX^e^ siècle, c'est la psychanalyse. »[205] La psychanalyse se trouve ainsi au « croisement » de cette activité spontanée et universelle (le jeu) et d'une invention (la théorie freudienne). Faire de la psychanalyse un jeu, tout en reconnaissant sa sophistication, c'est, paradoxalement, faire de la psychanalyse une réunion des contraires.

Même si Winnicott a toujours eu tendance à occulter la dimension artificielle de ses dispositifs –tels que dans le *squiggle*[206] –, la spontanéité qu'il invoque, paradoxalement, est pourtant toujours indissociablement mêlée à une règle ou une convention. Dans *Jeu et Réalité*, cette manière de rapporter la psychanalyse au cas particulier d'une pratique séculaire, supposément évidente et spontanée, témoigne de cette même tendance à minimiser la part d'artificialité au profit de l'évidence naturelle, sans pour autant l'abolir. Nous faisons l'hypothèse que c'est l'« hypersensibilité » de Winnicott à ce que la convention comporte de potentiellement sclérosant qui l'a conduit à cet éloge de la spontanéité au détriment d'une insistance sur l'artificialité du dispositif nécessaire à l'expression de celle-ci – qu'il mettait pourtant en place dans sa clinique (comme on le voit aussi bien dans le *squiggle* que dans la *set situation* par exemple). Viser ce qui est en deçà du sens, de la *technè* et des conventions sociales (ce que nous avons associé à son goût pour le *nonsense*, le lyrisme poétique et le clownesque) résulte de la conscience aiguë qu'a Winnicott que les conventions, dans leur forme figée et définitive, nous sont imposées de l'extérieur. Or, dans la mesure où ce que ce dernier vise, c'est la *créativité* qui ne peut émerger que dans une déconstruction minimale de ces conventions « hétéronomes », il a toujours été amené, selon nous, à sous-estimer, *théoriquement*, la part féconde de l'artifice. Si nous avons proposé de

---

203 Contrairement à Freud qui évoque la psychanalyse comme perte de troisième grande illusion de l'humanité au même titre que les théories de Darwin ou Copernic. Il n'est peut-être pas anodin à ce titre de remarquer combien Winnicott a toujours été un penseur de la « transition » plutôt que de la rupture (contrairement par exemple au structuralisme).

204 D.W. Winnicott *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 90. « *It must be of value to the analyst to be constantly reminded not only of what is owed to Freud but also of what we owe to the natural thing called playing.* » D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 56.

205 D.W. Winnicott *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 90. « *The natural thing is playing, and the highly sophisticated twentieth-century phenomenon is psychoanalysis.* » D.W. Winnicott *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 56.

206 Cf. *supra.*

comprendre la règle chez lui (comme par exemple celle du *squiggle*) comme une *invitation au voyage* davantage que comme « contrainte », elle n'en reste pas moins une règle et il est peut-être dommage que Winnicott n'ait pu appréhender celle-ci que sur le mode réducteur d'une limitation de liberté. Cette conception de la règle comme s'opposant à la liberté « naturelle » oublie peut-être en effet de prendre en compte le fait que, dialectiquement, la règle permet l'expérimentation d'une liberté « autre ». Bien qu'il ne *théorise* pas cet aspect, il nous semble que la *clinique* de Winnicott le mette *en pratique*. Ainsi, c'est dans la rencontre en forme de chiasme entre nature et artifice, entre spontanéité et conventions dans une aire « intermédiaire » que s'élabore, en définitive, le *playing* winnicottien. C'est pour cette raison, d'ailleurs, selon nous, que la pratique de Winnicott demeure étrangère à toute nostalgie « rousseauiste » pour l'origine naturelle perdue : telle que nous la comprenons, l'expérience du *playing* qu'il évoque n'est pas *retour à* une spontanéité perdue, mais invitation, *en avant de soi-même*, à expérimenter une spontanéité jamais encore advenue et, par là, surprenante pour le sujet lui-même. Elle peut advenir dans un dispositif singulier qui est celui que Winnicott propose à son patient.

Il est important de garder cela en tête afin de ne pas tomber dans une interprétation du jeu de Winnicott (à laquelle il nous pousse, pourtant, par certains côtés) du côté d'une pure expression spontanée et naturelle.

1.4.2 L'expérience du *playing* winnicottien

La mise en avant du modèle du jeu comme paradigmatique de la cure est loin d'être anecdotique. En raison des présupposés théoriques qui la fondent, elle implique un infléchissement de la thérapie du côté du non-verbal et du « vécu » impliquant, selon nous, une certaine modification dans l'appréhension et le maniement du transfert et de l'interprétation. Ce que prône Winnicott, dans la cure, est la possibilité de l'avènement d'une dimension irréductiblement neuve pour le patient.

1.4.2.1 « *A new experience in a specialized setting* »

L'importance du jeu, dans le cadre général de la cure, résulte du fait que, selon Winnicott, celui-ci permet d'expérimenter un « état » singulier et que c'est cet état singulier « créatif » qui vaut en lui-même. C'est cet état qui, en lui-même, est « thérapeutique »[207] dans la mesure où il permet à l'individu de trouver son « *self* » :

[207] « *Playing is itself a therapy.* » D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 67.

> « *It is in playing and only in playing that the individual child or adult is able to be creative and to use the whole personality, and it is only in being creative that the individual discovers the self.* » [208]

Précisons ici que le terme de créativité chez Winnicott s'entend en un sens bien particulier. Ce sont les « processus primaires » de la créativité du sujet qui l'intéressent, davantage que les œuvres reconnues et accomplies. Il ne s'agit pas d'établir une théorie esthétique, mais de saisir le mouvement de créativité propre à chaque individu. Winnicott reprochera d'ailleurs à Freud et Klein de s'être tournés vers les œuvres et les processus secondaires voire ternaires qui les rendent possibles et de s'être éloignés, de ce fait, de la question de la créativité elle-même qui, selon lui, ne peut être définie par ses *produits*[209]. Winnicott situe définitivement le jeu au-delà, ou en deçà, c'est selon, de telles préoccupations qu'il rattache au règne de l'avoir.

La créativité se manifeste plutôt dans le *mouvement*. Le jeu en est un modèle tant les œuvres qu'il élabore, comme les chateaux de sable, sont vouées à disparaître ; l'intérêt du jeu ne réside pas dans ce qu'il laisse *derrière lui*, mais dans l'*immanence de l'activité*.

C'est « en jouant et seulement en jouant » que l'individu peut être « créatif » et utiliser ce que Winnicott nomme sa « personnalité totale » : « *whole personality* » afin de découvrir ce qu'est le « *self* ». Cette notion nous fait penser à la manière dont Louis Jouvet distinguait le soi du moi :

> Qu'est-ce que le moi ? C'est tout de suite ce que tu es, ce qui parle tout de suite et haut. Qu'est-ce que le soi ? C'est l'autre que tu n'écoutes pas en toi, celui qui parle tout bas ; c'est l'oreille intérieure avec laquelle on écoute un personnage. Le moi est épiderme et le soi est ramification profonde. [210]

Si le jeu permet d'accéder à ce que Winnicott baptise du nom de *self*, nous proposons, afin de ne pas tomber dans des impasses ou apories insolubles, de ne pas substantialiser celui-ci, mais d'en faire l'expression substantivée de cet état fugitif et toujours précaire où le sujet se sent, pour reprendre les mots de Winnicott, « intensément réel ». Nous avons bien conscience ici de nous écarter de la littéralité winnicottienne qui semble parfois considérer le *self* du côté d'une *res*, mais une telle conception nous semble, en derniers recours, incompatible avec les fondements empiriques et humiens de Winnicott, radicalement étrangers à toute pensée de la substance. Le jeu créatif est toujours « *precarious* », précaire, c'est-à-dire équilibre fragile et toujours fugace :

---

208 *Ibid.*, p. 73. « C'est en jouant, et seulement en jouant, que l'individu, enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière. C'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le soi. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 110.

209 À sa manière, Bataille théorisera, lui aussi, le jeu par opposition avec toute considérations pour le « produit » en opposant l'*homo ludens* de l'*homo faber* et en l'inscrivant du côté de l'art et de la sexualité comme activité de « dépense ». Voir *supra* notre 3.1.3, *Lyrisme poétique*.

210 L. Jouvet, *Le comédien désincarné*, Paris, Flammarion, 2002, p. 137.

> Le jeu est en lui-même excitant et précaire [*playing is inherently exciting and precarious*]. Cette caractéristique vient non de l'éveil pulsionnel, mais de la précarité propre au jeu réciproque qui se fait dans l'esprit de l'enfant entre le subjectif (proche de l'hallucination) et l'objectivement perçu (la réalité effective et partagée).[211]

Cette précarité résulte du fait que cet « équilibre »[212] entre « l'objectivement perçu » et le « subjectivement perçu » est éminemment fugace et instable. En ce sens, le déséquilibre est la norme et le moment créatif, l'exception. Selon cette interprétation, le *self* s'éprouverait dans ce « mouvement » interne et jubilatoire que nous comparerions volontiers à la jubilation de l'adulte qui vient de faire un trait d'esprit, du côté du « *Witz* » freudien, de la trouvaille. Opposé à toute « substance » ou à toute conception moïque, il s'agirait de désigner par là l'expression ponctuelle et réussie du sujet de l'inconscient[213]. On comprend ici combien le *self* se distingue du « moi ». C'est peut-être même dans la dépossession du moi seulement qu'il est possible d'en faire l'expérience[214]. Le *self* est insaisissable parce qu'il s'expérimente comme *mouvement*. Comme nous le dit joliment P. Adams[215], le *self* joue à « *hide and seek* » (cache-cache), se manifestant la plupart du temps dans les trébuchements du lapsus, de l'acte manqué et parfois, de manière aussi inattendue que réussie, dans un jeu. En ce sens, le « *faux-self* » signifierait, à l'inverse, ces moments où, pour reprendre l'expression de Merleau-Ponty, la parole serait plus « parlée » que « parlante »[216], c'est-à-dire quand plus rien de la singularité du sujet et de son style ne se donnerait à entendre.

Ce dont le patient a besoin et que permet le jeu, nous dit Winnicott, ce n'est donc pas une « explication », mais une « nouvelle expérience » :

> « *In this kind of work we know that even the right explanation is ineffectual. The person we are trying to help needs a new experience in a specialized setting.* »[217]

« Dans ce genre de travail », nous dit-il, « même une explication juste est sans effet ». La personne a besoin d'une « nouvelle expérience » qui doit prendre place dans un « dispositif

---

211 D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 107.
212 Nous faisant penser au « libre jeu des facultés » chez Kant devant le spectacle du beau.
213 Cf. A. Didier-Weill, *Les trois temps de la loi*, Paris, Seuil, 1995.
214 Dépossession qui nous évoque aussi celle qui permet de jouer selon Louis Jouvet : « il faut quitter le "moi". Ce n'est que dans cette dépossession que l'on se retrouve et qu'on trouve le secret du métier [d'acteur]. » L. Jouvet, *op. cit.*, p. 95.
215 A. Phillips, *op. cit*
216 M. Merleau-Ponty, *La prose du monde*, *op. cit.*, p. 17 et 18. La parole parlante désigne ce détournement du sens ordinaire des mots dans un style. Parlant de Stendhal, voilà ce que nous dit Merleau-Ponty : « Il s'est installé dans mon monde. Puis insensiblement, il a détourné les signes de leur sens ordinaire, et ils m'entraînent comme un tourbillon vers cet autre sens que je vais rejoindre. » *Ibid.*, p. 19.
217 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 74.

singulier »[218]. Nous voyons combien cette expérience suppose l'émergence d'un vécu inédit pour le sujet. C'est cette possibilité d'éprouver un rapport au monde irréductiblement nouveau, dans un dispositif singulier, qui est facteur de changement pour le sujet. On comprend ici que la dimension « thérapeutique » du jeu implique une dimension dynamique pour le patient : le *playing* implique une découverte. Il est ouverture pour le sujet à un possible dont il n'avait jusque-là « pas idée ». Bien sûr, il ne s'agit pas d'accéder *intellectuellement* à ce possible inédit, mais de l'éprouver dans l'immanence de la cure.

1.4.2.2 « *Playing is doing* »

En cela, l'expérience du *playing* se situe résolument du côté d'un « vivre » indissociable d'un « faire » plutôt que d'un dire, d'un « penser » ou d'un « désirer » :

> « *To control what is outside one has to do things, not simply to think or to wish, and doing things takes time. Playing is doing.* »[219]

« Jouer, c'est faire » et c'est ce faire qui a, en soi, de la valeur. En cela, Winnicott s'est toujours vigoureusement opposé à la technique kleinienne du jeu consistant à interpréter le « contenu » de ce dernier. Pour Winnicott, ce qui importe, c'est le fait de « jouer », au sens absolu, plutôt que ce « à quoi » joue l'enfant : « Le psychanalyste a été trop souvent occupé à décrire le contenu du jeu pour regarder l'enfant qui joue et pour écrire quelque chose sur le jeu en tant que tel. »[220]

Ce n'est pas tant le contenu qui compte que le jeu « en tant tel », « cet état proche du retrait » ou « préoccupation » de l'enfant ou de l'adulte dans le jeu :

> Il ne faut pas oublier que c'est la préoccupation qui marque essentiellement le jeu d'un enfant. Ce n'est pas tant le contenu qui compte, mais cet état proche du retrait qu'on retrouve dans la concentration des enfants plus grands et des adultes. L'enfant qui joue habite une aire qu'il ne quitte qu'avec difficulté, où il n'admet pas facilement les intrusions.[221]

Ce qui l'intéresse, c'est ainsi l'*immanence* du jeu, sa mise en acte et non ce qu'il serait possible de lire derrière ou au-delà de lui, que ce soit du côté d'une économie de la libido ou d'une symbolique du désir. C'est au jeu en tant que tel, en tant qu'expérience, que Winnicott s'intéresse et non pas au jeu en tant que formation de l'inconscient qui permettrait d'accéder à ce qu'il y

---

218 Notons combien Winnicott reconnaît ici en toute lettres la nécessité d'un « dispositif artificiel ».

219 *Ibid.*, p. 55.
« Pour contrôler ce qui est au dehors, on doit *faire* des choses, et non simplement penser ou désirer, et *faire des choses, cela prend du temps*. Jouer, c'est faire. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 89 et 90.

220 D.W. Winnicott, *Ibid.*, p. 87.

221 *Ibid.*, p. 105.

aurait « derrière lui ». C'est au jeu en tant qu'il permet *hic et nunc* à l'individu d'expérimenter des solutions et un vécu inédits que Winnicott s'attache. D'ailleurs, épistémologiquement, chercher le fantasme derrière le jeu nous paraît une conception naïve de l'inconscient. Le fantasme n'est pas « au-delà », « derrière », il est dans la forme du jeu lui-même.

En cela, nous sommes tenté d'appliquer au jeu la conception de Merleau-Ponty du langage quand celui-ci nous invite à penser qu'il n'y a pas une pensée au-delà des mots, mais seulement dans les mots et les blancs qui les relient les uns aux autres. Il en va de même pour le jeu et en cela nous devons donner raison à Winnicott, il n'y pas de fantasme derrière le jeu, comme caché, le fantasme s'énonce ou se joue dans les gestes et dans les sauts d'une activité à une autre, dans l'immanence du jeu.

À ce sujet, remarquons que pour A. Green aussi, il convient de ne pas se laisser leurrer par la quête illusoire d'un fantasme derrière le jeu : celui-ci est dans le jeu lui-même :

> Pour elle [Melanie Klein], le jeu n'est pas pris en considération pour lui-même mais réduit au fantasme qu'on peut deviner derrière. Pour Winnicott, au contraire, le jeu est considéré en soi et compris dans sa fonction. Jeu et créativité sont manifestement associés.[222]

Ainsi le jeu n'intéresse pas Winnicott dans la mesure où il pourrait être soumis, comme chez Klein, à une herméneutique du désir, il est pour lui ce dont l'individu peut immédiatement et avec créativité faire l'expérience et qui, comme le vrai, « *index sui »,* chez Spinoza, vaut en lui-même et par lui-même. Le fantasme inconscient[223] n'est pas à dévoiler ni à débusquer chez Winnicott : qu'il soit mis en mouvement afin que puisse en émerger la dimension inédite et singulière « suffit ».

Suggérons dès à présent qu'il est peu probable que tout ce que nous appelons communément « jeu » soit de l'ordre d'une telle expérience inédite et singulière. Ceci constituera d'ailleurs la thèse de ce chapitre : ce que Winnicott définit du jeu, comme expérience jubilatoire proche en définitive du *Witz* freudien, n'a sans doute qu'un rapport indirect ou plutôt « non nécessaire » avec « les jeux » en général. L'expérience dont il témoigne nous semble être d'une nature tout à fait singulière, ce qui explique que tout jeu (*play*) n'ait pas nécessairement les effets thérapeutiques dont il fait état. Mais n'anticipons pas trop, nous y reviendrons.

---

222 A. Green, *Jouer avec Winnicott*, *op. cit.*, p. 59.

223 Remarquons d'ailleurs combien la notion de fantasme se trouve quasiment absente de *Jeu et réalité.*

1.5 L'envers et les paradoxes du jeu

De même que Lucrèce, exposant dans le *De Natura Rerum* les principes d'une philosophie du plaisir, n'échappe pas à une certaine tonalité tragique, de même nous proposons de considérer que la théorie winnicottienne gagne à être envisagée dans ses paradoxes et ses tensions internes.

Intriquée à cette conception pleine et positive de la créativité exprimée chez Winnicott sous la forme d'un éloge de la spontanéité, s'énoncerait selon nous une conception de la créativité et du jeu « en creux » ou « en négatif ».

Une lecture fine ne permet pas de maintenir la version d'une créativité comme pure plénitude ou comme expression d'un élan vital. Nous avons déjà fait remarquer combien la créativité telle que Winnicott la définit était indissolublement liée à une artificialité et un « *setting* ». Au-delà, il y a du négatif, selon nous, dans la pensée de Winnicott, lié à la question de l'informe et de la déprise moïque. Ainsi, malgré le primat revendiqué d'une quête de la « *whole personnality* », celle-ci n'est éprouvée que lorsque la « désintégration » ou l'expérience de « non-intégration » a été rendue possible.

Par ailleurs, l'individu ne fait l'expérience de lui-même que dans l'expérience qu'il peut faire d'une… « non-reconnaissance » de lui-même, ce que Winnicott nommera « se surprendre ».

Dans le repérage d'une négativité et paradoxalité de la pensée winnicottienne, nous nous trouvons d'accord avec les suggestions de J.-B. Pontalis[224] dans son introduction à *Jeu et réalité* et les développements de A. Green[225] dont un chapitre entier, dans *Jouer avec Winnicott,* est consacré à « L'intuition du négatif dans *Jeu et réalité* »[226].

1.5.1 « Se surprendre soi-même » : l'expérience inédite du jeu

Nous avons montré combien la cure winnicottienne est conçue comme expérience d'une nature bien particulière. Si toute « névrose de transfert » au sens freudien implique elle aussi, en toute rigueur, l'émergence d'une dimension irréductiblement inédite, chez Winnicott, l'expérience en tant que telle prime sur toute interprétation. Il ne s'agit même plus, pour le sujet, de repérer les coordonnées ou les invariants de son désir que de découvrir ou plutôt d'*expérimenter* dans la séance elle-même un rapport nouveau au réel.

---

224 J.-B. Pontalis, « Introduction », *Jeu et réalité*, *op. cit.*

225 A. Green, *Jouer avec Winnicott*, *op. cit.*, 2005.

226 « Par exemple, définir l'objet transitionnel comme "possession non-moi" envisage le concept d'objet sous un angle différent, le privant de ses connotations positives habituelles, soit comme objet satisfaisant un besoin ou un désir, soit comme objet fantasmé. L'objet est ici défini comme un négatif du "Moi", ce qui a de nombreuses implications au regard de l'omnipotence. » *Ibid.*, p. 19.

Dans les termes de Winnicott, cette expérience doit permettre de « se sentir réel ». Ce sentiment est corrélatif du fait de « se surprendre soi-même », comme si cette surprise permettait au sujet de se sentir vivre intensément et « être ». L'expérience que Winnicott évoque ne s'inscrit pas du côté d'une *répétition*, mais se rapporte à un vécu irréductiblement neuf évoquant la dimension inouïe du mot d'esprit[227].

On comprend en ce sens que l'interprétation soit superflue : le mot d'esprit n'a pas besoin d'être interprété puisque « *Janus bifrons* »[228], *zweideutig*, à double sens, il comporte, en lui-même, sa propre interprétation.

Winnicott définit, lui, l'expérience thérapeutique du jeu comme « intensément réelle » :

> Le jouer, c'est une expérience créative […] qui s'inscrit dans le temps et l'espace, qui est intensément réelle pour le patient.[229]

Cette expérience intensément réelle semble liée chez Winnicott à la possibilité d'inventer une manière singulière et originale d'exister : un *style* en définitive. À ce titre, il affirme que : « se sentir réel, c'est plus qu'exister, c'est trouver *un moyen d'exister soi-même*, pour se relier aux objets en tant que soi-même et pour avoir un soi où se réfugier avant de se détendre. »[230]

Il s'agit donc de trouver un style propre et singulier au sens de ce que Ricœur[231] définit comme « l'ipséité » dans *Soi-même comme un autre*, le sentiment de soi-même qui, au-delà d'une identité introuvable, fait lien entre tous ces états changeants et pourtant propres que nous éprouvons et expérimentons. Il exprimera d'ailleurs ce sentiment d'ipséité de la manière suivante : expression de « je suis moi-même », sous entendu *dans ma singularité* :

> « *In these highly specialized conditions the individual can come together and exist as a unit, not as a defence angainst anxiety but as an expression of I AM, I am Alive, I am myself.* »[232]

Paradoxalement, Winnicott, éloigné d'une conception moïque de la psychanalyse, situe l'ipséité non pas du côté d'une reconnaissance de soi au sens d'une familiarité avec soi-même qui nous ferait retrouver les ornières moïques. Il envisage plutôt la possibilité de se sentir réel au moment où l'individu se surprend, au moment, donc, où s'exprime quelque chose d'inouï et en

---

227 Cf. A. Didier-Weill, *op. cit.*

228 S. Freud, *Le mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient*, *op. cit.*

229 D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 103.

230 *Ibid.*, p. 213. Nous soulignons.

231 P. Ricœur, *Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil, 1990.

232 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 76. « Dans ces conditions très particulières, l'individu peut « se rassembler » et exister comme unité, non comme une défense contre l'angoisse, mais comme l'expression du JE SUIS, je suis en Vie, je suis moi-même. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 114. Majuscules dans le texte.

toute rigueur de non-reconnaissable, si ce n'est dans un *après coup*, une reprise. Il insistera d'ailleurs sur la nécessité qu'un « autre » puisse restituer quelque chose de cette expérience où, proprement, le sujet fait l'expérience de l'autre et d'un inconnu en lui-même, comme un moment de reprise imaginaire après ce moment de *nonsense* radical.

C'est quand l'individu en vient à faire une trouvaille inattendue qui le surprend lui-même qu'il se sent vivre intensément : « *The significant is that at which the child surprises himself or herself.* »[233]

Le « moment clé », nous dit-il, est celui où « l'enfant se surprend » plutôt que celui où il fait « une brillante interprétation ». Il ne s'agit pas tant de promouvoir un vécu comme *répétition*, qui, en tant que tel, réclame interprétation, que de promouvoir l'émergence d'un vécu *inédit* où le sujet ne se reconnaît pas.

Qu'il nous soit permis de rapprocher cette expérience d'une « surprise de soi-même » à l'étonnement que peut ressentir le sujet s'entendant faire un lapsus. Il y a bien, dans le lapsus, ce surgissement d'une dimension autre. Néanmoins, alors que le lapsus conduit en général au sentiment de honte et au rougissement, le sentiment d'« *enjoyment* » propre au jeu ressemblerait davantage à cette expérience du « lapsus réussi », à savoir le mot d'esprit[234].

Voilà comment on peut énoncer le premier paradoxe dans la conception positive de l'expérience du jeu de Winnicott : pour se sentir soi-même, il faut se surprendre soi-même et en définitive se découvrir « autre »[235].

1.5.2 La *formlessness* ou le négatif du *playing*

Mais quelles sont les conditions pour que cette surprise de soi-même et ce sentiment d'être adviennent ? Le deuxième paradoxe que nous pouvons relever est qu'afin que cela soit possible et que puisse être éprouvée « *the whole personality* », le jeu implique l'expérience de l'informe, du chaos et du *nonsense* : c'est-à-dire d'une « désintégration » de la personnalité. Plutôt que de se situer du côté moïque, il nous semble que l'expérience du *playing* (et ici c'est à dessein que nous utilisons ce terme par opposition à celui de jeu ou de *play*), Winnicott vise ce moment qui précède l'expérience du miroir et où le sujet est soumis à l'absence de sens et de toute organisation.

---

233 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 68.« Le moment clé est celui où l'enfant se surprend lui-même, et non celui où je fais une brillante interprétation. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 104.

234 Cf. à sujet le beau développement de A. Didier-Weill, *op. cit.*

235 On peut ici penser à L. Jouvet affirmant, au sujet du jeu du comédien, la nécessité qu'à un certain moment celui-ci se découvre « autre » : « C'est donc par une longue monographie descriptive de l'acteur de son activité qu'il faudrait commencer, en insistant sur la tendance à la dissociation qui se produit en lui, sur sa faculté de dédoublement, de s'apercevoir tout à coup différent de lui-même. » L. Jouvet, *op. cit.*, p. 158.

C'est dans le chapitre II de *Jeu et réalité*, intitulé « *Dreaming, Fantasying, and Living : A Case-History describing a Primary Dissociation* »[236], notamment, que Winnicott énonce cet au-delà du miroir, évoquant le fait que l'expérience qui permet à l'individu de se sentir être et de se surprendre, en définitive, est l'expérience de l'informe.

Dans le cas d'une femme qui vivait de longs moments de dissociation (la patiente qui faisait des réussites), Winnicott fait l'hypothèse que cette dernière n'avait pas eu accès à ce qu'il appelle « l'aire de l'informe » :

> « *Her childhood environment seemed unable to allow her to be formless but must, as she felt it, pattern her and cut her out into shapes conceived by other people.* »[237]

Voilà alors comment il définit la *formlessness*, l'absence de forme ou l'informe : « C'est ce à quoi ressemble le matériel avant d'être, comme un patron, façonné, coupé, assemblé. »[238]

La cure permet de faire l'expérience d'une « non intégration », condition d'émergence de la créativité. Sans cette désorganisation primaire, en effet, rien d'inédit ne peut surgir. La non-intégration est ce moment du négatif sans lequel un nouveau rapport au réel ne peut advenir : pour qu'une forme neuve advienne, il faut, en effet, que les formes préexistantes aient pu d'abord être comme démantelées. Un tel moment de désorganisation, indissociable d'un vacillement subjectif permet, dans certaines conditions – ici celles du dispositif de la cure permettant une « recollection » après le moment de désintégration –, l'émergence de quelque chose d'irréductiblement nouveau.

> « *The experience is one of a non-purposive state, as one might say a sort of ticking over the unintegrated personality. I referred to this as formlessness in the case description (Chapter II).* »[239]

Comme nous dit Winnicott, cette expérience est celle d'un « état qui ne se donne pas de but », « une sorte de crédit ouvert à la personnalité non intégrée »[240]. Il s'agit de laisser cours à ce

---

236 « Rêver, fantasmer, vivre. Une histoire de cas illustrant une dissociation primaire »

237 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 45.
« Or l'environnement s'était montré, semblait-il, incapable de lui permettre, pendant son enfance, d'être informe et l'avait, à ses yeux, "découpée" d'après un patron dont les formes avaient été conçues par d'autres. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 78.

238 *Ibid.*, p. 77.
« *The key word to be carried back into dream was* formlessness*, which is what the material is like before it is patterned and cut and shaped and put together.* » D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 32.

239 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 74.
« L'expérience est celle d'un état qui ne se donne pas de but, on pourrait parler d'une sorte de crédit ouvert à la personnalité non intégrée. Je me suis référé à ce problème quand j'ai parlé d'absence de forme dans le cas décrit au chapitre II. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 111.

240 *Ibid.*, p. 111.

qu'il nomme la *formlessness*, « absence de forme » ou « informe » qui permet de faire l'expérience de la créativité :

> La recherche ne peut naître que d'un fonctionnement informe et décousu ou peut-être d'un jeu rudimentaire qui interviendrait dans une zone neutre. C'est seulement là, dans cet état non intégré de la personnalité, que peut apparaître ce que nous entendons par créatif.[241]

Précisons que la *formlessness* est accessible uniquement dans un état de « relâchement »[242] (« *relaxation* »[243]) ou détente (*rest*[244]) qui ne se donne « aucun but ». Pour qu'une telle détente soit possible rappelons à nouveau l'importance du « dispositif ». Si nous avons souligné que ce dernier était important dans le temps second de « recollection » permettant au sujet de se « rassembler » après s'être désorganisé, le dispositif est aussi primordial comme condition de la désorganisation elle-même. C'est seulement dans la mesure où la séance s'instaure comme moment de « suspension », comme « parenthèse » s'affranchissant des exigences du sens et du processus secondaire, qu'elle permet au sujet de relâcher la tension moïque indissociable du maintien d'une certaine cohérence. Afin que cette expérience de perte de sens ne soit pas trop inquiétante pour le patient et donc que son émergence soit possible, le dispositif de la séance, en tant qu'il instaure une « coupure » d'avec le *koinos kosmos*[245], joue, selon nous – même si Winnicott insiste peu sur cette dimension –, un rôle fondamental. Une rigueur dans l'élaboration du dispositif de la part de l'analyste en est indissociable. En effet, la *formlessness* est intimement liée à l'expérience du chaos et du *nonsense* : elle est « ouverture » sans protection, « abandon » des défenses et donc moment à « haut risque » subjectif. Il nous apparaît comme impossible, ici, de laisser place à l'« improvisation » entendue ici au sens de flou dans le dispositif. Soulignons au passage combien l'exigence winnicottienne d'un accueil de la *formlessness* est, en définitive, proche de la règle fondamentale de l'association libre invitant le sujet à une parole déliée des exigences du sens, de l'intégration, de l'organisation et de tout ordre. Winnicott encourage le thérapeute à tolérer et

---

241 *Ibid.*, p. 126.

242 On pense à nouveau en lisant de telles descriptions à Louis Jouvet décrivant le jeu de l'acteur : « L'important, c'est l'état d'esprit, l'attitude intérieure, spirituelle, une façon d'être intérieurement, une disposition à, une orientation qui met l'être en suspens, dans une attente particulière, spéciale, une attente différente d'une autre, une possibilité et un devenir qui en excluent d'autres. » L. Jouvet, *op. cit.*, p. 94.

243 « *Creativity that was a coming together after relaxation, which is the opposite of integration.* » D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 86.
« Créativité qui était un processus de réunion après un temps de détente, processus qui est l'opposé de l'intégration. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 126.

244 « *An opportunity for rest has been missed because of the therapist's need to find sense where nonsense is. The patient has been unable to rest because of the failure of the environmental provision, which undid the sense of trust. The therapist has, without knowing it, abandoned the professional role, and has done so by bending over backwards to be a clever analyst, and to see order in chaos.* »
D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 75.

245 Le « monde commun » selon Héraclite. Cf. Héraclite, *Fragments*, traduction M.Conche, Paris, PUF, 1986, Fr. B89

accueillir le *nonsense*[246] et le chaos[247] dans la mesure où toute organisation et toute cohérence sont des défenses contre l'anxiété[248] : un *nonsense* organisé est déjà résistance à l'informe. Notons à ce sujet que l'on peut ici se demander dans quelles circonstances un tel « libre cours » à l'absence d'organisation est possible et envisageable. Si la proposition que fait Winnicott nous apparaît très féconde, elle doit nous conduire néanmoins à des préoccupations techniques : une telle ouverture au non sens et à une parole déliée est-elle possible pour tout sujet indépendamment de la question de son *assujettissement* à la structure ou de l'*état* de la structure[249] ? Quelles sont les conditions qui permettent qu'une désorganisation débouche sur autre chose qu'elle-même ? Winnicott ne s'attarde pas sur ces questions cruciales, la seule précision qu'il apporte est que, dans ces moments, l'analyste n'a pas intérêt à se montrer trop intelligent, *clever*, ce qui risquerait de produire « *a failure of the environmental provision* »[250]. Il s'agit pour ce dernier de ne pas mettre trop vite de l'ordre dans ce désordre, de tolérer et d'accueillir l'informe qui permettra *au patient* d'en faire quelque chose. Le thérapeute lui-même ne doit pas être trop angoissé et au contraire avoir confiance dans la capacité du sujet d'inventer quelque chose qui lui soit propre. Là aussi il pourrait être passionnant de réfléchir au rôle de l'analyste dans cette situation : dans quelle mesure laisse-t-il son patient seul avec son désarroi comptant sur la seule efficace de son dispositif et de son écoute-présence, dans quelle mesure pourra-t-il être amené à intervenir – ce qui pose la question du *comment* – pour un sujet éventuellement en détresse du fait de l'épreuve de cette désorganisation ? Si l'expérience de la *formlessness* permet de se surprendre, « devenir autre », Winnicott ajoute, pour sa part, que c'est dans la mesure où « cette créativité est réfléchie en miroir », et « seulement où elle est réfléchie », qu'elle peut « s'intégrer à la personnalité

---

246 « *Perhaps it is to be accepted that there are patients who at times need the therapist to note the* nonsense *that belongs to the mental state of the individual at rest without the need even for the patient to communicate this* nonsense*, that is to say, without the need for the patient to organize* nonsense. [...] *The therapist who cannot take this communication becomes engaged in a futile attempt to find some organization in the nonsense, as a result of which the patient leaves the nonsense area because of hopelessness about communicating nonsense* » D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 75

« Peut-être faut-il admettre qu'il y ait des patients qui ont, à certains moments, besoin que le thérapeute remarque le non-sens qui est part de l'état mental de lin'dividu au repos, sans même que le patient éprouve le besoin de communiquer ce non-sens, c'est-à-dire sans qu'il éprouve le besoin de l'organiser. [...] Le thérapeute qui ne peut recevoir cette communication s'engage dans une vaine tentative, s'il essaie de trouver une organisation quelconque à ce non-sens. Le résultat sera que le patient quittera l'aire du non-sens, s'il perd tout espoir de pouvoir le communiquer. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 113.

247 « Organized *nonsense is already a defence, just as organized* chaos *is a denial of chaos.* » D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 75.

« Le non-sens organisé est déjà une défense, tout comme un chaos organisé est le déni d'un chaos. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 113.

248 « *According to this theory, free association that reveals a coherent theme is already affected by anxiety and the cohesion of ideas is a defence organization.* » D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 75.

« Selon cette théorie, l'association libre qui révèle un thème cohérent est déjà affectée par l'angoisse, et la cohésion des idées est déjà une organisation défensive. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 112.

249 Cf. J.J.Rassial, *Le sujet en état limite*, Paris, Denoël, 1999

250 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 75.

« défaillance de l'apport de l'environnement. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 113.

individuelle et organisée »[251] comme une exigence, après le surgissement de quelque chose d'inouï, d'une recomposition sur le modèle du stade du miroir. Il évoque donc, semble-t-il, la nécessité que le thérapeute « renvoie » à son patient quelque chose de cette expérience sans nous préciser sous quel mode cette « réflexion » doit être entendue. Considérons que, minimalement, cet accueil est, selon nous, à comprendre comme un « oui » de l'analyste – prononcé ou non – à ce qu'apporte le patient. Non pas un silence, mais un *acquiescement* au désordre que le sujet apporte en tant que *promesse* d'un dire à venir : un « oui » à la désintégration à entendre, donc, comme *pari*[252] de l'émergence d'une parole « parlante ».

1.5.3 *Play* et *game*

Ce crédit ouvert à l'informe nous fait comprendre un trait du jeu winnicottien qui pourrait, sans cela, rester partiellement incompréhensible. L'attitude positive envers le jeu doit[253], en effet, nous dit Winnicott, s'accompagner d'une reconnaissance[254] du fait que :

> « [...] le jeu est toujours à même de se muer en quelque chose d'effrayant. »[255]

Cette dimension effrayante pourrait surprendre au cœur de cet éloge du jeu qu'est l'œuvre de Winnicott. Dans la mesure, pourtant, où la créativité ne peut être expérimentée qu'à condition de vivre l'informe, le chaos et la désorganisation, on comprend le risque que comporte le *playing* (et le gérondif est ici essentiel, nous allons y revenir) : « L'angoisse est due à la perte d'une identité véritable. Elle est nécessaire à notre jeu. »[256]

De là provient la distinction si importante pour Winnicott entre le *play* et le *game*. S'il est intenable de soutenir comme lui – nous l'avons déjà souligné – l'idée selon laquelle des jeux tels que celui du *squiggle* ne comporteraient aucune règle[257], force est de constater néanmoins que *games* et « jeux ouverts » s'organisent effectivement tout à fait autrement, à un certain niveau au moins.

Nous proposons de considérer les *games* comme des « jeux fermés » par opposition aux jeux « ouverts » dont l'issue et les règles de fonctionnement ne peuvent pas être énoncées d'avance,

---

251 *Ibid.*, p. 126.
« [...] *organized individual personality* [...] » D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 86.

252 Pour désigner ce pari, Winnicott a une expression relativement intraduisible, « *a sort of a ticking over* », étrange métaphore mécanique qui désigne un moteur qui fonctionne « au ralenti ».

253 « Faire le nécessaire pour que les enfants soient capables de jouer, c'est une psychothérapie qui a une application immédiate et universelle; elle comporte l'établissement d'une attitude positive envers le jeu. Mais il faut admettre que le jeu est toujours à même de se muer en quelque chose d'effrayant. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 103.

254 « [...] *must include a recognition* [...] » D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 67.

255 D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 103.
« [...] *playing is always reliable to become frightening.* » D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 67.

256 L. Jouvet, *op. cit.*, p. 139.

257 En cela, je m'accorde tout à fait avec les développements de C. Duflo, *Jouer et philosopher*, *op. cit.*

mais s'élaborent au fur et à mesure, de manière immanente, dans un *work in progress*. Dans un jeu tel que celui de la marchande ou du *squiggle*, on voit combien il y a bien une règle constitutive du jeu (« et si on jouait à la marchande » dans le premier cas, « et si on faisait un squiggle » dans le deuxième), mais pas de règles dictant le déroulement, les mouvements et l'issue du jeu. Dans les jeux ouverts, la règle serait plutôt de l'ordre de ce que nous avons appelé l'*invitation au voyage* et qu'on pourrait aussi appeler improvisation sur un thème. Nous en reparlerons dans notre quatrième chapitre. Aussi les jeux tels que le *squiggle*, sans règlement ni structure rigide, invitent-ils à se confronter à une certaine indétermination ou « vide » pouvant se révéler « effrayant », tout autant que, dans le principe de « l'association libre » du dispositif analytique, c'est le risque d'une parole qui partirait à la dérive qui est en jeu : en définitive d'une parole folle.

Or, les règlements des *games* – l'issue prédéterminée qui oriente le jeu selon une finalité précise, la matérialisation même spatiale du plateau de jeu (comme par exemple les cases de l'échiquier ou du jeu de dame) – peuvent apparaître, à l'inverse, comme des « garde-fous » contre cette désorganisation à laquelle Winnicott en appelle. Remarquons que le terme « garde-fou » est peut-être ici à considérer au sérieux tant l'expérience du *playing* à laquelle Winnicott en appelle frôle effectivement la « folie passagère ».

Pour cette raison, les règles du *game* apparaissent à Winnicott comme des protections contre l'angoisse – et par conséquent comme des obstacles à la créativité : il faut (*must*)[258] « tenir les jeux *games*, avec ce qu'ils comportent d'organisé, comme une manière de tenir à distance l'aspect effrayant du jeu (*playing*). »[259]

Dans une telle distinction entre *play* et *game* nous est donc donné à découvrir « l'autre visage » de la conception winnicottienne de la liberté ludique comme spontanéité sans règles. Plutôt que fraîcheur – ou plutôt inséparablement de cette légèreté insouciante : laissons à Winnicott le droit au paradoxe –, on voit ici combien l'absence de règles de fonctionnement confronte à l'expérience de l'informe et de l'effroi : au cœur du processus créatif, c'est une négativité qui se tapit.

S'il est important d'établir cette distinction entre *play* et *game* afin de restituer toute sa densité, et nous serons tenté de dire, sa « part d'ombre », à la notion de *play*, il nous semble qu'une fois posée, celle-ci appelle néanmoins des réserves. Contrairement à ce que soutient Winnicott et si tant est que l'inventivité ait à voir avec une déconstruction du sens, des conventions, des normes et des habitudes dans une aire informe et chaotique (évoquant « l'aire

---

258 La traduction de Gallimard atténue l'exigence du *must* en traduisant *must* par *pouvoir*.
259 D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 103.

primaire » de Balint[260]), il est, à notre avis, possible qu'un joueur de *game*, un joueur d'échecs, par exemple, fasse aussi cette expérience créative du *playing*, par exemple au moment où il invente un coup auquel il n'avait jamais pensé. En cela, le roman de Y. Kawabata, *Le maître ou le tournoi de go*, qui décrit, par la métaphore musicale, les progrès du jeu au cours du tournoi, rend compte, sans doute de la manière la plus juste possible, du *playing* à l'œuvre dans un *game*. Au-delà des *games*, on pourra aussi penser, à nouveau, au jeu théâtral tel que L. Jouvet nous en parle – lui aussi extrêmement « réglé » – dans lequel, malgré ou plutôt *grâce* au carcan du « texte », un certain *playing* peut émerger[261]. Dans certains cas, force est de constater que les « règles » ne s'opposent pas au *playing*. Nous faisons même l'hypothèse qu'elles permettent, dans certains cas, précisément ce « *rest* », cette détente nécessaire à ce que l'inouï du *playing* puisse se produire[262] et l'invention d'une autre liberté[263].

Pour conclure, nous proposons donc de considérer que la distinction *play*/*game* ne vaut que de manière provisoire comme repérage permettant de nous orienter : d'un côté le jeu inventif et créatif impliquant « déconstruction » et rencontre de l'informe, de l'autre le jeu conçu comme obéissance à des règles préétablies.

1.5.4 *Play* et *playing*

Cette distinction *play*/*game* nous conduit à envisager une deuxième distinction essentielle dans la pensée du jeu de Winnicott, la distinction entre *play* et *playing* sur laquelle nous sommes jusqu'à présent resté un peu allusif. Certes, nous avons déjà insisté sur la dimension active du jeu, telle que la forme verbale *play-ing* l'exprime et au sujet de laquelle Winnicott est particulièrement clair dans le sens où il la distingue du jeu en tant que forme donnée, contenu statique. Il y aurait entre le *playing* et le *play* la même différence qu'entre la *natura naturans* et la *natura naturata*[264], d'un côté un processus, de l'autre une forme achevée.

À ce sujet, Winnicott affirme : « *I am making a significant distinction between the meanings of the noun "play" and the verbal noun "playing".* »[265]

---

260 M. Balint (1968), *Le défaut fondamental*, traduction J. Dupont, M. Viliker, Paris, Payot, 2003.

261 On pourra ainsi se reporter à la description que ce dernier donne du travail du comédien dans *Le comédien désincarné*, *op. cit.*

262 Nous reviendrons aussi sur cette question dans notre quatrième chapitre.

263 La distinction classique en philosophie depuis Kant et Rousseau entre liberté comme liberté naturelle ou comme auto-nomie aurait peut-être permis à Winnicott de se dégager d'une telle réticence à reconnaître l'intérêt de la règle.

264 Distinction opérée chez Spinoza pour opposer la nature comme « forme achevée » et la nature comme « force productrice ». B. Spinoza, *Éthique*, *op. cit.*.

265 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 54. « J'établis une claire distinction entre la signification du nom *play* et la forme verbale *playing*. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 87.

Nous avons déjà évoqué combien c'est pour se démarquer de Melanie Klein et de ce qu'il a appelé chez cette dernière « *the use of play* », l'usage du jeu, que Winnicott élabore la distinction entre le jeu (*play*) et le fait de jouer (*playing*) : « *In her writings Klein […] was concerned almost entirely with the use of play.* »[266]

Il précise que le psychanalyste a été « trop souvent occupé à décrire le contenu du jeu (*play content*) » pour regarder « l'enfant qui joue (*the playing child*) » et écrire quelque chose sur le jeu (*playing*) en tant que tel[267].

Paradoxalement, cette opposition pourtant clairement exprimée entre *play* et *playing* ou plutôt entre une attention portée au contenu ou une attention portée au processus du jeu nous semble occulter une *opposition plus fondamentale* que Winnicott, pour sa part, ne fait pas et dont l'absence, nous en faisons l'hypothèse, finit par se révéler problématique pour appréhender la notion de *playing*. Nous proposons, en effet, de dissocier, dans une certaine mesure, le *playing* du *play* et non pas seulement de les distinguer sur le mode de l'*acte* et du *résultat de l'acte*. Même si Winnicott suppose une continuité entre l'un et l'autre, il nous semble que celle-ci n'est pas évidente, au sens où, selon nous, sa conception du *playing* comme créativité comporte une dimension qui *déborde* la question du *play* des enfants. Selon nous, il ne s'agit pas seulement de porter l'attention sur l'*expérience* du jeu plutôt que se focaliser sur le *contenu* du jeu, il s'agit aussi de se demander si tout *play* relève bien d'un *playing*. Or la réponse à cette question ne nous semble pas « évidente ».

Nous avons évoqué au début de ce chapitre l'idée de Merleau-Ponty, selon laquelle c'est la « constance d'une certaine bizarrerie » qui ferait l'unité d'un livre, d'un style aimerions-nous ajouter. Nous considérons que la conception du *playing* comporte une telle bizarrerie, ce qui fait de l'affirmation de Winnicott selon laquelle le *playing* serait quelque chose « d'évident » une affirmation tout sauf « évidente » : « *It is hardly necessary to illustrate something so obvious as* playing. »[268] Nous faisons l'hypothèse que cette affirmation est éminemment problématique et en définitive « bizarre » au sens merleau-pontyen. Nous avons vu que le « jeu », *playing*, évoqué par Winnicott désignait une expérience tout à fait singulière, permettant à l'individu de se sentir intensément vivre et de se surprendre, expérience rendue possible par un « crédit ouvert » (*ticking over*) à la *formlessness*. Nous avons essayé de montrer que cette rencontre avec ce qui est en deçà de toute cohérence ou organisation était précisément condition de la créativité.

266 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 53.
267 D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 87.
268 D.W Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 55.

Or, tout au long de son œuvre, notamment dans *Jeu et réalité*, Winnicott établit une continuité entre ce *playing* et le jeu manifeste « en mouvement » des enfants. Quand il distingue *play* et *playing* comme nous l'avons vu, c'est pour opposer « l'expérience » du jeu au « contenu » du jeu et non différentes acceptions du mot « jeu ».

Ce rapprochement entre jeu manifeste des enfants et expérience du *playing* – lumineux à certains égards – est problématique, à d'autres égards, dans la mesure où il implique, pour nous, un *glissement* de l'un à l'autre. Peut-on vraiment soutenir que tout jeu manifeste est du *playing* ? Réciproquement la dimension non observable du *playing* ne le rend-elle pas irréductible à ce que l'on nomme communément jeu ? N'y a-t-il pas nécessité théorique et clinique à distinguer l'un de l'autre ?

Théoriquement, d'une part, en faisant remarquer que la notion « sophistiquée » qu'expose Winnicott n'est peut-être pas aussi « évidente qu'un jeu d'enfant ». Malgré l'extraordinaire réussite de Winnicott à fondre sa théorie dans une langue naturelle sans technicité, ce parti pris ne conduit-il pas à occulter ce qui, au-delà des évidences, relève d'une invention proprement singulière : la sienne ? Si les philosophes, comme l'affirme G. Deleuze[269], inventent des « concepts », le *playing* ne serait-il pas l'invention winnicottienne d'un nom permettant de rendre compte d'une « expérience originale » convoquée dans sa *praxis* analytique ? En ce sens, n'est-ce pas opérer une réduction que de rabattre celle-ci sur le jeu au sens commun ?

Cliniquement, d'autre part, dans la mesure où il nous apparaît nécessaire de distinguer le *playing* du jeu manifeste. Passer, sans prudence, du jeu « évident » d'un enfant à l'idée qu'il s'agirait de *playing* et en arriver, par conséquent, à considérer que ce jeu est en lui-même créatif et auto-curatif, pourrait bien conduire – c'est notre expérience en tout cas – à des déboires importants. Cela permet de comprendre comment il est possible que des jeux manifestes d'enfants puissent conduire à des *dead ends*, pour reprendre le mot de Winnicott, n'ayant absolument pas la vertu curative du *playing*. Avant de restituer la manière dont Winnicott théorise ces *dead ends*, précisons que nous avons, à plusieurs reprises, rencontré de tels cas dans notre pratique – nous pensons notamment à M. et C. Certes, à l'inverse, certains patients dans la névrose, comme J., ont pu tirer profit de jeux au sens où Winnicott le définit. Dans la mesure où ces derniers jeux nous ont posé moins de problèmes et furent au contraire gratifiants, nous insisterons ici sur les jeux qui nous sont apparus comme des impasses afin de sensibiliser le lecteur à la complexité de travailler avec les jeux.

[269] G. Deleuze dans P.A. Boutang (1988), *L'Abécédaire de Gilles Deleuze*, Paris, Éditions Montparnasse, 2004, DVD.

Le premier, M. – cas dont nous reparlerons tout au long de ce doctorat –, répéta, durant des mois, un jeu « manifeste » paranoïde sans variantes majeures. Réitération d'un thème persécuteur/persécuté, il semblait difficile d'accorder à ce jeu une quelconque vertu thérapeutique : nous étions aux antipodes de l'émergence d'un vécu inédit permettant à l'enfant de « se surprendre lui-même ».

Certes, en un sens et nous y reviendrons, il est possible de soutenir que ce jeu eut la vertu « thérapeutique » d'une « suppléance », mais il convient ici de distinguer deux sens du mot « thérapeutique » : si ce jeu constituait probablement une *solution* subjective pour l'enfant, il n'était pas l'occasion d'une *mutation* subjective, ce que suppose, en toute rigueur, la définition du *playing* au sens winnicottien (nous avons suffisamment insisté sur le *changement* qu'implique celui-ci pour ne pas revenir dessus ici). Donnant le sentiment d'un enfermement, aucun vécu inédit ne semblait émerger d'une telle expérience ludique.

Or, il était évident qu'en tout point M., manifestement, « jouait ». Si nous tenterons dans notre quatrième chapitre de définir ce qu'est un jeu avec plus de précision, contentons-nous pour l'instant de considérer que M. prenait des jouets en plastique et inventait des scènes, jouant au sens où communément on dit qu'un enfant joue. Force est pourtant de constater que ce « jeu » n'avait rien d'un *playing* et conduisit à une impasse thérapeutique[270].

Aussi cette rencontre avec M. nous a-t-elle amené à envisager le fait que « le » jeu de l'enfant, comme catégorie générale, ne constitue sans doute pas un repérage assez discriminant pour une approche analytique du jeu et qu'il est impossible de supposer que l'émergence d'un jeu implique celle d'un *playing*. En anticipant, nous pouvons annoncer qu'un tel constat nous amènera à élaborer une typologie des jeux de l'enfant fondée sur le repérage des mécanismes inconscients à l'œuvre dans ces derniers.

C., à l'inverse, ne s'enfermait pas complètement dans son jeu, mais alternait entre des moments d'élaboration et des moments de dissociation où il se mettait à jouer un jeu stéréotypé et répétitif. Il était impossible à C. d'associer sur cette lutte aveugle entre deux principes hostiles, incarnés par des voitures, qui se répétait à presque toutes les séances. Ce cas nous a évoqué celui du chapitre II de *Jeu et réalité* décrivant le cas de la patiente sujette à des moments de dissociation lors desquels elle pouvait se mettre à faire des réussites. En effet, C. ne pouvait rien dire de ces moments de jeu : cette lutte aveugle n'avait aucune histoire, aucun avenir, aucun motif, elle était pure conflictualité ne débouchant sur rien d'autre qu'elle-même. Rappelons que, pour le cas de la femme aux réussites, Winnicott lui-même en viendra à distinguer radicalement ce type de jeu d'un

270 Nous reviendrons sur les multiples raisons de cet échec de cure tout au long de ce travail.

playing, en proposant la notion de *fantasying* : nous allons y revenir. Dans le cas de C., il était manifeste en effet que le jeu manifeste n'avait pas les effets du *playing*.

Enfin, Melanie Klein elle-même, clinicienne attentive, remarqua que certains jeux plutôt qu'une « fantaisie de désir » étaient de l'ordre d'une « dissociation » permettant de s'échapper de la réalité, c'est ce qu'elle relève notamment au sujet de sa petite patiente « Erna ».

C'est donc sur la nécessité de repérer différents types de « jeux » irréductibles au *playing* que nous achèverons ce développement. L'œuvre de Winnicott pose elle-même les jalons d'un tel repérage.

1.5.5 *Playing* et jeu manifeste

Un tel repérage (la distinction du jeu manifeste et du *playing*) nous conduit à lire autrement la conception du jeu chez Winnicott que, pour notre part, nous aimerions resserrer autour du terme anglais de *playing* pour éviter les confusions nées de la traduction par le terme « jeu »[271].

Or, il se trouve que Winnicott lui-même, alors qu'il n'insiste guère dessus, a évoqué la possibilité d'une dimension du jeu des enfants irréductible à ce qu'il nous expose comme expérience créative du *playing* suggérant la nécessaire distinction entre le « jeu manifeste » et le *playing*. Étrangement, c'est pourtant une dictinction qu'il n'a pas thématisée, voire qu'il a reléguée à un second plan dans son oeuvre, avant d'être contraint d'y revenir, sans l'approfondir, dans son œuvre testament *Playing and reality*.

Nous trouvons des traces d'une conception du jeu irréductible au *playing* au début de son œuvre, notamment dans « *Appetite and emotional disorder* » (1936), « *Why children play* » (1942), puis dans *Playing and Reality*. Dans ce dernier ouvrage, on peut saisir, dans deux des cas qu'il rapporte, que son optimisme se trouve quelque peu mis en balance. S'il ne remodèle pas sa théorie de fond en comble et ne fonde pas une deuxième métapsychologie, une certaine désillusion perce et la nécessité d'une distinction entre plusieurs types de jeux.

Ce qu'il est intéressant de remarquer est que Winnicott juxtapose ces remarques qui vont à l'encontre de ses affirmations initiales sans ressentir la nécessité d'introduire une rupture radicale, témoignant une fois de plus de sa capacité à assumer les paradoxes.

Par ailleurs, que les impasses soient envisagées par Winnicott lui-même nous semble particulièrement décisif. Au-delà de nos propres maladresses cliniques, que Winnicott ait pu reconnaître les impasses de l'usage du jeu et d'un pseudo « objet transitionnel » nous semble bien

[271] Remarquons combien un tel infléchissement de la notion de *playing* conduit à infléchir, dans un même geste, l'axiome winnicottien selon lequel patient et thérapeute doivent pouvoir « jouer ».

la preuve la plus éclatante qui puisse être de la nécessité de considérer la thérapie par le jeu comme problématique. Les textes de Winnicott révèlent, en effet, qu'elle le fut pour son fondateur lui-même !

1.5.5.1 Des jeux sans *enjoyment* (1936, 1942)

Winnicott tend à établir une équivalence entre le *playing* et les jeux des enfants. Pourtant, cette assimilation est d'autant plus étonnante qu'il a lui-même beaucoup observé les enfants et qu'il a été conduit à observer combien les jeux obéissent à des dynamiques très différentes, pas toujours associées au plaisir, la découverte et la créativité comme expérience d'*enjoyment*. Voilà comment en 1936, dans « *Appetite and emotional disorder* », il définit l'échelle des jeux, avec d'un côté l'*enjoyment* et de l'autre l'anxiété :

> « *In classification of a series of cases one can use a scale: at the normal end of the scale there is play which is a simple and enjoyable dramatization of inner world life; at the abnormal end of the scale there is play which contains a denial of the inner world, the play being in that case always compulsive, excited, anxiety driven, and more sense-exploiting than happy.* »[272]

Il y aurait donc, du côté « normal » de l'échelle, le jeu comme « dramatisation simple et agréable de la vie du monde interne » et de l'autre côté « anormal » de l'échelle, du jeu lié à un « déni du monde interne ». On voit combien Winnicott est lucide sur les différentes tonalités et fonctions du jeu même s'il insistera essentiellement sur la première : le jeu dit normal comme expérience *enjoyable*. En 1942, il reviendra encore sur la notion d'anxiété produite dans le jeu dans son article « *Why children play* », affirmant qu'elle est toujours un facteur dans le jeu de l'enfant et souvent un facteur majeur :

> « *Anxiety is always a factor in a child's play, and often it is a major factor* […] *In so far as play deals with anxiety, we cannot keep children from it without causing distress, actual anxiety, or new defences against anxiety (such as masturbation or day-dreaming).* »[273]

---

[272] D.W. Winnicott (1936), « Appetite and emotional disorder », *Collected Papers : Through Paediatrics to Psycho-Analysis*, London, Tavistock, 1958, p. 47.
« Dans une classification d'une série de cas, on peut utiliser une échelle : à l'extrémité normale de l'échelle, il y a le jeu comme dramatisation simple et agréable de la vie du monde interne ; de l'autre côté anormal de l'échelle, il y a du jeu impliquant le déni du monde interne. Dans ce cas, le jeu est alors toujours compulsif, excité, mû par l'anxiété. Il exploite la sensation davantage qu'il n'est joyeux ». Notre traduction.

[273] D.W. Winnicott (1942), « Why children play », *The Child, the Family and the Outside World*, Harmondsworth, Penguin, 1964, p. 144. « L'anxiété est toujours un facteur du le jeu de l'enfant et souvent un facteur majeur[…]. Pour autant que le jeu a à voir avec l'anxiété, nous ne pouvons pas retenir les enfants de jouer sans produire de détresse, d'anxiété actuelle et de nouvelles défenses contre l'anxiété (comme la masturbation et la rêverie éveillée). » Notre traduction.

Malgré ces observations cliniques décisives pour comprendre le jeu, force est de constater comme nous le dit J. Abram dans *The Language of Winnicott* que Winnicott n'a pas vraiment « élaboré le thème du jeu en relation avec l'anxiété » *:*

> « *The theme of playing in relation with anxiety is not really elaborated in Winnicott's work, perhaps because his focus is on the healthy, creative process of playing.* »[274]

En clair, Winnicott s'est concentré sur le processus sain et créatif du jeu sans creuser la dimension pathologique de celui-ci. Ce qu'il a voulu retenir du jeu manifeste des enfants est le *playing* et c'est sur cette découverte qu'il s'est appesanti. Si son optimisme semble l'emporter dans les années de maturité, à partir de 1969, de courtes notations dans son texte viennent pourtant modérer l'idée de positivité du jeu.

Deux récits de patients nous sont apparus comme exemplaires de ce tournant, tendant à montrer que Winnicott n'a pas tant dénié cette part d'ombre dans son élaboration du *playing*, qu'il ne l'a laissée en marge, avant de se trouver contraint de la réintégrer dans son écrit ultime. Comme on ajoute des ombres dans un paysage lumineux, l'expérience inaugurale, au début de sa carrière de pédiatre, avec le « bébé qui ne jouait plus », cède donc la place, à la fin de son œuvre, au cas du « garçon à la ficelle » et à celui de la femme qui faisait des réussites.

Ces cas nous intéressent dans la mesure où ils forment, à l'intérieur même du texte de Winnicott, des contrepoints à son éloge du jeu nous convainquant que non, définitivement, tout jeu n'est pas du *playing*.

1.5.5.2 Un jeu fétichique : le garçon à la ficelle (ajout de 1969)

À ce titre, l'ajout à l'article initial de 1953[275] dans *Playing and reality* sur les objets transitionnels est particulièrement instructif. Le cas qui nous intéresse est celui du « garçon à la ficelle ». Winnicott rapporte le *squiggle game* avec l'enfant alors âgé de sept ans et l'évolution plutôt positive de ce dernier – dans un premier temps en tout cas.

Le récit de ce cas prend place dans un développement consacré à la « psychopathologie manifestée dans l'aire des phénomènes transitionnels »[276]. Il joue un rôle essentiel, pour nous, dans la mesure où le récit de ce jeu « pathologique » implique une modification de la conception

---

274 J. Abram, *The Language of Winnicott*, London, Karnac Books, 1996, p. 251.
« Le thème du jeu lié à celui de l'anxiété n'est pas vraiment élaboré dans l'œuvre de Winnicott, peut-être du fait qu'il se concentre sur le processus sain et créatif du playing. » Notre traduction.

275 Le premier chapitre de *Jeu et réalité* est la reprise intégrale de l'article de 1953 sur les objets transitionnels dont nous avons déjà parlé avec l'ajout de deux cas, dont celui du « garçon à la ficelle ». Celui-ci comporte lui-même deux strates : la première version du garçon à la ficelle qui date de 1960 et la note conclusive rajoutée en 1969.

276 D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 50.

du jeu et amène à une prise en considération, par Winnicott lui-même, de l'assujettissement à la « structure »[277] et des mécanismes inconscients qui fondent le jeu.

Rappelons brièvement le cas : le *squiggle* du « petit garçon à la ficelle » révèle une « obsession » pour les ficelles qui intrigue d'emblée Winnicott. Lors de la première séance, l'enfant se met, en effet, à dessiner à la suite : « un lasso, un fouet, une cravache, la ficelle d'un yoyo, une ficelle dans un nœud, une autre cravache et un autre fouet ». À la demande de Winnicott, les parents sont amenés à préciser qu'à la maison, l'enfant passe son temps à jouer à « attacher les meubles ensemble ». On apprend que, dans la suite de la thérapie[278], plus tard, l'enfant reprendra ses jeux à chaque séparation d'avec la mère, Winnicott encourageant celle-ci à lui verbaliser ce qu'il en est. Dans les premiers temps, une certaine évolution positive est constatée.

Pourtant, dans la version qui apparaît dans *Playing and Reality*, Winnicott ajoute, au récit initial du *squiggle*, une note écrite en 1969 qui a toute son importance puisqu'il y admet laconiquement l'échec de cette ébauche de cure. Malgré ses efforts, reconnaît-il platement, l'enfant tombera dans l'addiction et ne pourra pas être soigné.

« *In the decade since this report was written I have come to see that this boy could not be cured of his illness.* »[279]

Cet échec, que Winnicott a l'honnêteté d'admettre[280], est instructif dans la mesure où il met en évidence combien un jeu manifeste peut se trouver à l'opposé d'un *playing* thérapeutique. Un tel jeu n'a permis aucune mutation subjective, il n'a manifestement pas été créatif et n'a pas permis de déboucher sur autre chose, il n'a en aucune manière permis de dialectiser la question de la séparation.

Avec une grande justesse, Winnicott rend compte théoriquement de cet échec en évoquant la dimension fétichiste de ce jeu. S'il ne recourt pas au terme précis de perversion, son interprétation va résolument dans ce sens puisqu'il en fait un « déni de la séparation»[281], dans

277 Même si ce ne sont bien sûr pas les mots de ce dernier.

278 Qui n'est pas une thérapie classique du fait de la distance : Winnicott conseille les parents qui lui envoient des comptes-rendus sans recevoir l'enfant régulièrement.

279 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 27.
« Dans les dix ans qui ont suivi ce compte-rendu, j'ai découvert que ce garçon ne pouvait guérir. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 57.

280 On compte sur les doigts de la main les théoriciens de la psychanalyse qui reconnaissent leurs échecs thérapeutiques.

281 *Ibid.*

lequel c'est la « chose »[282] qui, en elle-même, est devenue importante. Comme il l'exprime, la ficelle est devenue « chose en elle-même » et non « communication » :

> « *It would seem possible to arrive at such a statement if one takes into consideration the fact that the function of the string is changing from communication to a* denial of separation. *As a denial of separation string becomes a thing in itself, something that has dangerous properties and must be mastered.* »[283]

Winnicott nous avait signalé, dans sa description de l'objet transitionnel, combien c'est l'*usage de l'objet* qui primait sur l'*objet* lui-même car, en définitive, c'est l'aire qu'ouvre l'objet transitionnel qui importe et non la chose en elle-même. On voit que cette fonction transitionnelle se trouve détournée chez le garçon à la ficelle : le jeu n'ouvre pas une aire, il est jeu fétichique visant à une *Verleugnung* – *denial* ou démenti – de la séparation et du manque. Le jeu à la ficelle consiste à loger dans la fente entr'aperçue de la castration une chose et non un signifiant (même si Winnicott ne parle pas de signifiant, mais de « communication »). Si, dans l'article de 1953, l'objet transitionnel ouvrait sur un espace d'illusion et de jeu, le pseudo-objet transitionnel qu'est la ficelle n'ouvre sur rien d'autre que lui-même et « bouche » l'espace transitionnel en recourant au déni.

On voit ici que l'honnêteté clinique de Winnicott le conduit à admettre *premièrement* que tout jeu n'est pas thérapeutique : quand le jeu tend à devenir fétichisme, sa vertu s'évanouit. *Deuxièmement*, ce constat le conduit à identifier un certain type de mécanisme inconscient s'opposant à la dynamique thérapeutique du jeu : le déni.

Dans l'exemple de la « femme aux réussites », c'est un autre type de mécanisme inconscient opposé à la vertu du *playing* qu'il va être amené à mettre en lumière.

1.5.5.3 La femme qui faisait des réussites : *playing* and *fantasying* (1971)

Si le jeu du « garçon à la ficelle » se situe du côté de la *Verleugnung*, le jeu de la « femme qui faisait des réussites » dans *Jeu et réalité* relève de ce que nous serions tenté de repérer comme lié au mécanisme de la *Verwerfung*. Cette femme pouvait passer des heures à faire des réussites, dans un état clivé. Ce jeu ne débouchait sur rien.

Pour rendre compte de ce type de jeu sans *playing*, Winnicott ne recourt évidemment pas au terme de « forclusion » : il invente la catégorie de « *fantasying* » – terme à nouveau assez

---

282 *Ibid.*

283 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 26.
« Il serait possible de trouver une telle définition en considérant le fait que la fonction de la ficelle évolue, passant de la communication au déni de la séparation. En tant que déni de la séparation, la ficelle devient une chose en soi, chose qui a des propriétés dangereuses et qu'il faut maîtriser. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 55 et 56.

intraduisible –, état « dissocié » qu'il convient de bien différencier de ce que l'on nomme en français « fantasme ». Pour notre part, nous ne le traduirons[284] pas afin que l'usage du terme fantasme n'induise pas en erreur. Winnicott repère que les jeux de cette dernière se situent, en effet, du côté d'une « dissociation » et non d'un « refoulement » (*repression*) précisant que ces états de *fantasying* comportent quelque chose « d'inaccessible » :

> « *Inaccessibility of fantasying is associated with dissociation rather than with repression.* »[285]

Certains jeux manifestes correspondent donc, en réalité, à des états dissociés et clivés ne permettant absolument pas de « se sentir réel », au contraire. Voici comment la patiente en parle : « […] *while I am playing patience I do not exist* »[286] contredisant mot pour mot l'expérience du *playing* comme « capacité de vivre intensément » :

> J'ai fait des réussites pendant des heures, dans ma chambre vide, et la chambre est réellement vide parce que, quand je fais des réussites, je n'existe pas.[287]

Aussi ce *fantasying* est-il conçu comme une « impasse », ne pouvant pas « être utilisé » par Winnicott :

> « *Using what we had done together, I was able to say that patience is a form of fantasying, is a dead end, and cannot be used by me.* »[288]

Il en irait tout autrement, nous dit Winnicott, d'un rêve, par exemple, où la patiente *jouerait* à des réussites, dans la mesure où celui-ci donnerait lieu à la possibilité de l'association et de l'interprétation.

> « *If on the other hand she is telling me a dream – "I dreamt I was playing patience" then I could use it, and indeed I could make an interpretation. I could say : you are struggling with God or fate, sometimes winning and sometimes losing, the aim being to control the destinies of four royal families."* »[289]

---

284 Choix qu'ont aussi fait les traducteurs C. Monod et J.-B. Pontalis.

285 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 32. « Cette inaccessibilité est liée à la dissociation plutôt qu'au refoulement. » D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 66.

286 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 49. Traduction immédiatement après dans le corps du texte.

287 D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 82. Traduction modifiée : nous préférons « réussite » à « patience », d'autant que les traducteurs eux-mêmes alternent d'une traduction à une autre pour le mot anglais *patience*.

288 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 49. « Utilisant ce que nous avions fait ensemble, je pus lui dire que le jeu de réussite est une forme de fantasmatisation, d'impasse, que je ne pouvais utiliser. ». D.W. Winnicott *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 82. Traduction modifiée.

289 D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, *op. cit.*, p. 49. « Si, par contre, elle me racontait un rêve – "j'ai rêvé que je faisais une patience" - je pourrais l'utiliser et faire une interprétation. Je pourrais dire : "Vous combattez Dieu, ou le destin. Parfois vous perdez, parfois vous gagnez; le but visé, c'est de contrôler la destinée des quatre familles royales." » D.W. Winnicott *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 82.

Le critère qu'évoque Winnicott pour rendre raison de cette distinction est que le *fantasying* ne comporte aucune « poésie »[290]. En d'autres termes, son absence d'équivocité signifiante rend son usage analytique impossible.

En reconnaissant, ici, l'existence d'un deuxième type de jeux « non thérapeutiques », entre les lignes, c'est une distinction structurale que Winnicott ébauche. S'il avait déjà relevé l'impasse des jeux qui s'organisent autour d'un fétiche, il insiste dans le chapitre II de *Jeu et réalité* sur celle des jeux relevant d'une dissociation. Nous sommes donc tentés de conclure que les mécanismes de *Verleugnung* d'une part et de *Verwerfung* de l'autre – dans la mesure où ils sont constitutifs du jeu – ont tendance à faire de celui-ci le contraire d'un *playing*.

290 *Ibid.*

1.6 Conclusion

Du « bébé qui ne jouait plus » à la « femme qui jouait aux réussites » en passant par le « garçon au jeu à la ficelle » nous est donnée à lire la complexité de la notion de *jeu*. Si l'émergence d'un nouveau jeu permet au « bébé qui ne jouait plus » de retrouver la santé et la joie, le jeu de la « femme qui jouait aux réussites » est au contraire inaccessible à la cure du fait de son univocité signifiante et celui du garçon à la ficelle débouche en définitive, malgré les espoirs de Winnicott, sur l'addiction. Force est de constater que tous les *plays* ne sont pas du *playing*.

Lié à la notion de créativité, le *playing* désigne une capacité de se surprendre, moment de déprise moïque qui correspond à un moment de « trouvaille » inédite. Pour cette raison, le *playing* n'est pas observable comme le *play*. Il comporte une négativité et implique l'expérience d'une désorganisation, condition nécessaire d'une émergence d'un nouveau rapport au réel.

Hélas, tout jeu « manifeste » ne produit pas nécessairement une telle découverte de soi. Winnicott bute sur ce constat à la fin de son œuvre, soulignant combien certains jeux peuvent constituer, pour reprendre son mot fort éloquent, des « *dead ends* ».

Son approche clinique permet de repérer au moins deux types de jeux non utilisables dans la cure : le jeu du côté du fétiche (recourant au mécanisme de la *Verleugnung*, que Winnicott identifie comme *denial*) et le jeu du côté de la dissociation (recourant au mécanisme de la *Verwerfung*, que Winnicott baptise, pour sa part, du nom de *fantasying*). On voit donc que l'acuité clinique de ce dernier, sans évoquer explicitement un repérage structural, invite en filigranes à opérer celui-ci afin de discriminer les jeux en fonction des dynamismes psychiques qui s'y trouvent à l'œuvre.

Notre clinique nous a conduit au même constat.

Pour conclure, considérons que cette distinction entre *play* et *playing* a aussi une incidence sur l'axiome winnicottien selon lequel le thérapeute doit pouvoir jouer. Conformément à ce que nous venons de développer, nous proposerons d'interpréter cette exigence de la manière suivante : il ne s'agit pas pour ce dernier de jouer de manière manifeste au sens d'un *play*, mais de laisser une ouverture à ce jeu singulier qu'est le *playing* pour le patient, ce que nous avons nommé, du côté du thérapeute, « capacité de s'étonner de l'étonnement ».

2 KLEIN ET LA « TECHNIQUE PSYCHANALYTIQUE DU JEU »

2.1 Introduction : le jeu élevé à la dignité d'objet théorique et clinique

2.1.1 Jeu, *paidia* et *spoudê*

Si Winnicott a pu développer une théorie du *playing*, c'est dans la mesure où, avant lui, Melanie Klein avait inventé, dans les années 1920, la « technique analytique du jeu », conférant au jeu une dignité clinique et épistémologique.

Par cette manière de prendre le jeu au sérieux, Melanie Klein permit de faire sortir celui-ci de son statut d'objet mineur et indigne d'attention. En effet, que le jeu ait classiquement appartenu au champ du futile et ait été rapporté à l'enfantillage, bref, qu'il ait été considéré du côté d'un manque ontologique conduisant à le dévaluer, est un lieu commun depuis le *Parménide*[291], où Platon distingue la *paidia* de la *spoudê*, le « jeu » du « sérieux »[292].

Or la psychanalyse, fille de la culture européenne, avait manifestement été la proie de cette dévaluation philosophiquement ancienne et persistante. À cet égard, la conception du jeu très « antinomique » ou très « ambivalente »[293] de Freud nous parait significative. Certes, d'un côté, Freud fit du jeu, lui aussi, un objet digne d'attention[294], en déclarant assez solennellement, contre la tradition platonicienne, que « le contraire du jeu n'est pas le sérieux, mais – la réalité »[295] : « *Der Gegensatz zu Spiel ist nicht Ernst, sondern – Wirklichkeit.* »[296]. Pourtant, en 1913, amené à évoquer les penchants de Léonard de Vinci pour les jeux et les facéties, Freud ne pourra s'empêcher de consacrer une fin de chapitre à se scandaliser à l'idée qu'un grand homme tel que Léonard ait pu gaspiller son énergie à de telles « futilités » (« *Tand* ») et ce, sans y être forcé d'aucune manière, plutôt que de se consacrer à son œuvre[297] :

> Que, pour des fêtes de cour et des réceptions solennelles, il ait fabriqué des jouets mécaniques les plus ingénieux, nous sommes les seuls à ne pas en être satisfaits, nous qui n'aimons pas voir le

---

291 Platon, *Parménide*, traduction L. Brisson, Paris, Flammarion, 1994, 137b2.

292 De même, si, dans l'*Ethique à Nicomaque*, Aristote compare le jeu à la « theoria », le « souverain bien » – dans la mesure où l'un et l'autre sont « autotéliques », c'est-à-dire comportent en eux-mêmes leur propre fin – c'est avant tout dans le but de les distinguer fermement l'un de l'autre sans risquer de les confondre. Aristote, *Ethique à Nicomaque*, traduction J. Tricot, Paris, Vrin, 1990, X, 6.

293 Tout dépend du paradigme que l'on choisit : le paradigme kantien ou freudien.

294 À l'instar de ces formations de l'inconscient jusque-là considérées comme mineures dans la pensée occidentale : le rêve, l'acte manqué ou le lapsus.

295 Il reconnaissait aussi indirectement la noblesse d'une telle activité lorsqu'il déclarait que « tout enfant qui joue se comporte comme un poète ». S. Freud (1908), « Le poète et l'activité de fantaisie », *Op C. VIII 1906-1908*, traduction J. Altounian *et al.*, Paris, PUF, 2007, p. 215.
« *Jedes spielende Kind benimmt sich wie ein Dichter.* » S. Freud (1908), « Der Dichter und das Phantasieren », *Der Moses des Michelangelo, Schriften über Kunst und Künstler*, Frankfurt am Main, Fischer Verlag, 1993, p. 31.

296 *Ibid.*, p. 215.

297 C'est-à-dire ses découvertes scientifiques visiblement pour Freud, plutôt que sa peinture.

maître appliquer son énergie à de telles futilités ; lui-même semble s'être adonné sans déplaisir à ces choses, car Vasari rapporte qu'il en faisait autant quand aucune commande ne l'y obligeait.[298]

On voit combien, dans ce « cri du cœur » au sujet des jeux de Léonard, Freud succomba à son tour à une certaine dévaluation philosophique du jeu[299]. Pour parler plus rigoureusement, ses allers-retours entre dépréciation radicale et éloge dithyrambique – quelques pages plus loin, le jeu, fortement idéalisé, est situé aux côtés de la « félicité érotique suprême, jamais plus atteinte par la suite »[300] – rendent compte de l'effet qu'a eu sur lui cette condamnation inaugurale du jeu, au nom d'une inconsistance ontologique. Celle-ci fut si forte pour l'homme de culture ou « l'honnête homme » qu'il était que, manifestement, il ne parvint pas tout à fait à s'en déprendre.

De son côté, Melanie Klein s'attacha à l'étude du jeu des enfants sans s'encombrer de telles condamnations ontologiques, considérations qui lui étaient vraisemblablement assez étrangères. Melanie Klein, la « tripière de génie »[301], est en effet avant tout clinicienne, ce qui la conduisit spontanément à considérer, comme Héraclite – et pour filer la métaphore lacanienne – que les Dieux « sont aussi dans la cuisine »[302].

Comprenons : la psychanalyse est aussi dans les « enfantillages ».

2.1.2 Le jeu comme technique

L'innovation de Melanie Klein consista à considérer que le recours au jeu et à son interprétation permettait de pallier, chez l'enfant, l'absence d'associations libres constitutives de la cure de l'adulte. Que l'enfant *joue*, plutôt que d'apparaître comme un obstacle[303], devint la « voie royale » de la cure de l'enfant. Situé du côté d'une expression plutôt que d'une mise en acte empêchant le travail analytique, le jeu fut abordé sous un jour favorable et c'est l'inhibition au jeu qui devint problématique plutôt que le jeu lui-même.

D'emblée, remarquons que cet usage du jeu en tant que technique conduisit M. Klein à beaucoup moins idéaliser le jeu que ne le fit Winnicott. Si, selon elle, le jeu devait être encouragé dans la mesure où, pour le dire brièvement, il permettait l'expression du fantasme et donc

---

298 S. Freud (1910), *Un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci*, traduction J. Altounian, *et al.*, Paris, Gallimard, 1991, Edition bilingue, p. 247.
« *Wenn er* [Leonardo] *zur höfischen Festlichkeiten und feierlichen Empfängen die kunstvollsten mechanischen Spielereien verfertigte, so sind nur wir damit unzufrieden, die den Meister nicht gern seine Kraft an solchen Tand wenden sehen.* » *Ibid.*, p. 246.

299 Il est vrai que cette dévaluation concerne les jeux d'un adulte et non de l'enfant. On voit néanmoins le gouffre qui sépare sur ce point Winnicott de Freud.

300 *Ibid.*, p. 253. En allemand : « […] *die höchste, später nicht wieder erreichte, erotische Seligkeit* », *Ibid.*, p. 252.

301 Comme l'appelait J. Lacan.

302 Selon le mot qu'on prête à Héraclite répondant aux étrangers qui étaient venus pour le voir et s'entretenir avec lui. « Comme en l'abordant, ils le trouvèrent qui se chauffait au feu de la cuisine : "Entrez sans crainte, entrez toujours", leur dit le philosophe, "les Dieux sont ici comme partout". » Aristote, *Traité des parties des animaux*, traduction J. B. Saint-Hilaire, Paris, Ladrange, 1885*,* I, 5, 645 a 17.

303 Comme ce fut le cas, dans une certaine mesure, pour S. Ferenczi. Cf. notre chapitre sur Freud.

l'analyse de ce dernier, elle fut d'emblée consciente que les jeux pouvaient obéir à des logiques et des dynamiques différentes[304].

Si cet aspect nous intéresse particulièrement dans la perspective de notre interrogation sur l'accueil du(es) jeu(x) dans la cure[305], ce qui demeure la marque la plus indubitable de l'invention kleinienne – et qui demeure particulièrement décisif pour comprendre son abord du jeu – ne réside pas là, mais dans l'articulation de la question du jeu et de la cure des enfants. Il est essentiel de repérer que la question du jeu, chez elle, se trouve *indissolublement liée* à l'invention de la cure de ces derniers et, réciproquement, la question de la cure des enfants à l'usage du jeu. Le jeu intéressa Melanie Klein dans la mesure où il permettait la cure des enfants davantage que parce qu'elle aurait eu, comme Winnicott, plaisir à jouer. Rien ne semble plus étranger à cette dernière, d'ailleurs, que l'atmosphère de détente et de joie qu'évoque Winnicott dans sa propre expérience du *playing*.

Klein considéra le jeu non pas tant pour lui-même que sous l'angle d'une *techné* de la cure pour enfants. Elle réfléchit davantage à l'usage clinique et théorique qu'on pouvait faire de celui-ci qu'à l'expérience du jeu en elle-même, ce qui constitua d'ailleurs l'objection majeure que Winnicott lui fit. Malgré l'indéniable avancée qu'elle permit, il nous semble que cette indissociabilité de la question du jeu et de la question de la cure des enfants pose des problèmes de perspective pour celui qui travaille avec les enfants. C'est notamment l'éventuelle difficulté d'accueillir le jeu de ces derniers ou au moins certains jeux – perspective essentielle de ce doctorat – qui ne se trouve pas prise en compte. Pour le moment, contentons-nous de suggérer que dans la mesure où l'innovation kleinienne consistait à envisager le jeu comme « solution » aux difficultés de la cure des enfants, c'est la dimension problématique de celui-ci qui, logiquement, se trouva largement occultée[306]. Prématurée, une telle interrogation était par ailleurs peut-être aussi « stratégiquement » impossible : dans la controverse féroce qui opposa Anna Freud et Melanie Klein au sujet de la cure des enfants et notamment au sujet de la technique analytique du jeu, il était sans doute difficile d'envisager les problèmes que pose le recours au jeu sans fournir des armes à l'adversaire.

S'il est donc « historiquement » compréhensible que la question n'ait pas émergé quand l'heure était encore à convaincre de la légitimité de la technique du jeu, toujours est-il qu'il nous

---

304 Ce qui la conduisit à en dresser une typologie, soulevant ou plutôt *suggérant* la question de l'accessibilité de certains jeux à la thérapie – sa question explicite interrogeant le rapport du jeu à la réalité dans chaque type de jeux. M. Klein (1929), « La personnification dans le jeu des enfants », *Essais de psychanalyse*, 1921-1945, traduction M. Derrida, Paris, Payot, 1984, p. 251.

305 Nous reviendrons donc sur cette question, notamment dans notre 4, *La théorie kleinienne du jeu comme expulsion de l'angoisse*.

306 Et cela même si Melanie Klein évoque le fait que le jeu puisse être considéré sous un autre angle et constituer, par exemple, une « fuite dans l'irréel ». Cf. M. Klein, « La personnification dans le jeu des enfants », *op. cit.*, p. 241.

semblera cliniquement et théoriquement nécessaire d'opérer une dissociation de la question du jeu et de la question de la cure des enfants.

D'une part, dans la mesure où toute mise en place d'un jeu n'implique pas, selon nous, une mise en place de la cure. D'autre part, et réciproquement, dans la mesure où toute cure de l'enfant n'implique pas nécessairement *non plus* le recours au jeu[307]. Que le jeu soit apparu comme moyen privilégié de la cure empêche en effet, selon nous, de considérer qu'il pourrait n'être qu'un médiateur parmi d'autres, à l'occasion requis dans telle ou telle configuration de cure ou à l'inverse, en certaines occasions, un obstacle à la cure elle-même[308].

En ce sens, la tâche théorique consistant à dissoudre les liens qui unissent jeu et cure de l'enfant pourrait bien avoir d'importantes retombées cliniques.

2.1.3 Une authentique théorie kleinienne du jeu

Au-delà de cette approche « technique » du jeu, repérée à juste titre par Winnicott, il nous semble que rendre compte de la théorie kleinienne nécessite de faire un pas de plus. Malgré l'absence évidente d'un goût kleinien pour le jeu au sens où celui-ci impliquerait plaisir, légèreté et insouciance, il existe, bien qu'on insiste, en général, assez peu sur cet aspect[309], une affinité profonde entre le jeu et l'œuvre théorique de l'inventrice de la technique du jeu. Aussi n'est-il pas possible selon nous, sans commettre une erreur de lecture assez grave, de considérer que le jeu ne fut qu'un *moyen* pour elle, asservi à un intérêt utilitaire et technique. Melanie Klein élabore bien une *théorie* du jeu, qu'elle articule à une conception de la psyché et du transfert.

Le jeu a occupé une place majeure dans son élaboration théorique. Au-delà de l'interprétation qu'il permet, elle lui reconnaîtra une *vertu propre* : celle de permettre l'expulsion de l'angoisse et, par là, le soulagement du sujet[310], notamment au moyen de ce qu'elle nomme la « personnification ». Remarquons ici que c'est à une certaine catégorie de jeux que Melanie Klein

---

307 Certes M.Klein restera assez prudente, rappelant ça et là la nécessité de ne pas en rester au jeu et d'envisager comme décisif ce que « dit » l'enfant ; néanmoins, il apparaît que, généralement, cette indissociabilité du jeu et de la cure de l'enfant imprègne son œuvre et sa clinique, conduisant à ce que l'on pourrait nommer une « technicisation » du jeu conçu comme *moyen* de la cure, plutôt que comme objet à part entière, en soi *distinct* du dispositif de la cure, voire *étranger* à celui-ci.

308 Il nous semble que c'est suite à de telles observations que F. Dolto, par exemple, fut amenée à prendre ses distances avec le jeu dans ses cures. Cf. E. Roudinesco, M. Plon, *Dictionnaire de la psychanalyse*, Paris, Fayard, 1997, p. 228.

309 La lecture winnicottienne de Klein a sans doute joué un rôle important dans l'occultation de cette dimension de l'œuvre kleinienne.

310 Reprenant une opposition philosophique classique, la conception négative du plaisir que procure le jeu consiste, chez Melanie Klein, en une suppression de ce qui est désagréable plutôt qu'en une expérience positive. Si chez Winnicott, le plaisir du jeu réside dans le sentiment joyeux et actif conduisant à s'étonner soi-même, chez Klein, il réside essentiellement dans la possibilité de se défendre de ses angoisses.

s'intéressa électivement : les jeux de rôle. Elle fit peu de cas[311] des jeux d'*alea*, d'*ilinx* ou d'*agôn* pour reprendre la classification que propose Caillois[312]. Ce sont les jeux de « *mimicry* »[313] qui, fondamentalement, retinrent son attention[314]. En tant que « mise en scène », le jeu permet, selon elle, une « mise à distance ».

Suggérons dès maintenant qu'une conception du jeu comme distanciation et comme « expulsion de l'angoisse » barre visiblement la possibilité d'envisager le jeu du côté d'une *transformation* ou d'une *dialectisation* de l'angoisse[315]. La possibilité repérée par Freud d'un *renversement* du déplaisir – au sens où dans l'humour, le déplaisir n'est pas seulement mis à distance, mais devient la source d'un plaisir singulier – demeure non envisagée chez Melanie Klein[316]. Dans son court article, « L'humour »[317], Freud montrera, en effet, à juste titre combien la « distance » ne suffit pas à rendre compte des mécanismes de celui-ci[318].

Sans nous étendre ici sur la question, contentons-nous d'avancer que la théorie kleinienne du jeu comme « distanciation » nous évoquera plutôt un mécanisme de type psychotique assimilable, selon nous, à une forclusion.

Aussi ne serons-nous pas surpris outre mesure que la théorisation du jeu comme expulsion du « terrifiant »[319] projette le lecteur dans une atmosphère sombre et inquiétante proche d'un « théâtre de la cruauté »[320] à mille lieux du lyrisme lumineux winnicottien ou de la conception apollinienne du *Witz* et de l'humour freudiens.

2.1.4 Effets du jeu sur les innovations kleiniennes

En guise de conclusion à cette partie introductive, revenons brièvement sur l'effet de la pensée du jeu dans la théorie kleinienne, dont l'importance majeure passe souvent inaperçue. En effet, contrairement à Winnicott qui, jusqu'à sa mort, ne cessa d'approfondir sa conception du

311 Même si elle évoque ces derniers, notamment dans ses premiers articles. Cf. M. Klein (1921), « Le développement d'un enfant », *Essais de psychanalyse, 1921-1945*, traduction M. Derrida, Paris, Payot, 1984 ; M. Klein (1923), « L'analyse des jeunes enfants », *Essais de psychanalyse, 1921-1945*, traduction M. Derrida, Paris, Payot, 1984.

312 R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958, p. 47 *sqq.*

313 *Ibid.*

314 M. Klein, « La personnification dans le jeu des enfants », *op. cit.*

315 Cet effet de distanciation s'oppose en cela à la distanciation ou « *Verfremdungseffekt* » que prône Brecht dans sa théorie théâtrale dans la mesure où l'« effet V » est invoqué dans la mesure où il permet de *transformer* et de *dialectiser*, par la représentation, l'« habituel » en quelque chose de frappant et d'inhabituel pour le spectateur. Cf. B. Brecht (1948), *Petit organon du théâtre*, traduction J. Tailleur, Paris, L'Arche, 1963

316 Celle-ci fera allusion à l'humour aussi comme « mise à distance ». M. Klein (1932), *La psychanalyse des enfants*, traduction J. B. Boulanger, Paris, PUF, 1959, p. 25.

317 S. Freud (1927), *L'humour*, traduction R. Lainé, J. Stute-Cadiot, *Op C. XVIII 1926-1930*, Paris, PUF, 1994.

318 Reprenant la remarque assez jubilatoire du condamné à mort conduit à l'échafaud, «Voilà une semaine qui commence bien », il insistera sur le fait qu'une distanciation seule conduirait au mieux à une position philosophique du type « tout est vanité » et aucunement à ce triomphe du moi euphorisant. Cf. notre troisième chapitre consacré à Freud.

319 Selon l'expression de L. Binswanger, *Le cas Susan Urban, Étude sur la schizophrénie*, traduction J. Verdeaux, Saint Pierre de Salerne, Gérard Monfort Editeur, 2004.

320 Cf. A. Artaud, *Le théâtre et son double*, Paris, Gallimard, 1964.

playing, Melanie Klein s'est désintéressée dès 1932 de la question du jeu des enfants comme problème théorique et clinique. En tout cas, vraisemblablement du fait que sa technique a acquis une certaine légitimité, elle ne consacre plus aucun écrit à l'approfondissement de ce domaine.

Seule exception, son ultime article de 1955 : « La Technique du jeu psychanalytique : son histoire et sa portée »[321]. Force est pourtant de constater que, dans celui-ci, il s'agit davantage de fournir une « version officielle » de la technique du jeu comme on le ferait dans un manuel que d'ouvrir à nouveau la question du jeu. Aucun nouveau problème ne s'y trouve soulevé : rien de la conception élaborée trente ans auparavant ne s'est métamorphosé.

À tort, cela pourrait conduire à penser que l'intérêt kleinien pour le jeu fut passager et, en définitive, mineur. Contrairement à cette interprétation, nous soutenons que la théorie tout entière de cette dernière est imprégnée de son intérêt pour le jeu compris comme expulsion de l'angoisse. Comme elle le déclare elle-même, il est possible de considérer que sa théorie constitue l'approfondissement de l'*insight* qu'elle acquit dans son travail avec les jeux des enfants :

> Mes contributions à la théorie psychanalytique dans son ensemble proviennent en dernier ressort de la technique de jeu élaborée avec les jeunes enfants. Je ne veux pas dire par là que mon travail ultérieur a été une application directe de la technique du jeu, mais l'insight que j'ai acquis dans le développement précoce, dans les processus inconscients et dans la nature des interprétations par lesquelles l'inconscient peut être approché a été d'une influence de grande portée sur le travail que j'ai fait avec des enfants plus âgés et avec les adultes.[322]

Bien que Klein abandonne rapidement ses préoccupations théoriques pour le jeu des enfants, une profonde affinité existe donc entre sa théorie du jeu et certaines de ses inventions théoriques. Ses intuitions concernant le jeu eurent des effets décisifs, à notre avis, non seulement sur sa conception théâtrale de la psyché et du transfert, mais encore sur l'élaboration de ce qu'elle a baptisé la « position schizo-paranoïde ». Nous approfondirons ce point *infra*[323].

---

321 M. Klein (1955), « La technique du jeu psychanalytique : son histoire et sa portée », *Le transfert et autres écrits*, *Inédits de M. Klein*, traduction C. Vincent, Paris, PUF, 1995. Seul article consacré au jeu après 1932.

322 *Ibid.*, p. 25.

323 Cf. notre 4, *La théorie kleinienne du jeu comme expulsion de l'angoisse*.

2.2 Le jeu et l'invention de la psychanalyse de l'enfant : éléments historiques

Nous avons annoncé que notre étude de la technique analytique du jeu kleinienne nous conduirait à la proposition de dissocier la question de la cure des enfants de celle du jeu (et réciproquement). Pourtant, avant d'en arriver là, il convient de saisir dans quelle mesure l'une et l'autre ont été *associées*.

Le développement d'une technique du jeu est *contemporain* de la naissance de la psychanalyse des enfants, il a permis l'émergence de celle-ci et contribué à lui donner sa structure et son orientation. Mieux, l'étude des écrits des pionniers de la psychanalyse de l'enfant montre que la clinique du jeu a constitué un *pivot central* dans le développement de celle-ci, offrant une issue aux impasses dans lesquelles cette dernière se trouvait.

2.2.1 Jeu et cure des enfants : enjeux d'une articulation

À l'aube du XX^e^ siècle, l'application aux enfants de la *talking cure* se heurtait à deux types d'obstacles qui parurent insurmontables aux pères fondateurs de la psychanalyse (Freud et Ferenczi) et orientèrent l'histoire de la psychanalyse de l'enfant[324]. Mais avant de considérer ces deux obstacles, envisageons comment la question du jeu s'articula à celle de la cure des enfants chez les pionniers de la psychanalyse.

Sigmund Freud, sans récuser la possibilité d'interpréter le jeu et de le considérer du côté du mi-dit, c'est-à-dire du côté du symptôme compris comme parole empêchée[325], avait manifestement considéré l'enfance comme contre-indication à la cure classique. Laissant irrésolue la question de savoir si, oui ou non, il pouvait y avoir cure de l'enfant, il abandonna ce champ de l'analyse « aux femmes »[326], notamment sa fille. Dans la mesure où la préoccupation pour le jeu, sa fonction et son dynamisme dans le travail avec les enfants ne peut évidemment advenir *qu'une fois l'éventualité de la cure de l'enfant prise en considération*, force est de constater que chez Freud, la

---

324 Le premier obstacle, moral, repose, nous semble-t-il, sur une conception anthropologique de l'enfant. Le deuxième, clinique, repose sur les fondements mêmes de la cure « par la parole ». La clinique du jeu, permettant de dissoudre le second obstacle, conduisit, par ricochet, à se positionner différemment vis-à-vis du premier et à s'en décaler, laissant le champ libre à la clinique de l'enfant. Nous allons y revenir.

325 Comme il le montre pour les jeux du jeune adolescent de *La psychopathologie de la vie quotidienne*, du petit Hans dans *Phobie d'un petit garçon* et de son petit-fils Ernst dans *Au-delà du principe de plaisir*.

326 « Il s'est spontanément produit que l'analyse d'enfants est devenue le domaine des analystes femmes, et sans doute cela restera-t-il ainsi. » S. Freud (1932), « XXXIV^e^ leçon. Eclaircissements, applications, orientations », *Op C. XIX 1931-1936*, traduction J. Altounian *et al.*, Paris, PUF, 2004, p. 233. Nous en reparlerons dans notre troisième chapitre sur Freud.

question du jeu, malgré de nombreuses allusions, resta toujours marginale[327]. Plus précisément, chez le père de la psychanalyse, la question du jeu ne put jamais s'articuler à des questions techniques ou cliniques. Même dans le cas du petit Hans dont le père, Max Graf, rapporte de nombreux jeux, S. Freud ne s'étend pas sur la question de la spécificité du jeu, l'interprétant comme fantaisie de désir sur le modèle du rêve ou de l'acte manqué, c'est-à-dire au titre de « formation de l'inconscient », sans plus de commentaires. A l'occasion de son commentaire concernant un jeu involontaire d'un jeune adolescent[328] (« le jeu aux boulettes de pain »), Freud inventa, certes, la catégorie des « actes accidentels », cousins germains des actes manqués, mais n'en tira aucune conclusion sur la nature, en général, du jeu de l'enfant.

Il fallut attendre Sándor Ferenczi[329] pour que l'articulation de la question du jeu et de la question clinique de la cure des enfants puisse être envisagée, même si cette expérience tourna court. Suite à sa rencontre avec Arpad, en 1913, Ferenczi resta, en effet, comme sidéré par les jeux du « petit homme coq ». Confronté à ce qui lui parut comme une impasse, il renonça à suivre l'enfant plus d'une séance et à pousser plus loin l'investigation. La question du jeu demeura associée au problème d'une « mise en acte » irréductible à l'analyse au sens où cette dernière s'oppose à une mise en parole.

Ce fut donc une femme, Hug-Hellmuth[330], qui, la première, plutôt que de considérer le jeu de l'enfant comme le signe d'une contre-indication de l'enfant à la cure, conféra au jeu des enfants une place déterminante. En cela, elle fut une pionnière et, à ce titre, Melanie Klein reconnut toujours la dette qu'elle avait à son égard[331].

Recevant les enfants dans une dynamique analytique, Hermine von Hug-Hellmuth fut conduite à s'intéresser au jeu, donnant quelques « recettes empiriques » permettant d'user de celui-ci. Conçu sur le modèle de l'acte symptomatique freudien[332], il apparaissait, chez elle, comme « aveu pulsionnel » mettant l'analyste sur la voie de la dynamique fantasmatique. Par

---

327 Nous y reviendrons dans le chapitre suivant consacré à Freud.

328 S. Freud (1901), *Psychopathologie de la vie quotidienne*, traduction S. Jankélévitch, Paris, Payot, 1967, chapitre IX.

329 Nous y reviendrons dans le chapitre suivant consacré à Freud.

330 Cf. annexe *Hug-Hellmuth ou les impasses d'une conception objectivante de l'infantile.*

331 Contrairement à Anna Freud, qui fut plus discrète à son sujet. On sait en effet qu'en 1920, à la conférence de La Haye lors de laquelle Hug-Hellmuth fit son intervention sur « De la technique de l'analyse de l'enfant », les deux futures grandes prêtresses de la psychanalyse de l'enfant étaient présentes. H. von Hug-Hellmuth (1920), « De la technique de l'analyse d'enfants », *Essais psychanalytiques. Destin et écrits d'une pionnière de la psychanalyse des enfants*, traduction D. Soubrenie, Paris, Payot, 1991.

332 S. Freud (1901), *Psychopathologie...*, *op. cit.*, chapitre IX. L'acte symptomatique se distingue de l'acte manqué dans la mesure où il n'est pas du côté du ratage, mais de l'acte signifiant qui passe inaperçu. Rappelons que, tel une poissonnière dans une bijouterie de la place Vendôme, l'acte manqué trahit immédiatement, de par son caractère déplacé, son origine inconsciente, provoquant honte et gêne pour la bonne société, autrement dit la conscience. Par opposition, l'acte symptomatique ressemblerait davantage à un escroc élégant et discret qui, de par son apparence irréprochable et en dépit de ses larcins répétés, demeurerait insaisissable. L'acte symptomatique, c'est l'inconscient qui, comme Arsène Lupin, prend les allures du gentleman – ou de l'individu insignifiant – pour mieux tromper la police. Tel la lettre volée, il n'a pas besoin de se cacher pour passer inaperçu.

ailleurs, celui-ci pouvait aussi, selon elle, servir de moyen ou de « truc »[333] permettant de « rompre la glace »[334] et « persuader » l'enfant d'entrer dans l'analyse. Nous utilisons le terme « persuader » à dessein au sens où il s'agissait moins de le « convaincre », en lui accordant le droit, en tant que sujet, de ne pas s'y engager (comme F. Dolto en soutient l'exigence) que de l'y « entraîner », laissant les questions de son consentement éclairé ainsi que de sa demande inexplorées.

Permettons-nous ici une parenthèse importante. Les conceptions analytiques du jeu sont, en définitive, selon nous, toujours étroitement liées à la conception de la cure de l'auteur et vice-versa. Nous l'avons déjà vu pour Winnicott et suggéré pour Klein. Au-delà de ces deux cas particuliers, ceci constitue, selon nous, une constante des écrits psychanalytiques. La conception du jeu de Hug-Helmuth ne fait pas exception.

Précisons que, dans la mesure où il passait jusqu'alors pour impensable qu'une cure « authentique » puisse être menée chez l'enfant, le jeu apparut à Hug-Hellmuth comme un moyen « d'adapter » la *talking cure*. Il permettait, pour résumer, de recueillir commodément du matériel inconscient, indépendamment du souhait éventuel des enfants de coopérer ou de leur capacité à associer librement. Pour Anna Freud, fidèle elle aussi à l'idée d'une « éducation analytique » sans analyse du transfert, le recours au jeu ne constitua rien de plus qu'un éventuel adjuvant. Sans renier la possibilité de l'utiliser, elle n'accorda pas au jeu d'autre statut que celui d'un moyen permettant une observation fine de l'enfant[335].

Malgré d'autres points de divergence, la controverse qui opposa Melanie Klein à Anna Freud, résulta au fond de cette question primordiale. Là où Anna Freud soutenait l'impossibilité d'une cure de l'enfant, proposant pour lui la nécessaire et improbable alliance d'une *via di porre* et d'une *via di levare*[336], c'est-à-dire un mélange d'éducation et d'analyse, Melanie Klein revendiquait la possibilité d'une cure au sens strict. C'est en conférant au jeu une dignité aussi bien épistémologique que clinique, que Melanie Klein révolutionna résolument la question. Avec elle, la technique du jeu devint la « voie royale »[337] permettant l'accès à l'inconscient dans l'analyse des enfants au même titre que les associations libres et l'analyse du transfert.

---

333 H. von Hug-Hellmuth, « De la technique de l'analyse d'enfants... », *op. cit.*, p. 205.

334 *Ibid.*, p. 204.

335 A. Freud (1926), « Introduction à la technique psychanalytique », *Le traitement psychanalytique des enfants*, traduction E. Rochat, A. Berman, Paris, PUF, 1996, p. 42.

336 Expressions empruntées à Freud qui, recourant aux métaphores sculpturale et picturale, distingue la voie de l'éducation qui consiste à enrichir le sujet d'un savoir (*porre* en italien, c'est ajouter, comme sur un tableau, le peintre ajoute des couches de peinture) de celle de l'analyse qui consiste, en sens inverse, à ôter ou plutôt réduire des fonctionnements névrotiques (comme en sculpture, le sculpteur est amené à creuser dans la matière pour donner sa forme à la statue).

337 Expression utilisée par Freud pour l'analyse des rêves. S. Freud (1900), *L'interprétation du rêve*, *Op. C. IV 1899-1900*, traduction J. Altounian *et al.*, Paris, PUF, 2004.

2.2.2 La difficile naissance de la cure de l'enfant

Pourquoi y avait-il impossibilité, dans les premiers temps de la psychanalyse, à envisager une cure de l'enfant *stricto sensu* ? D'après nous, au-delà de considérations techniques – sur lesquelles nous allons revenir –, la question de la cure des enfants se heurtait, en premier lieu, à conception *anthropologique* de l'enfant.

2.2.2.1 L'objection morale

Ce n'est pas sans un grand nombre de « réticences » que les analystes se livrèrent aux premières investigations sur l'enfant. Nous faisons l'hypothèse qu'au-delà des difficultés cliniques, c'est un obstacle « moral » qui semble les avoir retenus, au sens étymologique du terme, de conformité aux « mœurs », c'est-à-dire aux normes sociales régnantes. Si l'observation de l'enfant en tant que telle n'a manifestement pas posé de problème et donna même lieu, au tournant du XX^e^ siècle, à de nombreux travaux, l'intervention à des fins thérapeutiques de l'analyste directement auprès de l'enfant apparut visiblement comme beaucoup plus délicate.

On peut supposer que cette réserve se fondait sur une conception anthropologique de l'enfant, d'ailleurs en pleine mutation depuis le XVII^e^ siècle, comme le livre de P. Ariès[338] l'expose. Si la psychanalyse a contribué à renouveler celle-ci, notamment en levant le déni concernant la sexualité infantile, elle semble avoir été, en ses débuts au moins, effarouchée devant les conséquences qu'impliquait une telle mutation des représentations de l'enfant. Elle fut, en ce sens, à la fois actrice des bouleversements de l'époque et « fille de son siècle », attachée aux normes en usage et réticente, en pratique, à les renverser.

Paradoxalement, Freud qui n'hésita pas à soutenir la conception scandaleuse de l'enfant « pervers polymorphe »[339] fit preuve de beaucoup plus de circonspection quant à l'idée de faire un pas de plus et d'envisager, par exemple, la cure directe de l'enfant[340]. Étudier l'infantile, oui, jouer à l'apprenti sorcier avec l'enfant et son développement psychique… non. On peut affirmer d'ailleurs que de manière générale, ce dernier s'intéressa davantage à l'infantile qu'à l'enfant, à l'enfance ou à l'enfantin[341] – si tant est qu'on désigne par le mot d'enfance l'état dont il n'est possible de parler que lorsqu'il est révolu, par celui d'enfant, celui que nous avons tous été « avant

338 P. Ariès (1960), *L'enfant sous l'Ancien Régime*, Paris, Seuil, 2001.

339 S. Freud (1905), *Trois essais sur la théorie sexuelle*, traduction P. Koeppel, Paris, Gallimard, 1987, p. 118.

340 Ainsi on constate que cette idée fut considérée, par le père de la psychanalyse lui-même, comme problématique au point qu'il ne reçut à proprement parler *jamais* d'enfant en thérapie.

341 De manière significative, il eut tendance à déléguer la tâche d'observation des enfants « réels » et celle de vérification de ses hypothèses concernant l'infantile sur les enfants à ses disciples, sans s'en charger lui-même.
C'est, rappelons-le, à la suite de cet encouragement freudien, que le père du « petit Hans », Max Graf, s'adonna à l'observation de son fils, Herbert, jusqu'à l'éclosion inopinée de la fameuse phobie. Dans un deuxième temps, fut alors demandé à Freud de s'occuper du petit garçon : ce qui fournit l'occasion de la première psychanalyse d'un enfant.

que d'être hommes »[342] et par celui d'enfantin les manifestations phénoménologiques diverses propres à cet âge de la vie.

Aussi, quant à la question de recevoir l'enfant – ce qui n'est pas l'infantile – en cure, Freud, adoptant des positions qui n'auraient peut-être pas déplu à l'auteur du *Discours de la méthode*[343]*,* fut-il, sinon conservateur, au moins prudent. En l'absence de principes fermement établis, il préféra visiblement se régler sur l'usage et adopter comme « morale par provision »[344] la morale commune : dans ce cas précis, ne pas s'adresser à l'enfant de la réalité et, concrètement, s'occuper du petit Hans par l'intermédiaire de son père, Max[345].

Une intervention thérapeutique directe de la part de l'analyste auprès de l'enfant « en chair et en os » suppose en effet, d'une manière symbolique, de toucher aux structures de la parenté si l'on adopte un vocabulaire structuraliste, à ce qui fonde la famille et l'ordre social, si l'on adopte la terminologie sociologique et, d'un point de vue anthropologique, c'est une certaine conception de l'enfant qui se trouve convoquée. Jusqu'alors, seules les figures de l'éducateur, du prêtre ou du médecin pouvaient légitimement influer sur le développement psychique de l'enfant, assimilé à un « adulte en puissance » dont il fallait actualiser les potentialités. Il s'agissait d'éduquer celui-ci et de veiller à son bon développement.

Or, l'éventualité d'une psychanalyse de l'enfant, en inventant un nouveau rôle, celui de l'analyste, conduisait à interroger la place ainsi que la représentation de cet « être en devenir » qu'est l'enfant. Imprégnés de l'idée d'un être « inachevé », « encore en construction », « fragile » et « potentiellement influençable », il parut vraisemblablement aventureux pour les pionniers de la psychanalyse eux-mêmes d'appliquer à l'enfant de la réalité[346] les principes de la cure analytique.

On peut ainsi en déduire que l'idée révolutionnaire de sexualité infantile ne conduisit paradoxalement pas immédiatement à une conception révolutionnaire de l'enfant. Seule la rencontre avec ce dernier, notamment via le jeu, permit cette mutation et l'abandon de

---

342 R. Descartes (1637), *Discours de la méthode*, Paris, Flammarion, 2000.

343 La métapsychologie freudienne en général n'a d'ailleurs pas la portée radicale de l'œuvre d'un Nietzsche ou d'un Marx, quoique Ricœur les rassemble tous trois sous le qualificatif de « penseurs du soupçon ». Cf. P. Ricoeur, *De l'interprétation*, Paris, Editions du Seuil, 1965.
Lacan a ainsi peut-être raison de considérer Freud comme « cartésien ». « L'humiliation » qu'il inflige au narcissisme de l'humanité à la suite de Copernic et Darwin ne renverse pas le « monde des valeurs », mais prend au contraire racine, nous semble-t-il, sur une conception conservatrice du langage, de la vérité et de la morale. Plus exactement, les inventions freudiennes s'inscrivent dans une *épistémé* qu'elles tendent sans cesse à faire éclater, sans qu'un travail de refonte ne soit opéré sur les fondements eux-mêmes. Freud resterait dans une certaine mesure emprisonné d'une *épistémé* dont il ne parvient ni ne cherche forcément à se dégager.

344 R. Descartes, *op. cit.*, chapitre III.

345 Il nous semble probable que l'insistance de A. Freud à faire de l'analyste un « analyste-éducateur » soit une conséquence de ce geste inaugural de Freud. Klein prendra une tout autre décision, soulevant la question de la place subversive de l'analyste, question d'autant plus difficile qu'elle concerne l'enfant, c'est-à-dire un être encore inachevé et en formation et donc potentiellement influençable.

346 Freud se défend contre cette objection d'immoralité par exemple dans S. Freud (1908), « Analyse de la phobie d'un garçon de cinq ans », *Op C. IX 1908-1909*, traduction P. Cotet *et al.*, Paris, PUF, 1998, p.125 *sqq*.

« l'adultocentrisme ». Plutôt que d'être un homme en miniature ou « en modèle réduit », l'enfant devenait « débordement de potentialités », du côté d'un « trop » plutôt que d'un « pas assez », ou, pour quitter le modèle quantitatif, du côté d'une « pensée sauvage »[347] plutôt que d'une pensée encore immature.

Certes, Freud avait déjà montré combien la pensée de l'enfant, soumise aux processus primaires, fonctionnait selon d'autres lois que le processus secondaire et inaugurait par là la possibilité de comprendre l'enfant autrement que par une « réduction de l'adulte »[348]. Pour autant, dans *Totem et tabou* par exemple, qui compare la pensée des enfants et celle des « primitifs », ce dernier reste, selon nous, prisonnier d'une *Weltanschauung* positiviste consistant à considérer les pensées infantiles et animistes comme les premiers degrés d'une échelle conduisant à la maturité, mettant sur le même pied d'égalité le « troisième âge » de l'humanité (au sens d'A. Comte) et l'âge adulte. Par là, c'est d'une conception potentiellement réductionniste de l'enfant[349] qu'il restait l'otage. S'il nous semble fécond, afin de comprendre l'enfant, de rapporter le fonctionnement de l'enfant à la pensée animiste, de même qu'il pourrait être fécond de rapporter l'adolescence à l'« âge métaphysique » et l'âge adulte à l'« âge positiviste » (toujours selon A. Comte), il nous semble que c'est dans un sens inverse de celui de Freud : non plus en réduisant le sauvage à l'immature, c'est-à-dire en rapportant le sauvage à l'infantile, mais à l'inverse, en rapportant l'infantile au sauvage, c'est-à-dire en envisageant la dimension sauvage et autre *de* l'infantile[350].

Pour cette raison, un peu comme l'ethnologue, au XX^e^ siècle, dut traverser les océans – condition nécessaire, mais certes pas suffisante – pour espérer rencontrer l'autre et échapper à l'ethnocentrisme, il semble que le psychanalyste ait dû aller à la rencontre de l'enfant « en chair et en os » et de son monde pour se décaler de son « anthropocentrisme adulte » comme le nomme H. Wallon[351]. Acceptant d'ouvrir *La Chambre des enfants*[352], c'est en rencontrant le jeu que Melanie Klein en vint à proposer une conception différente de l'enfant.

Certes, la notion même de pulsion et l'indétermination qu'elle implique, mettant à mal l'idée de finalisme, aurait pu ouvrir le questionnement sur la représentation de l'enfant comme « adulte en puissance » – il ne peut y avoir, en effet, de « puissance» que pour autant qu'il y aurait « actualisation » selon un plan préétabli, ce que dément l'idée même de pulsion par opposition à l'instinct dans l'interprétation que J. Lacan fait du texte freudien. Une telle interprétation inciterait

347 C. Levi-Strauss, *La pensée sauvage*, *op. cit.*. Nous reparlerons de cette dimension dans notre quatrième chapitre.

348 S. Freud, *Trois essais sur la théorie sexuelle*, *op. cit.*

349 On voit combien sa conception de la sexualité et de la pulsion tend à faire éclater cette épistémé, tout en restant prise par sa conceptualisation.

350 Notre quatrième chapitre, en envisageant une comparaison entre jeu et mythe, explicitera cette affirmation.

351 H. Wallon, *L'évolution psychologique de l'enfant*, Paris, Armand Colin, 1941, p. 23.

352 Selon le beau titre du roman de L.-R. Desforêt qui met en scène l'étrangéité de ce monde de l'enfantin, celui de la chambre des enfants, pour celui qui en est désormais sorti : l'adulte. L.-R. Des Forets, *La chambre d'enfants*, Paris, Gallimard, 1983.

ainsi à faire éclater cette catégorie encore teintée d'aristotélisme « d'adulte en puissance » pour laisser la place à celle d'enfant comme être « de possibles » ou, mieux, « de vicissitudes ». Mais rappelons que c'est avec Lacan seulement que cette conception put être poursuivie jusqu'à son terme et il se trouve que la métamorphose de la conception de l'enfant prit, historiquement, d'autres chemins.

Une nouvelle querelle entre Anciens et Modernes éclata sur la scène psychanalytique à la deuxième génération d'analystes (Melanie Klein et Anna Freud) avec, du côté des Anciens, l'expression de réticences à bouleverser aussi bien les structures traditionnelles que la conception aristotélicienne de l'enfant et, du côté des Modernes, une volonté d'accorder une place inédite à l'enfant.

Chez les Anciens, partisans de la tradition, on trouve l'exigence de soumettre l'intervention de l'analyste à une finalité éducative, orientation soutenue par les Freud (père[353] et fille), et chez les Modernes, celle de permettre l'émancipation symbolique de l'enfant et de lui reconnaître le statut de sujet, position inaugurée par la théorisation de M. Klein, notamment en ce qui concerne la place qu'elle accorde à l'expression enfantine.

Il semble que le dernier mot soit en définitive resté aux Modernes. Partie d'une représentation subversive de l'infantile, mais d'une pratique encore traditionnelle de la thérapie des enfants, la psychanalyse a fini par aligner sa pratique sur sa théorie, contribuant à une évolution de la place de l'enfant dans la famille et dans la société ainsi que de la conception anthropologique de ce dernier. Dans ce tournant, l'exploration du jeu constitua un levier déterminant.

2.2.2.2 L'objection technique

À ce premier obstacle « moralo-anthropologique » se superposa un autre obstacle, *clinique* cette fois, et interne au champ de la psychanalyse : la difficulté d'inviter l'enfant à associer librement.

L'exploration des potentialités du jeu permit de s'en décaler puisque, grâce à elle, Melanie Klein put concevoir l'enfant comme un être doté d'une capacité d'expression autonome et singulière[354] et ce, contrairement à Freud qui, dans *L'homme aux loups*, avait envisagé le langage de l'enfant essentiellement sur le mode du manque.[355]

---

353 Catherine Millot soutient dans son beau *Freud antipédagogue* une thèse contraire. Il nous semble pourtant que si l'*œuvre* de Freud donne probablement raison à cette dernière, l'orientation de l'*homme* Freud soit quelque peu différente. C. Millot (1979), *Freud Antipédagogue*, Paris, Flammarion, 1997.

354 L'expression de l'enfant comporte deux caractéristiques : obéissance au processus primaire et remplacement des mots par des « actes ». Nous y reviendrons. Cf. 3.4, *La question de l'interprétation du jeu : enjeux théoriques et cliniques*.

355 « L'analyse qu'on pratique directement sur l'enfant névrosé semblera au premier abord plus digne de foi [que l'analyse d'une névrose infantile sur un adulte, ce qui est le cas dans *L'homme aux loups*], mais elle ne peut être très

Si le premier obstacle mettait en doute la *légitimité morale* du thérapeute à travailler avec l'enfant, le second obstacle, qui touchait cette fois aux fondements de la psychanalyse, mettait en doute la *possibilité technique* d'adapter une technique faite pour les adultes à un public ne disposant pas des mêmes ressources langagières : c'est-à-dire de l'exporter hors de son champ d'application d'origine. On voit combien, de manière sous-jacente, un tel questionnement venait, à nouveau, interroger la représentation de l'enfant et notamment le rapport de celui-ci au langage.

Ces deux obstacles, en définitive, dépendaient, en effet, tous deux de la conception de l'enfant : si ce dernier est considéré comme n'ayant pas de moyens autonomes pour s'exprimer, il devient impossible et inapproprié de travailler avec lui. Parallèlement, la conception de l'enfant comme être inachevé, du côté d'un manque à être, revient à étayer les objections morales ci-dessus mentionnées – dont Anna Freud, résolument du côté des Anciens, se fit la représentante.

Or, en explorant le jeu comme mode d'expression enfantin, Melanie Klein en vint à reconnaître à l'enfant le statut de sujet doté de ressources expressives riches, élaborées et singulières, non pas inférieures à celles de l'adulte, mais *autres*. Ce point permettant d'envisager la *possibilité* de la cure avec les enfants, il devenait permis, du même coup, de se positionner autrement quant au premier problème concernant la *légitimité* d'une telle pratique. En effet, accorder à l'enfant des capacités langagières propres, c'était lui accorder, d'une certaine manière, un statut de sujet et donc s'autoriser à travailler avec lui.

Nous verrons que, chez Melanie Klein, la conception de l'enfant comme sujet demeure partiellement inaboutie, puisqu'elle semble ne pas envisager la question de la responsabilité de ce dernier vis-à-vis de sa « demande ». Il faudra attendre, selon nous, les conceptions de F. Dolto introduisant le paiement symbolique chez l'enfant pour considérer l'enfant comme sujet à proprement parler, responsable de sa demande éventuelle d'être aidé et soigné. Néanmoins, Melanie Klein posa les premiers jalons d'une conception de l'enfant comme sujet autonome, notamment par son invention d'un dispositif original de la cure[356].

La deuxième grande innovation de Melanie Klein, prônant la possibilité de l'analyse de l'enfant, est qu'elle le dotait, ce faisant, de la capacité d'une « névrose de transfert », que lui

---

riche en matériel ; *il faut prêter à l'enfant trop de mots et de pensées* et même ainsi, l'on trouvera peut-être les couches les plus profondes inaccessibles à la conscience. » S. Freud (1918), « L'homme aux loups », *Cinq psychanalyses*, traduction M. Bonaparte, R.M. Loewenstein, Paris, PUF, 1954, p. 326. Nous soulignons.
« *Die Analyse, die man am neurotischen Kind selbst vollzieht, wird von vornherein vertrauenswürdiger erscheinen, aber sie kann nicht sehr inhaltsreich sein ; man muss dem Kind zuviel Worte und Gedanken leihen und wird vieilleicht doch die tiefsten Schichten undurchdringlich für das Bewusstsein finden.* » S. Freud (1918), « Aus der Geschichte einer infantilen Neurose », *Zwei Krankengeschichten*, Ficher Verlag, Frankfurt am Main, 1973, p. 124.

356 La décision, par exemple, de sortir la cure de celui-ci du cadre familial relève de cette dynamique. Il est vrai qu'Anna Freud conduisit elle aussi les cures de l'enfant chez elle et non plus au domicile des parents (elle s'oppose en cela à Hug-Hellmuth), mais contrairement à Melanie Klein, ce ne fut pas pour libérer l'enfant de ses parents et le considérer comme autonome. En effet, dans un mouvement inverse, c'est le lieu même de l'analyste qui devint une continuité du lieu de la famille dans la mesure où elle institua l'analyste comme éducateur.

refusaient, en définitive, Anna Freud et Hermine von Hug-Hellmuth. Ce point constitua un point d'achoppement vif avec la fille de l'inventeur de la psychanalyse puisque cette dernière clamait l'impossibilité du transfert à proprement parler[357] en soutenant que ne pouvait être « réédité » ce qui, de l'enfance, n'avait pas encore été vécu[358]. Forte de ses études sur le jeu, Melanie Klein soutint, pour sa part, que l'aptitude à la personnification, c'est-à-dire la projection à l'extérieur de soi sous forme animiste de ses propres motions pulsionnelles, ainsi que l'émergence précoce du surmoi permettaient d'envisager le transfert chez l'enfant et ce, très tôt, dès l'âge de deux ans environ[359]. Il devenait possible, conformément à ce postulat, de mener des cures.

L'examen kleinien des difficultés techniques propres à la cure – ainsi que les prises de position auxquelles conduisit celui-ci – conduisit à un changement de représentation de l'enfant. Nous faisons l'hypothèse que cette mutation conduisit à faire reculer toutes les réticences morales qui rivaient, jusque-là, la psychanalyse de l'enfant à l'exigence éducative.

2.2.3 Conclusion : les trois temps de l'invention de la clinique du jeu

Trois « moments » dans l'invention de la clinique du jeu se dégagent de cette brève histoire de la clinique des enfants sous l'angle du jeu.

Le premier temps, « nuit théorique », fut celui des « pères fondateurs ». L'intérêt clinique du jeu ne put être « reconnu » en tant que tel : celui-ci fut en effet soit évité, soit interprété hors la cure, soit enfin considéré comme obstacle à la cure, jamais vraiment « rencontré » pour lui-même *dans* la cure. Dans ce premier moment, on peut affirmer que la rencontre avec l'enfant avorta.

Dans le deuxième temps, celui des « matriarches »[360], le jeu fut découvert comme moyen d'expression des enfants sans qu'il se trouve pour autant élevé à la dignité de technique rigoureuse. Ce fut un temps d'observation, de *gestation* serait-on tenté de dire. Les femmes, Hermine von Hug-Hellmuth en tête, entrouvrirent la *camera puerorum*, la chambre des enfants, pour y observer, à travers le prisme psychanalytique, les jeux auxquels ces derniers se livraient. Ce fut un temps d'ouverture à l'altérité et à la singularité enfantines. Ce temps d'observation ne permit pourtant pas d'élaborer une véritable clinique de l'enfant, tout au plus de proposer une « éducation d'inspiration psychanalytique ».

---

357 Et donc la nécessité de gagner coûte que coûte la confiance de l'enfant dans un transfert positif dans la mesure où il était impossible de travailler sur le transfert en général en tant que tel.

358 Nous revenons sur ce point dans notre 3.2, *Le transfert*.

359 Nous développerons plus en détail cette question dans notre 4, *La théorie kleinienne du jeu comme expulsion de l'angoisse*.

360 Hug-Hellmuth, Anna Freud mais aussi Melanie Klein, à ses débuts, notamment dans l'éducation analytique de son fils dont elle relate les étapes en 1921. M. Klein, « Le développement d'un enfant », *op. cit.*

Enfin, avec M. Klein, le jeu acquit sa légitimité théorique et clinique en devenant une voie privilégiée pour aborder la thérapie des enfants. Grâce à lui, « Melanie la noire »[361] put aller fouiller dans les entrailles de la psyché enfantine, mais aussi concevoir un dispositif analytique laissant place à l'association libre – ou à son équivalent : le jeu – et à l'analyse du transfert. Cette reconnaissance de la dignité du jeu permit donc non seulement d'envisager l'enfant d'une manière inédite, mais aussi d'inventer une clinique qui lui soit adaptée. En cela, la prise en considération du jeu comme reconnaissance d'une authentique capacité expressive de l'enfant constitua un tournant décisif.

361 Le mot « mélas », en grec, signifie noir.

2.3 La « technique analytique du jeu » kleinienne

Après avoir pris en considération l'effet du jeu dans la naissance et le développement de la cure des enfants, considérons maintenant quelle place celui-ci occupe précisément dans la clinique de Melanie Klein. Cet aspect, relativement bien connu, se trouve davantage approfondi dans d'autres ouvrages[362]. Néanmoins, dans la mesure où l'usage kleinien du jeu est indissociable de sa technique de la cure de l'enfant, il est nécessaire d'en résumer les grandes lignes.

Remarquons d'emblée combien l'élaboration théorique de la technique kleinienne ne peut se comprendre qu'au travers de la controverse avec Anna Freud. C'est l'une par rapport à l'autre que les deux femmes aiguisèrent leurs arguments et précisèrent leurs positions théoriques. L'enjeu était manifestement celui de l'héritage freudien. Si Anna Freud opta pour un héritage « conservateur » conduisant, selon nous, à embaumer en bonne et due forme la théorie de Sigmund Freud, Melanie Klein, de son côté, opta pour un héritage plus subversif et en même temps, peut-être, plus fécond. Les détournements que cette dernière fait subir à la théorie freudienne constituent une reprise vivante et inventive, si ce n'est orthodoxe et fidèle, de celui-ci. La reprise kleinienne de Freud est, à nos yeux, conforme à l'adage du *Guépard* selon lequel « il faut que tout change pour que tout reste le même »[363].

Cette indissociabilité de l'élaboration kleinienne et de la controverse avec Anna Freud comporte, d'après nous, deux conséquences. L'aspect positif est qu'elle permit à Melanie Klein d'approfondir sa théorie. L'aspect plus contestable est qu'elle empêche quelque peu de s'abstraire des enjeux de cette controverse. Tout argument de Klein constituant ou, au moins, s'élaborant dans une réponse à Anna Freud (et vice versa), le lecteur se retrouve vite pris lui-même dans les termes de cette querelle – termes dont nous avons tenté de nous abstraire autant que possible[364] et ce, afin de nous consacrer aux enjeux de la thèse kleinienne pour la *question actuelle* de la cure des enfants[365].

Ainsi, M. Klein, dans sa lutte pour l'héritage freudien et la conquête d'une légitimité, ne cessa de marteler que sa « technique analytique du jeu » était conforme aux « principes » de la technique analytique, au nombre de trois selon elle : respect de la règle fondamentale de la « libre

362 Cf. R.D. Hinshelwood, *A Dictionary of Kleinian Thought*, London, Free Association Books, 1989.

363 « *Se vogliamo che tutto rimanga come è, bisogna che tutto cambi!* », G.T. di Lampedusa (1958), *Il gattopardo*, Milano, Feltrinelli, 1999.

364 Cela ne nous empêchera pas de faire allusion aux remarques annafreudiennes quand elles nous ont paru éclairantes.

365 Toute personne intéressée par la controverse en elle-même se reportera avec profit à C. Millot, *op. cit.*, R.D. Hinshelwood, *op. cit.* ou P. King, R. Steiner (1991), *Les controverses Anna Freud-Melanie Klein 1942-1945*, traduction L.E. Prado de Oliveira, Paris, PUF, 1998.

association », « analyse du transfert » et « possibilité d'explorer l'inconscient ». Déjà, en 1927[366] et 1932[367], elle avait, contre A. Freud, soutenu cette position. Dans son texte de 1955, elle énonce, à nouveau, les trois principes qui fondent sa technique[368] :

> Le traitement fut conduit au domicile de l'enfant[369] avec ses propres jouets. Cette analyse fut le commencement de la technique du jeu psychanalytique parce que, dès le début, l'enfant exprima ses fantasmes et ses angoisses surtout dans le jeu, et je lui interprétais régulièrement ses significations, avec le résultat que du matériel supplémentaire surgissait dans son jeu. C'est-à-dire que j'utilisais avec ce patient, par essence, la méthode d'interprétation qui devint caractéristique de ma technique. Cette approche correspond à un principe fondamental de la psychanalyse – *l'association libre*. En interprétant non seulement les mots de l'enfant, mais aussi ses activités avec ses jouets, j'ai appliqué ce principe de base à l'esprit de l'enfant, dont le jeu et les activités variées – en fait l'ensemble de son comportement – sont des moyens d'exprimer ce que l'adulte exprime de manière prédominante par les mots. J'ai aussi été tout du long guidée par *deux autres principes de la psychanalyse* établis par Freud, principes que j'ai dès le commencement considérés comme fondamentaux : que *l'exploration de l'inconscient* est la tâche principale de la procédure analytique et que *l'analyse du transfert* est le moyen d'atteindre ce but.[370]

Nous proposons d'envisager chacun de ces « principes » individuellement. Dans la mesure où elle met le jeu au cœur de l'analyse de l'enfant, l'« adaptation » de la règle fondamentale attirera particulièrement notre attention.

2.3.1 L'exploration de l'inconscient

Le premier « principe » évoqué par Melanie Klein – « l'exploration de l'inconscient » – est étroitement lié au développement de la « technique analytique du jeu ». Précisons, à toutes fins utiles, que « s'autoriser à explorer en profondeur l'inconscient », c'est s'opposer explicitement,

---

366 « Je ne puis que combattre énergiquement l'affirmation de A. Freud que les deux méthodes utilisées dans l'analyse des adultes (c'est-à-dire les associations libres et l'interprétation des réactions de transfert) pour étudier la première enfance des patients, nous font défaut lorsque nous analysons les enfants. » M. Klein (1927), « Colloque sur l'analyse des enfants », *Essais de psychanalyse, 1921-1945*, traduction M. Derrida, Paris, Payot, 1984, p. 194.

367 « Il n'existe entre nos procédés et ceux de la psychanalyse d'adultes qu'une différence de technique et non de principe. Nous retrouvons dans notre méthode l'analyse de la situation transférentielle et des résistances, la suppression de l'amnésie infantile et des effets du refoulement, ainsi que la révélation de la scène primitive. L'analyse par le jeu conduit donc aux mêmes résultats et reconnaît les mêmes critères psychanalytiques que l'analyse des adultes ; elle n'en diffère que dans la mesure où elle s'adapte au psychisme de l'enfant. » M. Klein, *La psychanalyse des enfants*, *op. cit.*, p. 27.

368 Technique définitivement fixée au cours de l'analyse de « Rita ».

369 Précisons qu'il s'agit ici du domicile de M. Klein puisque l'analyse dont elle parle est celle d'Erich ici, *alias* Fritz, son fils. Cf. P. Grosskurth, *Melanie Klein. Her World and Her Work*, London, Hodder and Stoughton, 1987, p. 96 et R.D. Hinshelwood, *op. cit.*, p. 240.

370 M. Klein, « La technique du jeu psychanalytique... », *op. cit.*, p. 27. Nous soulignons.

dans le contexte des années 1920, à la dimension *pédagogique* de la cure des enfants[371]. Voyons comment Klein fut amenée à considérer le jeu comme *moyen* permettant de passer d'une éducation d'inspiration analytique à sa propre conception de la cure comme *via di levare*.

À ses débuts, lors des premières explorations de la psyché enfantine, c'est-à-dire lors de l'analyse de son propre fils Erich à la fin des années 1910[372], Melanie Klein commença par considérer le jeu comme un « moyen comme un autre ». Sa technique analytique du jeu n'était pas encore pleinement théorisée, ni les trois principes ci-dessus évoqués dégagés. Dans « Le développement d'un enfant »[373], pour la première fois présenté en 1919, il n'est question ni d'analyser l'inconscient en profondeur, ni de manier le transfert, ni de prendre le jeu pour autre chose qu'un « adjuvant » apportant des informations supplémentaires. Dans une telle démarche, Melanie Klein restait fidèle au principe selon lequel il était non souhaitable de faire une analyse proprement dite de l'enfant :

> À l'époque où je commençais à travailler, c'était un principe établi que les interprétations devaient être données très parcimonieusement. À quelques exceptions près les psychanalystes n'avaient pas exploré les couches plus profondes de l'inconscient – une telle exploration étant, chez les enfants, considérée comme potentiellement dangereuse.[374]

Or, cette dernière acquit la conviction qu'une « éducation analytique » était insuffisante. Non seulement A. von Freund lui reprocha d'en rester à des interprétations demeurant au niveau conscient[375], mais encore, elle se rendit compte qu'une telle analyse ne suffisait pas à aider son patient. Encouragée par son second analyste[376], K. Abraham[377], M. Klein éprouva donc la nécessité de pousser plus loin une analyse dont les résultats ne lui paraissaient pas satisfaisants. Voici comme elle le rapporte dans son résumé de 1955 :

> Au départ, je pensais qu'il serait suffisant d'influencer l'attitude de la mère [c'est-à-dire elle-même[378]]. J'ai proposé qu'elle [*idem*] devrait encourager l'enfant à discuter librement avec elle les

---

371 On pourra, sur cette question, se rapporter à nouveau à l'éclairant ouvrage de C. Millot, *op. cit.*

372 Analyse encouragée par S. Ferenczi, analyste de Melanie Klein. Rappelons qu'il était monnaie courante à l'époque d'analyser ses propres enfants : Abraham et Freud avaient eux-mêmes ouvert la voie. Cf. R.D. Hinshelwood, *op. cit.*, p. 11.

373 M. Klein, « Le développement d'un enfant », *op. cit.* Présenté en 1919, il est remanié dans la version de 1921.

374 M. Klein, « La technique du jeu psychanalytique... », *op. cit.*, p. 25 et 26.

375 R.D. Hinshelwood, *op. cit.*, p. 11 et 240.

376 Son premier analyste fut S. Ferenczi qui l'encouragea, lui aussi, dans ses recherches sur l'analyse des enfants. Cf. P. Grosskurth, *op. cit.*, p. 95.

377 Celui-ci avait aussi analysé sa propre fille. Cf. P. Grosskurth, *op. cit.*, p. 96, R.D. Hinshelwood, *op. cit.*, p. 240 et K. Abraham, « Little Hilda : daydreams and a symptom in a seven-year-old girl », *Int. Rev. psycho-Anal.*, 1, 1974, 5-14.

378 Le fait de parler de la mère comme d'une tierce personne est ici un artifice purement rhétorique qu'a définitivement adopté M. Klein depuis la version de 1921 de son article (la version originale de 1919, où elle parle explicitement de son fils, n'est pas publiée dans les œuvres complètes et ce, ni dans la version anglaise ni dans la version française).

> nombreuses questions non formulées qui étaient ostensiblement au fond de son esprit et entravaient son développement intellectuel. Ceci eut un effet positif, *mais ses difficultés névrotiques ne furent pas suffisamment allégées et il fut vite décidé que je le psychanalyserais.*[379]

Consciente des limites d'une analyse partielle et prudente[380], M. Klein passe outre les recommandations régnant alors dans le monde psychanalytique et se lance dans l'aventure de la cure des enfants en adaptant les règles de la cure. Étant donné qu'il n'est pas possible de travailler avec les enfants de la même manière qu'avec les adultes et notamment que la règle de l'association libre n'est pas applicable à la lettre, M. Klein met en place une nouvelle manière de travailler avec les enfants : le jeu. Voici ce qu'elle affirme dans son texte fondateur de 1926, « Les principes psychologiques de l'analyse des jeunes enfants » :

> Résumons-nous : les aspects particuliers et primitifs de la vie psychique des enfants exigent une *technique spéciale qui leur soit adaptée*, *et qui consiste dans l'analyse de leur jeu.* [381]

Selon elle, cet abord des enfants devait permettre de trouver une solution aux obstacles qu'avait soulevés Freud[382] suggérant que l'analyse « directe » des enfants ne garantissait pas d'avoir accès aux « couches les plus profondes » de la psyché[383]. Elle écrit ainsi :

> Au moyen de cette technique, nous pouvons atteindre les expériences et les fixations les plus profondément refoulées, ce qui nous permet d'exercer une action fondamentale sur le développement de l'enfant. [384]

C'est justement dans le domaine des mécanismes précoces que M. Klein fit des découvertes, s'opposant aux idées de son époque. Une certaine prudence était recommandée dans l'analyse des enfants dans la mesure où il paraissait dangereux d'analyser les mouvements trop profonds de la psyché. « L'œdipe » des patients, notamment, passait pour ne pas devoir être analysé dans la mesure où les parents, en tant qu'objets d'amour, existaient encore de manière réelle et pas seulement de manière imaginaire (Anna Freud et Hug-Hellmuth défendirent cette position[385]).

---

379 M. Klein, « La technique du jeu psychanalytique... », *op. cit.*, p. 26. Nous soulignons.
380 Quant aux interprétations et à l'âge du patient.
381 M. Klein, (1926) « Les principes psychologiques de l'analyse des jeunes enfants », *Essais de psychanalyse, 1921-1945*, traduit de l'anglais par M. Derrida, Paris, Payot, 1984, p. 176.
382 S. Freud, « L'homme aux loups », *op. cit.,* p. 326.
383 Notamment du fait de leur langage trop « limité ».
384 M. Klein, « Les principes psychologiques de l'analyse des jeunes enfants », *op. cit.*, p. 176.
385 Cf. A. Freud, « Introduction à la technique psychanalytique... », *op. cit.*, et H. von Hug-Hellmuth, « De la technique de l'analyse d'enfants... », *op. cit.*

Or, M. Klein fait de cette analyse « profonde » une exigence non seulement *théorique*, mais encore *thérapeutique*.

Théoriquement, elle considère qu'il est possible de faire surgir, chez l'enfant, une névrose de transfert, comme chez l'adulte. Par conséquent, il devient *possible*, dès son plus jeune âge, d'analyser l'enfant. Ce parti pris théorique permet d'explorer la psyché enfantine.

Ensuite, *cliniquement* cette fois, elle estime que, l'interprétation soulageant l'angoisse, il est injustifiable thérapeutiquement de priver le patient de cette aide[386]. Il ne s'agit pas « d'éduquer » les tendances pulsionnelles en restant à un niveau conscient, mais au contraire de les analyser en profondeur. Comme elle l'écrit au sujet d'un cas rapporté par A. Freud et dont elle discute la thérapie :

> Il ne s'agissait pas de l'orienter [une petite fille dont l'analyse conduisit à la levée de l'inhibition de pulsions violentes] vers une maîtrise et un contrôle douloureux de ses tendances délivrées du refoulement. Il aurait fallu soumettre à une analyse ultérieure, plus complète, les mobiles cachés derrière ces tendances.[387]

Selon elle, et il est difficile « de ne pas y souscrire »[388] : « analyser et éduquer » sont deux « tâches difficiles et contradictoires »[389]. Nous avons déjà évoqué à ce titre l'opposition devenue classique entre la *via di porre* et la *via di levare*. Il convient donc d'aller le plus profondément possible dans l'analyse en réduisant les mécanismes névrotiques (à la manière du sculpteur qui ôte des couches de marbres) plutôt que de s'en remettre à des méthodes éducatives ajoutant, à la manière du peintre, des interdits supplémentaires à la constellation psychique de l'enfant. En résumé, la profondeur de l'analyse est d'autant plus souhaitable, pour elle, que le soulagement apporté y est proportionnel.

Le moyen de celui-ci comme de celle-là est « l'analyse du jeu ».

2.3.2 L'analyse du transfert

Il était essentiel, pour Klein, de montrer que sa « technique analytique du jeu » permettait l'analyse du transfert, « colonne vertébrale »[390], à ses yeux, de la psychanalyse. La controverse entre A. Freud et M. Klein fit rage autour de cette question.

Nous verrons *infra* combien la conception du jeu entendu comme personnification fonde en réalité la conception du transfert pour Melanie Klein. Pour le moment, contentons-nous

386 Elle fera le reproche à A. Freud en 1927 de ne pas « venir en aide » à ses patients du fait même de ses choix théoriques et cliniques. M. Klein, « Colloque sur l'analyse des enfants », *op. cit.*, p. 203.
387 M. Klein, « Colloque sur l'analyse des enfants », *op. cit.*, p. 203.
388 A. Freud elle-même y souscrivait, ce que note M. Klein, *Ibid.*, p. 208.
389 *Ibid.*, p. 208.
390 M. Klein, « La technique du jeu psychanalytique... », *op. cit.*, p. 28.

d'envisager ce qui permit à cette dernière d'affirmer la possibilité d'analyser le transfert chez l'enfant et comment son dispositif analytique se fondait sur cette exigence.

2.3.2.1 La question de l'analyse du transfert chez l'enfant

Envisager l'analyse du transfert revenait à supposer la *possibilité* que l'enfant constitue une « névrose de transfert ». Classiquement, on ne saurait parler de névrose de transfert s'il ne peut se « rejouer » quelque chose qui s'est déjà joué *avant*. Pour cette raison, A. Freud refusa de considérer qu'il pût y avoir névrose de transfert chez les enfants puisque le lien aux parents était, selon elle, « actuel ». Plus précisément, celle-ci revendiqua la nécessité de *susciter* et d'*utiliser* un « transfert positif » dans la cure de l'enfant en refusant d'*analyser* celui-ci. En définitive, « utiliser le transfert positif » ne voulait rien dire d'autre, chez elle, qu'occuper la place d'un éducateur – étant entendu que si l'éducateur est « aimé » (transfert positif) et incarne un « moi idéal », il sera d'autant plus efficace dans sa tâche consistant à aider l'enfant.

À l'inverse, M. Klein considéra qu'il était possible d'analyser le transfert chez l'enfant, et cela très tôt, dès l'âge précoce de deux ou trois ans (âge auquel le surmoi serait déjà constitué selon elle). Cette position tient en grande partie à sa conception du transfert sur laquelle nous reviendrons dans notre dernière partie en tant qu'il est lié à sa conception de la personnification. Pour le moment, contentons-nous de considérer que, pour Melanie Klein, l'enfant très jeune exprime, dans ses jeux, la singularité de ses rapports fantasmatiques aux autres et notamment à ses parents, ce qui les rend analysables.

Cette analyse, loin d'être dangereuse, s'avère selon elle, en bien des circonstances, *thérapeutiquement nécessaire* pour soulager l'enfant de ses angoisses. Aussi Klein insiste-t-elle surtout sur la nécessité d'analyser le « transfert négatif » dans la mesure où il lui paraît primordial de réduire la charge d'angoisse qui lui est associée.

On peut considérer, même si Melanie Klein ne développe pas cet aspect exactement en ces termes, que le but de la cure des enfants vise la réduction des symptômes pathologiques de la « névrose infantile » par l'analyse du transfert. Il ne s'agit donc en aucun cas d'usurper la place des parents dans leur rôle (comme semblait le craindre Anna Freud), mais, au contraire, de rendre possible un déroulement, libéré des symptômes trop bruyants, de la névrose infantile.

Si le dispositif kleinien de la cure, comporte un certain flou quant à la place reconnue à la « demande » de l'enfant dont on interprète le transfert « de gré ou de force »[391], il est, *concernant la dimension transférentielle*, tout à fait dégagé des confusions dans lesquelles les travaux du « deuxième

391 Comme nous allons le montrer concernant l'association libre.

temps » – dont A. Freud se fait le défenseur – le maintenaient. Envisageons quelles furent les étapes de l'élaboration de ce dispositif permettant l'émergence et d'analyse du transfert.

2.3.2.2 De la chambre d'enfant à la salle de jeux de l'analyste

Nous proposons de considérer que c'est en renonçant au travail au domicile de l'enfant et en décidant de le *recevoir dans son bureau*, comme les adultes, que M. Klein permit l'affranchissement de l'enfant de ses tuteurs réels et qu'elle permit à « l'analyste-éducateur » de se positionner en pur analyste.

Sortir l'analyse de la « chambre d'enfant » constitua, en ce sens, une étape essentielle. Au début, comme le rappelle Klein, « le traitement fut conduit au domicile de l'enfant avec ses propres jouets. »[392] Si ce fut évidemment le dispositif qu'elle mit en place dans l'analyse de son propre fils – à la maison –, ce fut aussi de cette manière qu'elle reçut tous ses premiers patients : chez eux, selon la recommandation de Hug-Hellmuth (qui préconisait un tel dispositif dans la mesure où elle était assurée, de cette manière, que l'enfant ne « sécherait pas ses séances » ni « n'arriverait en retard » à ces dernières[393] !).

A l'occasion de la cure de la petite Rita, M. Klein franchit une étape décisive. En effet, confrontée à certaines impasses, elle se rendit compte que la dynamique de transfert (son *engagement* ainsi que son *maintien*) nécessitait que le lieu de la cure soit clairement distingué du lieu familial. Il fallait « sortir de la chambre d'enfant » trop liée aux parents. Couper l'enfant de son contexte familial constituait une condition nécessaire pour analyser son transfert :

> Une étape déterminante dans le développement de la technique du jeu fut le traitement d'une enfant [Rita] de deux ans et neuf mois que je psychanalysai en 1923 […] pendant ce traitement qui ne dura que quelques mois, j'en vins à la conclusion que *la psychanalyse ne devrait pas être effectuée au domicile de l'enfant* […] *Je découvris que la situation de transfert – la colonne vertébrale de la procédure psychanalytique – ne peut s'établir et se maintenir que si le patient est en mesure de sentir que le cabinet de consultation ou la salle de jeu, en fait l'analyse dans son ensemble, est quelque chose de séparé de sa vie de famille ordinaire.*[394]

Le transfert ne peut se déployer qu'affranchi de ce lien à la famille. C'est à la condition d'un dispositif permettant une claire distinction entre le lieu de la cure et la chambre des enfants que le travail avec l'enfant peut s'initier. En effet, l'enfant immergé dans le « bain familial » est peu libre de ses mouvements psychiques. D'autre part, l'analyste lui-même se retrouve inclus dans les

392 M. Klein, « La technique du jeu psychanalytique... », *op. cit.*, p. 27.
393 H. von Hug-Hellmuth, « De la technique de l'analyse d'enfants... », *op. cit.*, p. 202.
394 M. Klein, « La technique du jeu psychanalytique... », *op. cit.*, p. 27 et 28. Nous soulignons.

transferts latéraux des proches (dans le cas de Rita, celui de la mère[395]). L'inclusion du lieu de l'analyse dans la constellation familiale semble donc conduire à une confusion préjudiciable à la dynamique de la cure, non seulement du côté de l'enfant, mais aussi du côté de l'analyste et des proches. Symboliquement, il nous semble, en effet, qu'un tel dispositif d'inclusion rive, l'enfant à la place que lui assigne la famille et bâillonne la possibilité que celui-ci advienne à une position de sujet. Au lieu de constituer un tiers, l'analyste, dans un tel dispositif, devient un « membre de la famille » (ce qu'il était d'ailleurs souvent dans la réalité historique à cette époque !). Que M. Klein pose la nécessité d'une extériorité de ce dernier nous semble décisif.

L'idée de recourir au jeu et de mettre jouets et autres objets à disposition des patients était née avant elle[396] ; le tournant qu'elle fit prendre à la cure des enfants consista plutôt à mettre un terme à la confusion qu'entraînait encore la « géographie » du « deuxième temps » qui fut celui de l'observation du jeu.

L'exigence de recevoir l'enfant dans un lieu à part « met en acte » le principe selon lequel le transfert de l'enfant est analysable et vient nous rappeler que tout dispositif cristallise des choix théoriques et cliniques. En cela, loin d'être anecdotique, ce changement d'espace symbolique constitue, selon nous, « l'acte de naissance » de la cure d'enfant. Recevant l'enfant à part, dans son bureau, M. Klein reconnaît, de fait, l'« autonomie psychique » de celui-ci, évacuant du même coup la nécessité d'une finalité éducative de la cure. Dans un tel contexte, c'est la possibilité d'envisager le jeu *dans* le transfert (plutôt que comme adjuvant donnant des informations à l'analyste dans le cadre d'une éducation analytique) qui fut inaugurée.

2.3.3 La règle fondamentale

2.3.3.1 Le jeu et l'association libre

Le principal problème invoqué au sujet la cure des enfants était, au-delà de la possibilité ou non de faire émerger une névrose de transfert et de l'analyser, leur impossibilité à « associer librement », sous-entendu *verbalement*. Afin que l'analyse des enfants s'émancipe de son statut « bâtard » d'éducation d'inspiration analytique, le respect de la « règle fondamentale » apparaissait comme une exigence incontournable. Or, celle-ci consistant à inviter le patient à dire ce qui lui passe par la tête sans aucun type de censure, ni de moralité ni de pertinence, on devine quelles difficultés posait un tel dispositif dans le travail avec les enfants – difficultés reconnues, au reste, par tous les auteurs, Melanie Klein y compris :

395 « Car je découvris, bien qu'elle eût grandement besoin d'aide et que ses parents eussent décidé que j'essayasse la psychanalyse, que l'attitude de la mère à mon égard était très ambivalente et que l'atmosphère était globalement hostile au traitement. » *Ibid.* p. 27 et 28.

396 Technique développée chez Hug-Hellmuth, cf. H. von Hug-Hellmuth, « De la technique de l'analyse d'enfants... », *op. cit.*

> Anna Freud et moi, nous admettons toutes deux comme le fait probablement toute personne qui analyse des enfants, que ceux-ci ne peuvent ni ne veulent produire des associations de la même manière que les grandes personnes, de telle sorte qu'on ne peut réunir un matériel suffisant si seule la parole est utilisée.[397]

Partant de ce constat, Melanie Klein considéra qu'il fallait « adapter » cette règle, son innovation consistant à estimer que la « liberté du jeu » pouvait remplacer les « associations libres ». Comme le formule avec une grande limpidité Hinshelwood :

> L'approche kleinienne de l'analyse du très jeune enfant était simple et innovante ["*refreshing*"] – la liberté du jeu pouvait se substituer à la libre association.[398]

L'enfant ne parle pas ou ne parle guère, mais préfère jouer. Qu'à cela ne tienne, M. Klein propose d'écouter l'enfant sur le mode qui est le sien, l'impasse découlant, en effet, à ses yeux, de la volonté d'appliquer *telle quelle* la méthode aux enfants[399]. La difficulté de la cure de l'enfant se dissout à partir du moment où l'on prend en considération le fait que l'enfant s'exprime sur un autre mode que celui des adultes, à savoir par le biais de ses jeux davantage que par celui des mots.

Le jeu est un mode d'expression qu'il suffit d'apprendre à interpréter :

> Si nous employons cette technique [du jeu], nous constaterons rapidement que les enfants ne produisent pas moins d'associations aux différents traits de leurs jeux que les adultes aux éléments de leurs rêves. Les détails du jeu montrent le chemin à l'observateur attentif ; et entre-temps, l'enfant dit toutes sortes de choses auxquelles il faut donner tout leur poids d'associations.[400]

Dans une telle formule, un léger flottement[401] apparaît quant au statut du jeu : est-ce le jeu qui constitue en lui-même une association ou est-ce *ce qui est dit* à l'occasion du jeu qui constitue une association ? Dans une note, Melanie Klein précise ce point en affirmant, sans équivoque possible, l'équivalence entre le jeu en lui-même et l'association verbale : « Ils [les enfants] expriment souvent leurs associations à un rêve *par le jeu* succédant au récit qu'ils nous en font. »[402]

Dès lors, il conviendra d'interpréter l'émergence de tel jeu à tel moment de la séance comme une association.

---

397 M. Klein, « Colloque sur l'analyse des enfants », *op. cit.*, p. 186.
398 R.D. Hinshelwood, *op. cit.*, p. 12. Notre traduction.
399 Impasse devant laquelle A. Freud, choisissant l'autre alternative, préféra reconnaître l'impossibilité *stricto sensu* de la cure.
400 M. Klein, « Les principes psychologiques de l'analyse des jeunes enfants », *op. cit.*, p. 173.
401 Flottement qui nous paraît d'ailleurs récurrent, chez Melanie Klein, dans sa mise en équivalence jeu/association libre.
402 *Ibid.*, p. 173. Nous soulignons.

2.3.3.2 Le libre jeu du processus primaire

On peut se demander ce qui permet à Melanie Klein d'affirmer que la liberté du jeu peut se substituer à celle des associations verbales de l'adulte. Nous y reviendrons dans la mesure où cela nous paraît un fondement problématique. Mais dans un premier temps, considérons qu'une telle opération de substitution se trouve légitimée *en vertu de la nature de la psyché enfantine*. Selon Melanie Klein, celle-ci est plus proche des processus inconscients et du processus primaire que la psyché adulte. Il n'y aurait donc pas besoin d'inciter l'enfant à laisser aller ses pensées et à s'affranchir de l'exigence de cohérence et de non-contradiction du processus secondaire, comme chez l'adulte, dans la mesure où, naturellement et spontanément, l'enfant y laisserait libre cours, notamment dans le jeu.

D'ailleurs, le jeu constitue l'expression la plus singulière de la pensée enfantine qui, selon Melanie Klein, comporte deux traits caractéristiques. D'une part, il s'agit de repérer qu'elle fonctionne selon les mécanismes du rêve, c'est-à-dire en définitive selon les *mécanismes propres au processus primaire*[403]. Au nombre de ces derniers, Melanie Klein compte le « symbolisme » ainsi que les « autres processus » du rêve, vraisemblablement – bien qu'elle ne le précise pas toujours – le déplacement, la condensation, l'élaboration secondaire[404] :

> Dans leur jeu, les enfants représentent symboliquement des fantasmes, des désirs et des expériences.[…] Nous ne pouvons pleinement comprendre ce langage que si nous l'abordons par la méthode mise au point par Freud pour démêler les rêves. […] Le symbolisme n'en est qu'un aspect ; […]nous devons tenir compte […] aussi des moyens de représentation et des mécanismes utilisés dans l'élaboration des rêves.[405]

D'autre part, il s'agit de saisir qu'au lieu de « mots », les enfants expriment leurs pensées sous forme « d'actes » :

---

403 Selon Klein, le refoulement n'est pas encore définitivement installé dans l'enfance et « l'inconscient se trouve encore à l'œuvre à côté du conscient. » M. Klein, « Les principes psychologiques de l'analyse des jeunes enfants », *op. cit.*, p. 173.
Nous voyons combien cette topique de l'enfant est un *leitmotiv* de la psychanalyse de l'enfant. Pour cette raison, l'enfant jouerait et passerait d'une action ou d'un jeu à un autre non pas selon le mode de la pensée rationnelle et du principe de non-contradiction, mais selon un mode plus erratique, par glissements de pensée et tendance à l'accomplissement fantasmatique du désir.

404 Voire la « prise en considération de la figurabilité » ou *Rücksicht nach Darstellbarkeit*, mais ce point est litigieux, tant la *Rücksicht nach Darstellbarkeit* repose sur l'équivocité du signifiant et la figurabilité de certaines expressions, relevant donc d'une logique aux confins du verbe et de l'image qu'on retrouve dans le rêve, mais dont aucun exemple, à notre connaissance, n'est donné dans l'œuvre de M. Klein. Donnons un exemple de *Rücksicht nach Darstellbarkeit* : dans un rêve où le sujet se trouverait littéralement « scié » en deux, il serait envisageable d'interpréter cette littéralité de manière imagée en supposant que le sujet est « scié », c'est-à-dire en définitive, « très surpris ». Une telle logique signifiante n'est jamais évoquée en tant que telle par M. Klein.

405 M. Klein, « Les principes psychologiques de l'analyse des jeunes enfants », *op. cit.*, p. 173.

> En dehors de ce mode archaïque de représentation [cf. citation ci-dessus], les enfants utilisent un autre mécanisme primitif : ils substituent des actions (précurseurs originels des pensées) aux mots. Chez les enfants, l'*action* joue un rôle de premier plan.[406]

Adaptant aux enfants le modèle des « actes symptomatiques » proposé par Freud, M. Klein fait de « l'action » dans le jeu un « précurseur » de la pensée et des mots. L'acte est une parole « en germe », « en devenir », précédant la parole plutôt qu'obstacle. Précisons néanmoins que si, dans l'acte symptomatique, c'est la censure qui exerce son pouvoir, il semble que, chez l'enfant, le recours à l'acte soit moins l'effet de la censure que la conséquence d'un rapport différent au langage. Si les enfants jouent plutôt qu'ils ne parlent, ce n'est pas sous l'effet du refoulement, mais parce que leur pensée est encore trop concrète pour user de l'abstraction des mots. Remarquons que cette caractéristique ne résulte donc pas d'une dynamique inconsciente, mais plutôt d'une dynamique maturative[407]. Le jeu constitue ainsi un moyen d'expression plus archaïque que les mots.

Aussi, on le voit, inviter au « jeu libre » les enfants, sans les contraindre à des exigences liées au processus secondaire et à sa cohérence, laisserait-il, selon Melanie Klein, libre cours au processus primaire, tout comme les associations dites libres.

L'adaptation de la règle fondamentale trouve là sa source et sa légitimité.

2.3.3.3 Le jeu et le rêve

Mais cette dernière ne s'arrête pas à une mise en correspondance du jeu et de l'association libre. Pour elle, les processus du jeu sont fondamentalement les mêmes que ceux du rêve.

On peut s'étonner de cette *double* mise en correspondance qui laisse penser que le jeu « condense » à la fois la fonction d'association libre et celle du rêve dans la cure de l'adulte, deux réalités hétérogènes, malgré le fait que l'une comme l'autre fassent émerger le processus primaire.

Proposons de considérer que cette condensation comporte un sens dans l'édifice kleinien : si l'équivalence du jeu et de l'association libre permet de légitimer la *technique du jeu* avec les enfants, le rapprochement du jeu et du rêve, faisant de celui-ci une « voie royale », permet, lui, d'énoncer les *règles d'interprétation du jeu* de l'enfant. Ce double rapprochement, curieux au premier abord et problématique à certains égards[408], est donc fondateur de la technique kleinienne.

Ainsi selon Klein, le jeu recourrait au « même langage » que le rêve :

---

406 *Ibid.* C'est l'auteur qui souligne.

407 La seule dynamique inconsciente qu'évoque M. Klein pour rendre compte du fait que les enfants recourent aux jeux n'est pas celle de la censure, mais celle de l'angoisse. Ce qui conduit un enfant à recourir au jeu plutôt qu'aux paroles, quand il a accès aux mots, c'est, nous dit-elle, le fait que la charge d'angoisse soit trop violente. Nous revenons sur ce point dans le 3.4.1.3, *Pourquoi l'enfant joue-t-il au lieu de parler ?*

408 Cf. *infra* notre partie 3.4, La question de l'interprétation du jeu : enjeux théoriques et cliniques.

> Ils [les enfants] emploient […] le langage, le mode d'expression archaïque, phylogénétiquement acquis, avec lequel les rêves nous ont familiarisé.[409]

En cela, et même si Melanie Klein ne va jamais jusque-là, le jeu serait comparable à un « rêve agi ». On pense ici à Freud qui, dans *Totem et tabou*, qualifiait le jeu d' « hallucination motrice »[410]. En effet, en vertu du fait que le jeu utilise les mêmes mécanismes que le rêve et du fait qu'il met au premier plan l'action, il semble permis d'affirmer que le jeu est un équivalent diurne des rêves. La différence entre le jeu et le rêve consisterait dans le fait que les enfants « agissent » dans le jeu plutôt qu'ils n'hallucinent la nuit.

L'équivalence langage du jeu/ langage du rêve étant posée, Melanie Klein en vient à considérer que celui-ci doit être *interprété* comme les rêves :

> Nous ne pouvons pleinement comprendre ce langage [du jeu] que si nous l'abordons par la méthode mise au point par Freud pour démêler les rêves.[411]

Comme recommandait Freud de le faire avec les rêves, Melanie Klein préconise donc d'analyser les « détails » du jeu et la « succession » des scènes du jeu en fonction de l'hypothèse de l'inconscient :

> Il faut approfondir non seulement tous les détails du même jeu, mais aussi le motif qui provoque le passage d'un jeu à un autre, si l'on veut mettre à jour les articulations psychologiques sous-jacentes[412]

Ou encore : « Pourtant ces divers éléments [du jeu] ne sont pas l'effet d'un pur hasard et livrent leur signification si nous les soumettons à la même interprétation que les rêves. »[413]

Autorisons-nous ici à nous étonner que Melanie Klein ne relève pas la différence entre *interpréter le jeu* et *interpréter le rêve*.

Si le jeu et le rêve sont soumis l'un et l'autre au processus primaire, cela justifie-t-il pour autant que l'*interprétation puisse suivre les mêmes voies* pour l'un et pour l'autre ?

Rappelons en effet que les recommandations pour l'interprétation des rêves de Freud concernent *le récit verbal du rêve* et non le *rêve lui-même* qui désigne, lui, un vécu d'ordre hallucinatoire.

---

409 M. Klein, « Les principes psychologiques de l'analyse des jeunes enfants », *op. cit.*, p. 172.
410 S. Freud (1913), *Totem et Tabou*, traduction S. Jankélévitch, Paris, Payot, 1923, p. 130.
411 M. Klein, « Les principes psychologiques de l'analyse des jeunes enfants », *op. cit.*, p. 172.
412 M. Klein, *La psychanalyse des enfants*, *op. cit.*, p. 75.
413 *Ibid.*, p. 20.

On voit mal, en effet, même si le jeu est un équivalent du rêve, comment l'enfant pourrait *fournir des associations sur les détails de son jeu* comme Freud recommandait « d'associer » sur les détails du rêve. Certes, de par le principe du déterminisme psychique, on peut effectivement considérer, comme Klein, que ce qu'il *jouera* sera en lien inconscient avec ce qu'il vient de dire, de faire ou de penser. Cela revient-il pour autant à faire une association au sens rigoureux du terme avec les effets de langue qu'une association verbale peut engendrer ?

D'ailleurs, si Melanie Klein soutient qu'on peut interpréter le jeu comme on interprète le rêve, ne laisse-t-elle pas de côté, ce faisant, le principe essentiel freudien selon lequel le rêve serait, avant tout, à interpréter à la manière d'un *rébus*, à nouveau selon une logique *verbale* que Freud considérait comme essentielle ? Cette logique du signifiant est-elle accessible à l'interprétation du jeu qui, rappelons-le, est avant tout un acte – certes symbolique, mais acte avant tout et non parole ?

Avant de revenir sur cet aspect plus en détail, suggérons que la mise à l'écart, ici patente, de la dimension essentielle de l'équivocité signifiante dans l'interprétation du rêve conduira Melanie Klein à fonder son interprétation du jeu essentiellement sur le symbolisme. Choix problématique s'il en est.

2.3.4 La question de l'interprétation du jeu : enjeux théoriques et cliniques

Nous voyons que c'est la question de « l'interprétation de l'acte ludique » que pose en définitive l'adaptation kleinienne de la règle fondamentale. L'analyste procède-t-il de la même manière quand il interprète un acte, même symbolique, et quand il interprète une parole ? D'ailleurs, un acte peut-il « dire » comme la parole ? N'y a-t-il pas irréductibilité de l'un à l'autre ?

Un discret glissement, au-delà, donc, d'une simple adaptation, n'est-il pas opéré ici entre la conception freudienne de la cure et son adaptation kleinienne ?

Afin d'éclairer ce point, reportons-nous donc aux procédés d'interprétation du jeu que Melanie Klein invoque et approfondissons la déclaration de cette dernière selon laquelle le jeu utilise « le mode d'expression archaïque et phylogénétiquement acquis »[414] des rêves. Ce langage se caractérise, selon elle, par deux principaux aspects :

- le « symbolisme »

- les « procédés » impliqués dans le travail du rêve.

Comme elle l'affirme très clairement :

414 M. Klein, « Les principes psychologiques de l'analyse des jeunes enfants », *op. cit.*, p. 172.

> Le symbolisme n'en est qu'un aspect [du langage du jeu] ; si nous voulons bien comprendre le jeu des enfants par rapport à leur conduite générale pendant les séances d'analyse, nous devons tenir compte non seulement du symbolisme qui s'y manifeste souvent avec évidence, mais aussi des moyens de représentation et des mécanismes utilisés dans l'élaboration des rêves ; nous devons garder présente à l'esprit la nécessité d'examiner dans son ensemble le nœud que constituent ces phénomènes.[415]

Si M. Klein affirme que le jeu et le rêve obéissent aux mêmes principes de formation – processus primaire, symbolisme, condensation, déplacement, élaboration secondaire et peut-être prise en considération de la représentabilité – peut-on en conclure pour autant que l'interprétation du jeu comme *acte* suive les mêmes voies que celles du rêve comme *récit* ? *Que des phénomènes obéissent à des logiques semblables implique-t-il que les voies d'interprétation soient les mêmes* ? Si le rapprochement est indubitablement astucieux, n'occulte-t-il pas quelque peu l'irréductibilité de la parole et de l'acte ? Cette question nous invite à étudier les rapports qu'entretient le jeu comme acte avec la parole.

2.3.4.1 Le jeu et la parole

2.3.4.1.1 D'une irréductibilité du jeu à la parole

Force est de constater que l'acte ludique ne se présente pas de la même manière que l'association verbale ou le récit de rêve. Qu'on trouve des points communs entre eux ne change rien au fait qu'en définitive, ils soient irréductibles les uns aux autres.

Car c'est un truisme peut-être bon à rappeler que le jeu est avant tout une mise en scène matérielle, spatiale et temporelle du corps là où la parole est réduite à une matérialité sonore s'inscrivant dans une pure temporalité.

Même dans le cas de certains jeux qui impliquent minimalement le corps ou tendent à une certaine abstraction de celui-ci (les échecs, le jeu de marionnettes), un certain rapport à l'espace et à la matérialité demeure toujours convoqué dans le jeu. C'est ce que S. Freud repéra systématiquement en affirmant que le jeu « s'appuie » sur des objets matériels « saisissables et visibles »[416]. Certes, parfois, comme de la mer l'écume, des mots surgissent du jeu, mais ils en font, à ce titre, partie intégrante et ne font qu'*ajouter* une dimension au jeu, ils n'en changent pas la *nature*.

---

415 Ibid., p. 173.

416 « *Das Kind unterscheidet seine Spielwelt sehr wohl, trotz aller Affektbesetzung, von der Wirklichkeit und lehnt seine imaginierten Objekte und Verhältnisse gerne an greifbare und sichtbare Dinge der wirklichen Welt an. Nichts anderes als diese Anlehnung unterscheidet das "Spielen" des "Kindes" noch vom "Phantasieren".* » S. Freud (1908), « Der Dichter und das Phantasieren », *op. cit.*, p. 29.

Or, cette matérialité du jeu n'a-t-elle pas une incidence sur l'interprétation qu'on peut en faire ? Ce bruissement permanent du corps, l'opacité du geste ne changent-ils rien à l'interprétation voire à ce qui les précède : la manière de les accueillir ? Comme le remarque Melanie Klein elle-même : « Aucune description, me semble-t-il, ne peut rendre la couleur, la vie et la complexité des séances d'analyse par le jeu. »[417], employant à ce titre l'expression éloquente et fort juste de « kaléidoscope »[418].

Son côté débordant et bruissant ne constitue manifestement pas un problème pour Melanie Klein comme il a pu en être un pour nous. Il est intéressant de remarquer que cette dernière ne se laisse pas emporter par le tourbillonnement du jeu dans la mesure où sa procédure d'interprétation vise à opérer une « réduction » de celui-ci permettant d'en extraire les éléments signifiants : « Pourtant ces divers éléments ne sont pas l'effet d'un pur hasard et livrent leur signification si nous les soumettons à la même interprétation que les rêves. »[419]

Si cette proposition de réduction kleinienne du jeu à ses éléments signifiants nous semble particulièrement féconde[420], il nous semble néanmoins qu'elle occulte, en négatif, la spécificité du langage par rapport au jeu. Comment sera-t-il possible d'envisager les jeux du signifiant dans le jeu ? Peuvent-ils prendre la forme du rébus comme Freud le préconise ? Il semble difficile de soutenir ce point de vue, ce qui conduira d'ailleurs Melanie Klein à tirer l'interprétation du jeu du côté du symbolisme sexuel plutôt que d'une logique signifiante.

2.3.4.1.2 Primat de la parole sur l'action

Précisons pourtant que Klein ne considère pas comme équivalents l'acte et la parole, pas plus qu'elle ne reconnaît un primat de l'acte sur la parole, bien au contraire.

En effet, même si on insiste peu sur ce point, la dimension verbale n'est absolument pas secondaire chez elle, elle serait même *première* : la conception des rapports entre acte et parole est, chez Melanie Klein, plus complexe qu'il n'y paraît au premier abord. Si celle-ci est amenée à prendre en compte les actions des enfants dans le jeu, ce n'est pas par goût particulier pour l'action en tant que telle, mais parce qu'elle considère que c'est le mode d'expression par excellence de l'enfant.

417 M. Klein, La psychanalyse des enfants, *op. cit.*, p. 46.

418 « Le spectacle que nous offre l'enfant au cours d'une seule séance nous semble en quelque sorte kaléidoscopique et souvent dépourvu de tout sens apparent, qu'il s'agisse du contenu des jeux, de sa manière de jouer, des moyens auxquels il a recours, attribuant les rôles tantôt à ses jouets tantôt à lui-même, des raisons qui le poussent à changer de jeu, par exemple à passer de l'eau au découpage ou au dessin. » *Ibid.*, p. 20.

419 *Ibid.*, p. 20.

420 Pour notre part, zn accord avec l'idée kleinienne d'une nécessaire opération de réduction – et cela même si les modalités en seront différentes (notamment l'usage qu'elle fait de l'interprétation symbolique) – nous proposerons dans notre quatrième chapitre de procéder à une sorte de radiographie du jeu afin d'en dégager la structure.

L'action du jeu vient suppléer l'absence de mots : elle est tentative de dire. Pour autant, M. Klein se garde d'affirmer qu'action et parole seraient totalement superposables ou interchangeables ; au contraire, elle insiste sur le progrès que constitue l'accès à la verbalisation. A cet égard, son article de 1927, « L'importance des mots dans l'analyse précoce », lui permet d'exprimer une position très claire : s'il est parfois nécessaire de travailler *sans* les mots, c'est pourtant « toujours un progrès quand l'enfant doit reconnaître la réalité des objets à travers ses propres mots. »[421].

Elle va jusqu'à considérer que l'usage du mot peut être la marque d'un changement significatif pour l'enfant dans son rapport à la réalité. Rapportant l'exemple d'un enfant qui passe du *jeu* à l'usage d'un *mot-valise* inventé, voici ce qu'elle commente : « Le mot "*Cookey-Caker*" est le pont vers la réalité que l'enfant évite aussi longtemps qu'il exprime ses fantasmes par le jeu. »[422] Il s'avère ainsi que, pour cette dernière, l'usage du mot constitue un « ancrage » essentiel pour l'enfant.

Toujours est-il que, malgré ces précisions, comme nous l'avons dit précédemment, M. Klein fait de l'acte dans le jeu un précurseur de la parole. Cela la conduit à postuler que, *sous un certain rapport*, les actes et les jeux des enfants sont interprétables de la même manière que les paroles des adultes. Si les enfants ne parlent pas toujours, ils s'exprimeraient néanmoins par leurs actes symboliques.

Grâce à cette « équation », M. Klein peut affirmer qu'associer sous la forme d'actes revient à associer verbalement. Le principe de l'association libre demeure intact, seul le *moyen d'expression* changerait : de la parole, on passerait aux actes.

En d'autres termes, les enfants qui jouent, même s'ils ne prononcent pas à proprement parler de mots, sont inscrits dans le langage.

2.3.4.1.3 Pourquoi l'enfant joue-t-il au lieu de parler?

Alors pourquoi jouent-ils, dans ce cas-là, plutôt que de parler ? Qu'est-ce qui conduit l'enfant à recourir au jeu plutôt qu'à la parole ?

Sans vraiment s'étendre sur la question du développement du langage chez l'enfant, Klein invoque essentiellement deux raisons à l'impossibilité pour ces derniers, dans certains cas, de se mettre à parler. Pour chacune de ces raisons, remarquons qu'elle s'autorise de la clinique sans éprouver le besoin d'élaborer une théorie du langage chez l'enfant.

En un premier temps, comme nous l'avons déjà évoqué, l'action est « précurseur » de la pensée. En ce sens, le geste et le jeu seraient, selon elle, porteurs d'un sens en gestation, d'une

421 M. Klein (1927), « L'importance des mots dans l'analyse précoce », *Le transfert et autres écrits, Inédits de M. Klein*, traduction C. Vincent, Paris, PUF, 1995, p. 82.
422 *Ibid.*, p. 82.

pensée encore confuse peut-être à la manière d'une pensée « en fermentation » pour reprendre le terme de Hegel[423] afin de décrire la pensée qui n'a pas encore atteint la clarté du mot. Hélas, M. Klein ne va pas plus loin et se contente de soutenir que la représentation en acte est une forme « archaïque » du langage. Ajoutons que la clinique semble lui donner raison tant la pensée enfantine semble avant tout incarnée – ce que nous enseigne d'ailleurs, sous un certain rapport, la psychologie de Piaget[424] –, l'abstraction et la possibilité d'un recours aux expressions langagières étant secondes. Pour autant, l'enfant, ne sachant pas vraiment parler ou disposant seulement de quelques rudiments, serait déjà irréductiblement inscrit dans une structure langagière, « parlêtre », ce qui lui permettrait de recevoir des interprétations.

À cette hypothèse développementale, Melanie Klein ajoute un autre facteur, inconscient cette fois, et qui n'est pas sans interroger le problème du « recours à l'acte » et de la dynamique qui peut le sous-tendre. Si les enfants ne parviennent pas à parler et recourent aux actes, c'est souvent *en raison d'une angoisse trop forte*[425], affirme-t-elle. Les enfants jouent car *dire* leur apparaîtrait à ce moment-là trop inquiétant.

Cliniquement, nous ne pouvons ici que lui donner raison pour avoir remarqué nous-mêmes, et à plusieurs reprises, qu'effectivement, chez les patients qui ont acquis la parole, on assiste parfois, sous la poussée de l'angoisse, à un retour du jeu et de l'acte. Une de nos patientes, W.[426], petite fille de huit ans, recourut à ce procédé à de nombreuses reprises : si lors de certaines séances, cette dernière parvenait à parler ou élaborer des jeux interprétables ou à élaborer verbalement ses préoccupations, à d'autres moments, néanmoins, « d'entrée de jeu », il s'agissait de jouer de manière autoritaire à la maîtresse et à l'élève avec une sorte d'urgence. Son jeu, teinté d'angoisse, venait boucher toute possibilité d'élaboration verbale.

Melanie Klein traduit ces moments de régression dans le mode d'expression (de la parole à l'acte) comme une « tentative de dire », comme « symptôme » donc. S'il nous semble que ce peut être le cas et qu'elle a tout à fait raison d'envisager cette éventualité, une telle interprétation optimiste occulte néanmoins une autre possibilité : que le « recours à l'acte » soit du côté d'une « mise en acte » dont la logique serait plutôt le « taire » que le « dire ».

Au fur et à mesure des séances avec W., il nous a ainsi souvent semblé que le jeu avait plutôt la fonction de « mise en acte » du côté de ce que Freud nomma *Verleugnung* – raison pour laquelle l'interprétation quant au contenu semblait impossible ou vide. Pour cette raison, au lieu d'interpréter le contenu, la meilleure « interprétation » consistait, paradoxalement, selon nous, à ne pas entrer dans le jeu.

---

423 F. Hegel (1805), *Philosophie de l'esprit, Psychologie, Esprit théorétique*, traduction A. Véra, Paris, Baillière, 1867, § 463.
424 J. Piaget (1945), *La formation du symbole chez l'enfant*, Neuchâtel, Delachaux et Niestlé, 1976.
425 M. Klein, « Colloque sur l'analyse des enfants », *op. cit.*, p. 189.
426 Dont nous reparlerons dans notre quatrième et dernier chapitre.

On voit ici que Melanie Klein conserve une conception de l'acte ludique très optimiste et que la dimension de résistance au fait de dire propre à l'acte, que Freud nomme *agieren*[427], n'a guère été envisagée par elle. Un tel optimisme est d'ailleurs peut-être l'*une* des raisons qui la conduisit à minorer la dimension éminemment problématique du jeu dans l'analyse[428].

Ces précisions faites sur la conception kleinienne de l'acte et du rapport de celui-ci à la parole, refermons la parenthèse pour revenir à notre question initiale : comment convient-il donc d'interpréter l'action du jeu ?

Pour répondre à cela, laissons-nous guider par Melanie Klein : quelles règles d'interprétation cette dernière énonce-t-elle ? Elle en dénombre trois. La règle principale concerne le *symbolisme* des jeux. Dans la mesure où celui-ci court le risque de devenir trop automatique, il s'agit aussi de prendre en compte la *répétition*. Enfin, il importerait, avant d'interpréter, de prendre en considération le *kaïros*, le moment opportun – qui, selon Melanie Klein, ne dépend pas tant des contenus des jeux que de l'affect d'angoisse manifesté et ressenti par l'enfant.

2.3.4.2 Le jeu et le symbolisme

2.3.4.2.1 Les dangers du symbolisme et l'objection annafreudienne

Commençons donc par le premier aspect de l'interprétation kleinienne, le plus connu et sans doute aussi le plus contestable à certains égards. Le jeu est, pour M. Klein, un « langage symbolique »[429], à rapprocher de celui qu'on rencontre dans le rêve. Elle fait sans doute référence là aux chapitres sur les symboles du rêve dans la *Traumdeutung*[430].

Reconnaissons que Melanie s'est particulièrement illustrée par son goût et sa propension à fournir des interprétations symboliques ; aussi est-il difficile, en tout cas dans un premier temps, de ne pas être d'accord avec les critiques qu'Anna Freud lui adresse à ce propos et ce, même si les arguments invoqués par cette dernière ne semblent pas les meilleurs.

Une interprétation de ce type pose, en effet, de sérieux problèmes à notre avis, du fait qu'elle a tendance à figer le « sens » du jeu au détriment d'une polysémie de ce dernier. L'interprétation symbolique, notamment kleinienne, donne souvent effectivement le sentiment de fonctionner sur le modèle de ce que Freud avait nommé la « clef des songes » plutôt que sur le

427 J. Laplanche, J.-B. Pontalis (1967), *Vocabulaire de la psychanalyse*, Paris, PUF, 2002, p. 240.

428 Dans la mesure où elle a toujours considéré l'acte ludique du côté du dire, ce sont les effets de jouissance de celui-ci qu'à notre avis, elle a été amenée à sous-estimer. C'est ce qui explique, en partie, que le jeu lui soit toujours apparu comme propice à la cure alors qu'il nous est assez apparu, pour notre part, parfois comme problématique.

429 « Dans leur jeu, les enfants représentent symboliquement des fantasmes, des désirs et des expériences.» M. Klein, « Les principes psychologiques de l'analyse des jeunes enfants », *op. cit.*, p. 173.

430 Par exemple le sous-chapitre consacré aux « rêves typiques ». S. Freud, *L'interprétation du rêve...*, *op. cit.*

modèle du « rébus ». À un certain type de gestes ou de scènes dans le jeu correspondrait tel fantasme (sexuel) inconscient comme, dans un rêve, telle représentation correspondrait à telle image fantasmatique. Cette lecture symbolique contre laquelle nous met en garde Freud dans la *Traumdeutung* comporte le risque d'un réductionnisme puisqu'elle ne laisse pas circuler la multiplicité des sens. Par ailleurs, son automatisme donne, à l'occasion, le sentiment d'un forçage de l'interprétation[431].

Voyons ci-dessous comment Anna Freud formule ses objections à l'interprétation dite symbolique, suggérant que ne doit pas être nécessairement interprété comme « agressivité à l'égard du père » le fait que l'enfant renverse un « réverbère » ni comme « représentation du coït parental » le fait que l'enfant fasse entrer « deux voitures » en collision :

> Au lieu de voir dans ces actes des symboles, on pourrait en donner des explications parfaitement *innocentes*. L'enfant qui renverse le réverbère pourrait avoir eu le jour précédent, au cours de sa promenade, une aventure quelconque avec le même objet ; le heurt de deux voitures pourrait représenter un accident de la rue dont il aurait été témoin. L'enfant qui court à la rencontre de la visiteuse et ouvre son sac à main n'exprimerait pas, comme le pense Mme Klein, son désir de savoir si une nouvelle petite sœur est cachée dans le ventre de sa mère, mais rappellerait *simplement* un événement du jour précédent où quelqu'un lui avait apporté un cadeau tiré d'un sac semblable. Avec l'adulte, nous ne nous sentons pas non plus autorisé à attacher un sens symbolique à chacun de ses actes ou à chacune de ses idées, mais seulement à ceux ou à celles qui se présentent sous l'influence de la situation analytique acceptée par lui.[432]

Ce n'est pas tant l'argument – intenable[433] – d'Anna Freud qui nous retiendra ici (consistant à dire qu'il se pourrait bien que ces jeux soient « simples » et « innocents ») que la réponse kleinienne. En effet, amenée à préciser sa manière d'interpréter, Klein répondit ainsi à l'objection :

---

431 En marge de cette interprétation symbolique des jeux comme *fantasmes sexuels*, Melanie Klein va jusqu'à proposer des interprétations symboliques des jeux comme « mimes » de scènes *sexuelles réellement vécues*. Une telle conception, moins fréquente il est vrai, nous paraît tout aussi, voire encore plus problématique.
Ex : « Je déduisis de ce jeu que deux des figurines jouets la représentaient elle et un petit garçon, un camarade de classe dont j'avais entendu parler auparavant. Il apparut qu'il y avait quelque chose de secret au sujet du comportement de ces deux figurines et que les autres personnages jouets n'étaient pas appréciés car ils étaient des perturbateurs ou des observateurs et étaient mis de côté. Les activités des deux jouets conduisaient à des catastrophes comme leur chute ou leur collision avec les voitures. Ceci fut répété avec les signes d'une angoisse montante. À ce jeu, j'interprétai, en tenant compte des détails de son jeu, qu'une activité sexuelle semblait s'être produite entre elle et son ami et ceci faisait qu'elle avait très peur d'être découverte et qu'elle se méfiait donc des autres personnes. Je lui fis remarquer que tandis qu'elle jouait elle était devenue anxieuse et semblait sur le point de mettre fin à son jeu. Je lui rappelai qu'elle n'aimait pas l'école et que ceci pouvait être lié à la peur que le maître d'école découvrît la relation avec son camarade de classe et la punît. » M. Klein, « La technique du jeu psychanalytique », *op. cit.*, p. 30.

432 A. Freud, « Introduction à la technique psychanalytique », *op. cit.*, p. 44. Nous soulignons.

433 Anna Freud le reconnaît elle-même dans la suite de son texte, cf. le 3.5.2, *L'objection annafreudienne*.

> Jamais je n'avancerai d'interprétation aussi hasardeuse du jeu des enfants […] *Si un enfant exprime le même matériel psychique dans des versions différentes* – souvent en fait, avec des moyens différents, c'est-à-dire des jouets, l'eau, le découpage, le dessin, etc... ; *si je peux, d'autre part observer que ces activités s'accompagnent d'un sentiment de culpabilité se manifestant ou bien sous forme d'angoisse,* ou bien sous forme de représentations qui impliquent une surcompensation, qui sont l'expression de formations réactionnelles ; si je suis alors éclairée sur certains enchaînements, j'interprète ces phénomènes, que je relie à l'inconscient et à la situation analytique. Les conditions pratiques et théoriques de l'interprétation sont précisément les mêmes que dans l'analyse des adultes.[434]

Une telle précision de la part de M. Klein est effectivement « rassurante » tant ses interprétations paraissent parfois effectivement « plaquées » sur le jeu qu'elle décrit et elle-même, parfois atteinte du syndrome de « l'interprétationnite aiguë ».

Elle énonce ainsi deux types de « garde-fous » à l'interprétation symbolique qui nous semblent fondamentaux pour accueillir le jeu : la répétition et l'angoisse.

2.3.4.3 Le jeu et la répétition

Le premier garde-fou concerne *ce* qu'il convient d'interpréter, à savoir les éléments soumis à la *répétition*. Selon ce principe, l'interprétation ne peut s'autoriser que d'une prise en compte du contexte : il ne peut être question d'interpréter en *isolant* un élément du reste du jeu. Quant à cette idée, M. Klein ajoute d'ailleurs en 1932 :

> La seule interprétation symbolique ne rend pas compte de tout. Si nous voulons vraiment comprendre le jeu dans ses rapports avec le comportement de l'enfant au cours de la séance, nous ne devons pas nous contenter d'isoler le sens de chaque symbole, souvent si frappant […] L'analyse des enfants nous montre constamment qu'un seul jouet ou qu'un seul détail du jeu peut revêtir bien des sens différents et que nous ne pouvons les interpréter que dans la perspective de leurs relations plus lointaines et dans l'ensemble de la situation analytique.[435]

Melanie Klein est donc très claire sur ce point. Le critère essentiel qui permet de déterminer ce qu'il convient d'interpréter est la *répétition*, repérage préliminaire impliquant la prise en considération du contexte, principe fondateur de l'interprétation du jeu des enfants comme de la cure des adultes. Même s'il ne s'agit pas, dans le jeu, d'une répétition de *signifiants*, le repérage d'une répétition structurelle se révèle décisif : un élément de jeu ne peut être interprété que dans la mesure où il se trouve répété. En cela, on retrouve l'exigence classique fondamentale de toute interprétation qui doit chercher à dégager les invariants structurels et éviter d'interpréter un détail

---

434 M. Klein, « Colloque sur l'analyse des enfants », *op. cit.*, p. 187. Nous soulignons.
435 M. Klein, *La psychanalyse des enfants*, *op. cit.*, p. 20.

de manière isolée en le sortant de son contexte. L'interprétation kleinienne reprend donc le principe de la « lecture contextuelle », seule à même de dégager la logique interne d'un texte, d'une œuvre et *ici* d'un jeu.

En cela, il y aurait bien un principe commun entre l'interprétation des associations verbales chez l'adulte et celle du jeu chez l'enfant.

Interrogeons-nous un instant sur les raisons qui, malgré la clarté de la position kleinienne, contribuent, dans ses écrits, à donner le sentiment d'un automatisme de l'interprétation. Une telle impression, au-delà de la propension kleinienne à l'interprétation symbolique, est, à notre avis, une *constante* dans les écrits analytiques qui tient, nous en faisons l'hypothèse, à *l'écriture des cas cliniques*. La restitution de ce qui se passe en séance, partielle, ne permet pas en général au lecteur de saisir les répétitions qui ont aiguillé l'analyste dans telle ou telle interprétation. Ce qui est *écrit* du cas, lacunaire, ne confronte pas le lecteur à l'épreuve de la répétition et ne se trouve pas nécessairement évocateur des voies qui ont conduit à l'interprétation. La théorie n'expose pas le *work in progress*, mais au contraire l'aboutissement du travail. Ce qui est rapporté, par exemple, dans une séance singulière, met entre parenthèses tout ce qui rendait cette séance non vierge d'interprétations ou au moins de repérages interprétatifs précisément mis en branle par la répétition des séances antérieures. Il nous semble que cette caractéristique dans le « récit de cas » conduit à l'impression, pour le lecteur, soit d'une « magie »[436] de l'interprétation soit d'un « placage » d'une interprétation déjà toute faite. Dans la mesure où l'écriture du cas ne rend pas nécessairement compte du travail psychique que fournit l'analyste durant la séance, cela pourrait expliquer l'écart béant, parfois, entre les éléments rapportés dans l'écrit et ceux qui ont *de fait* conduit à l'élaboration d'une interprétation. De tels effets de l'*écriture* de cas sont à prendre en considération, selon nous, par le clinicien. Ils permettent de rappeler combien, dans le jeu – comme dans la *talking cure* d'ailleurs – l'interprétation ne relève ni d'une intuition quelque peu « magique » ni d'une « clef des jeux », mais émerge lentement de l'*épreuve* de la répétition, le mot « épreuve » étant à considérer ici dans toute sa polysémie.

2.3.4.4 Le jeu et l'angoisse

À ce critère de la répétition, M. Klein ajoute un autre critère qui nous semble intéressant : la nécessité de prendre en compte *l'affect* auquel donne lieu le jeu. C'est ce qui permet de déterminer le *moment favorable* ou *kaïros* de l'interprétation.

M. Klein formule une interprétation lorsqu'elle repère que l'angoisse devient trop envahissante pour l'enfant. Ce troisième aspect, plus spécifique de sa technique, vise à *soulager*

436 Pour notre part, il nous a semblé que les interprétations comme celles de F. Dolto, par exemple, donnaient parfois ce sentiment.

l'angoisse. Dans l'exemple d'une représentation ludique de ce qu'elle interpréterait comme « scène primitive », M. Klein recommanderait donc de se livrer à une formulation verbale de celle-ci non pas *systématiquement*, mais *seulement dans l'éventualité où* le jeu mobiliserait des affects trop forts et ce, afin de permettre que l'élaboration puisse continuer et le jeu ou les associations se poursuivre. Le *kaïros* de l'interprétation, mais aussi le *choix du fragment fantasmatique* qui va recevoir une interprétation dépendent donc, en dernier ressort, de la charge d'angoisse manifestée dans le jeu. C'est l'*effet* de l'interprétation qui est ici explicitement visé. Si l'on suit M. Klein, il ne s'agirait donc pas de *tout* interpréter, mais seulement ce qui déborde les capacités de symbolisation de l'enfant. L'interprétation vise donc à relancer le jeu ou les associations, c'est-à-dire qu'elle promeut « la mise en mots ». Melanie Klein rapporte, par exemple, le cas de Kenneth :

> À mesure que son analyse avançait, il était souvent repris par l'angoisse et ne pouvait me faire part de ses associations qu'en les complétant par des jeux avec les cubes ; il arriva même plus d'une fois que, sous l'emprise de cette angoisse, les mots lui manquèrent et qu'il n'eut d'autre moyen d'expression que le jeu. L'angoisse une fois dissipée par les interprétations, il redevenait capable de parler plus librement.[437]

Nous voyons, dans un tel exemple, que la « mise en mots » par le thérapeute comporte en elle-même un effet thérapeutique, permettant l'apaisement de l'angoisse en même temps que l'accès à la parole pour le patient.

2.3.4.5 Les limites de l'interprétation kleinienne du jeu

Pour conclure cette partie sur les « voies » kleiniennes de l'interprétation du jeu, abordons maintenant les difficultés que pose, selon nous, l'innovation consistant à remplacer « l'association libre » par la « liberté du jeu ». Si l'évocation des critères de la répétition ou de l'angoisse (qui découlent de ce parti pris théorico-clinique) nous semble lumineuse, il n'en va pas de même pour ce qu'elle appelle l'interprétation « symbolique » qui, comme nous l'avons suggéré, est un effet, selon nous, de cette innovation.

Nous soulèverons trois points problématiques d'une telle pratique.

2.3.4.5.1 Équivocité du jeu

Comme nous l'avons souligné précédemment, une interprétation symbolique a, en effet, tendance à figer le sens au lieu de laisser circuler l'équivocité des sens. Sur ce point, Klein sera lucide et amenée à reconnaître la possible équivocité *symbolique*[438] des éléments du jeu[439]. Pourtant,

---

437 M. Klein, *La psychanalyse des enfants*, *op. cit.*, p. 78.

438 Equivocité *symbolique* que nous distinguons d'une équivocité *signifiante*. Un « double sens » symbolique n'étant pas équivalent, selon nous, à un « double sens » signifiant. Cf. développement qui suit.

elle n'en viendra pas à approfondir l'*intérêt* d'une telle équivocité. Selon nous, c'est dans la mobilité elle-même des symboles du jeu que consiste l'un des intérêt de celui-ci, dans la circulation, donc, et non dans l'interprétation symbolique et univoque d'une fonction particulière, à un moment donné.

Ainsi, par exemple, dans les jeux du petit Hans, nous essaierons de montrer que ce n'est pas tant le statut symbolique du cheval qui serait intéressant à interpréter. Il nous semble plus prometteur de repérer que le jeu permet, contrairement au symptôme du petit garçon qui fige le cheval dans la fonction bien précise d'objet phobique, de rétablir une circulation des signifiants. Que Hans puisse par exemple se mettre à incarner lui-même ce cheval dans un jeu nous semble un moment décisif, comportant peut-être plus d'effets qu'une interprétation qui conduirait à pointer ce que symbolise ce cheval. Nous y reviendrons dans la partie suivante consacrée à Freud.

2.3.4.5.2 Irréductibilité de l'équivocité du jeu et de l'équivocité de la parole

Ensuite, il nous faut conclure sur la question que nous avions posée au début quant à l'équivalence (ou la non équivalence) entre le fait d'interpréter des associations libres verbales et celui d'interpréter des jeux. Ceci nous conduit à préciser la notion d'« équivocité ». Entre l'interprétation du matériel verbal et celle du matériel ludique, il y a bien un point commun incontestable, celui de la répétition ; pour autant, celui-ci ne doit pas nous conduire à occulter l'irréductible différence entre l'interprétation d'un geste et l'interprétation d'un signifiant.

Car il nous faut reconnaître que *l'équivocité symbolique des jeux* (parfois envisagée par Klein elle-même) ne saurait en aucun cas être assimilée à *l'équivocité du signifiant*.

Expliquons-nous. L'équivocité d'un jeu au sens où par exemple telle poupée pourrait tour à tour représenter le pénis du père, le bon sein, le cadeau du père ou le substitut au manque de l'objet phallique de la petite fille n'a rien à voir avec l'équivocité du signifiant. Il y a, selon nous, une différence irréductible entre cette équivocité et celle de la parole qui permet, elle, l'équivocité signifiante comme « double sens ».

Pour reprendre l'exemple donné par Lacan du rêve où apparaîtrait une « île » et une « faux », éléments qui pourraient bien se trouver dans un jeu, l'interprétation kleinienne symbolique nous conduirait, qui sait, peut-être du côté d'un désir de « châtrer la mère ou le père », mais jamais celle-ci n'envisagerait une logique signifiante conduisant par exemple à entendre une injonction du type « il faut ».

C'est, à notre avis, cet oubli de la recommandation inaugurale de Freud d'interpréter le rêve comme un *rébus* qui a d'ailleurs vraisemblablement conduit Melanie Klein à insister toujours

439 Cf. notre 3.4.3, *Le jeu et la répétition*.

davantage du côté de l'interprétation symbolique du rêve, avec le risque d'un certain « réductionnisme » ou « unilatéralisme » de l'interprétation analytique[440].

Reconnaissons, à sa décharge, qu'une telle interprétation dans le sens de l'équivocité de la parole serait particulièrement périlleuse dans l'exemple ci-dessus évoqué. Si l'enfant ne prononce pas de mots, se contentant « d'agir » ou d'utiliser ce qui nous évoque une île et une faux, rien ne nous prouve qu'il n'ait pas plutôt souhaité fabriquer un cocotier et une lame… Il serait donc bien aventureux pour l'analyste d'en tirer des élucubrations signifiantes. Le principe de précaution voudrait plutôt qu'en l'absence d'éléments supplémentaires, il en vienne à suspendre son jugement.

2.3.4.5.3 Des effets de l'interprétation kleinienne

Enfin, au sujet de l'interprétation kleinienne du jeu, nous souhaitons soulever la question de l'efficacité, dans certains cas, de l'interprétation du « contenu ». Même dans l'hypothèse où celle-ci serait juste, il nous semble qu'un certain nombre de jeux demeurent rétifs à toute interprétation.

Comme nous le verrons, les jeux du petit Hans ou de Ernst se suffisent à eux-mêmes. On voit mal dans ces cas ce qu'une interprétation du contenu pourrait apporter.

En ce qui concerne d'autres types de jeux tels que ceux de M. dont nous avons parlé dans la partie précédente, il nous a semblé que les tentatives d'interprétation de son jeu « schizo-paranoïde » restaient vaines, ne permettant aucun décalage dans le jeu ni dans la dynamique de la « cure »[441].

Il nous semble aujourd'hui qu'elles restaient vaines dans la mesure où en amont, c'est la question du dispositif qui n'avait pas été suffisamment élaborée – notamment la question de la demande de l'enfant à être aidé[442] – ainsi que la question de la structure du patient. En ce sens, la question du contenu du jeu et de son interprétation gagnerait, selon nous, à être mise, parfois, au second plan. Afin d'accueillir un jeu, il s'agirait, dans certains cas, de ne pas tant s'attarder sur *le contenu* de celui-ci que sur *ce qui a conduit l'enfant dans telle situation à s'y adonner*.

Chez Melanie Klein, le dispositif d'accueil du jeu nous semble aussi comporter certains flottements : nous faisons l'hypothèse que cela est, en partie, lié à cette assimilation de « l'association libre » avec le « jeu libre ». Venons-y.

---

440 Les interprétations kleiniennes symboliques finissent effectivement par donner le sentiment qu'il existerait un « réservoir » de schèmes fondamentaux dont les rêves et les jeux seraient l'expression déguisée : les parents combinés, la scène primitive, le désir de s'emparer du bon sein ou de dérober les bébés de la mère…

441 Je mets des guillemets dans la mesure où, en définitive, ce ne fut absolument pas une cure.

442 Pour un approfondissement de cette question, cf. paragraphe suivant.

2.3.5 La question du dispositif du jeu : enjeux éthiques et cliniques

2.3.5.1 Équivalence de l'association libre et du jeu spontané ?

Rappelons que c'est l'absence d'une censure aussi ferme chez l'enfant que chez l'adulte qui permet à M. Klein d'affirmer que là où l'adulte associerait *par procédé*, l'enfant associerait *spontanément*. On obtiendrait donc *sans procédé* chez l'enfant ce qui, chez l'adulte, nécessiterait au contraire de recourir à la « règle fondamentale ». Pour l'enfant, le *dispositif* de l'association libre apparaît en dernier recours comme superflu tant la *décision* du côté de l'analyste de considérer tout matériel qu'apporte l'enfant comme motivé par des mécanismes inconscients se trouverait suffisante.

Nous avons déjà signalé en vertu de quel principe M. Klein se permet un tel glissement. A. Freud elle-même l'énoncera en toutes lettres[443] : en opérant un tel déplacement, M. Klein revient en fait à *l'esprit* qui fonde la règle de l'association libre. La règle fondamentale n'est pertinente et ne permet de faire émerger, au moyen de pensées incidentes, le noyau inconscient refoulé, qu'en raison, en définitive, du *principe du déterminisme psychique*... Les jeux des enfants peuvent donc être interprétés comme des associations libres dans la mesure où leur succession est soumise, elle aussi, au même déterminisme psychique que les associations des adultes. Le refoulement chez l'enfant n'étant pas aussi profond que chez l'adulte, cette logique inconsciente trouve à se manifester spontanément sans qu'aucune règle n'ait à être énoncée.

Pourtant, au nom, ici, du principe du déterminisme psychique, n'est-on pas amené à confondre une *logique inconsciente* au demeurant incontestable pour nous (faisant passer d'une pensée à une autre ou d'un jeu à un autre) avec le *dispositif de la cure* qui inviterait le patient, de manière active, à associer ?

Ce glissement d'une logique inconsciente effective (le jeu) à l'instauration d'un dispositif artificiel (l'association libre) comporte, selon nous, des effets importants pouvant entraîner des déboires chez celui qui reçoit des enfants en séance.

C'est en outre ce qui conduit, selon nous, au sentiment d'un certain « forçage » de la cure des enfants chez Melanie Klein, laissant la question de la demande de ce dernier, chez elle, comme un point aveugle et non élaboré. Nous serons à ce titre tenté de considérer que le choix d'interpréter toute réticence au travail analytique en séance avec elle comme « transfert négatif » constitue une manière autoritaire de régler cette question pourtant cruciale[444].

---

443 A. Freud, « Introduction à la technique psychanalytique », *op. cit.*, p. 45. Cf. paragraphe suivant : 3.5.2, *L'objection annafreudienne*.

444 Nous y reviendrons en 3.5.3, *Difficultés éthiques et cliniques*.

2.3.5.2 L'objection annafreudienne

A. Freud, la première, a émis quelques objections au sujet de la légitimité de l'équivalence entre associations libres et jeu libre des enfants. Si celles-ci ne nous satisfont pas, car à notre avis, Anna Freud se relève pas la vraie difficulté, elles constituent une bonne introduction :

> Comme le montrent ses publications, Mme Melanie Klein remplace la technique de l'association libre employée pour l'adulte par la technique du jeu chez l'enfant. […] Mais examinons une fois encore s'il est raisonnable d'assimiler ces actes de l'enfant qui joue aux associations adultes.[445]

Considérant la technique excellente en ce qui concerne « l'observation » de l'enfant, A. Freud doute qu'on puisse établir une analogie jeu et association libre. Il manque, selon elle, *l'intention* délibérée d'associer, dans un dispositif précis dont le but est thérapeutique :

> La pensée de l'adulte est bien « libre », c'est-à-dire que le patient s'interdit de lui donner aucune direction consciente, ou d'en influencer le cours en aucune façon, mais il se trouve pourtant sous la représentation d'un but bien déterminé, à savoir qu'il se trouve en analyse. Or cette notion de but manque à l'enfant… *Car si les impulsions des enfants qui jouent ne sont pas dominées par la même représentation du but que celle des adultes, nous n'avons peut-être aucun droit de les traiter de la même manière que celles-ci.*[446]

Dans ces conditions, il se pourrait bien, selon Anna Freud, que le matériel apporté en séance hors de tout dispositif précis soit « indifférent » et à ne pas interpréter.[447]

Cette objection ne tient pas. Anna Freud s'en rend elle-même compte. Se rappelant le principe du « déterminisme psychique », elle conviendra du fait que tout acte rapporté en séance, quelles qu'en soient les conditions, est effectivement en lien avec un matériel inconscient et non pas « innocent ». En théorie, rien n'empêche donc de considérer les actes libres d'une séance d'un enfant comme analogues aux paroles libres d'une séance d'un adulte. Dans les deux cas, *la logique inconsciente est à l'œuvre* :

> Cependant l'objection que nous émettons ainsi à l'emploi analytique de la méthode M. Klein peut être aussi infirmée d'un autre côté. Il est vrai, en effet, qu'on peut donner une explication très innocente des actes de l'enfant qui joue. Mais pourquoi reproduit-il précisément les incidents du réverbère et/ou des deux voitures ? Ne serait-ce pas précisément la signification symbolique cachée derrière ces deux faits qui le pousse à les reproduire plutôt que d'autres, pendant l'heure d'analyse ?

---

445 A. Freud, « Introduction à la technique psychanalytique », *op. cit.*, p. 41 et 43.
446 *Ibid.*, p. 44. Nous soulignons.
447 « Au lieu de voir dans ces actes des symboles, on pourrait en donner des explications parfaitement innocentes. » *Ibid.*, p. 44. Nous soulignons.

> Il est vrai aussi sans doute qu'il manque à l'enfant la représentation du but de la situation analytique qui dirige le patient adulte. Mais peut-être n'en a-t-il pas besoin du tout.[448]

A. Freud a ainsi repéré le glissement que M. Klein fait subir à la règle fondamentale. Toujours est-il qu'il lui semble impossible de contester, de manière *théorique*, le parti pris kleinien, seule *l'expérience clinique* pouvant, selon elle, trancher[449] : c'est-à-dire les faits. Ce qui ressort de son argumentation, c'est sa réticence à accepter les interprétations systématiques de M. Klein ainsi qu'un dispositif qui ne demande pas véritablement d'engagement « délibéré » de la part de l'enfant. Elle semble déceler dans la position de M. Klein quelque chose de l'ordre de « l'abus d'interprétation » sans qu'elle puisse, néanmoins, fournir d'argument contraire.

Il nous semble en effet, qu'à ce niveau, l'objection n'est pas tant de nature théorique que de nature éthico-clinique. Dans le jeu, le problème ne résulte pas du fait que l'« intention » d'associer manque : nous avons montré que le jeu permet vraisemblablement, tout aussi bien que l'association libre (voire *mieux* que celle-ci), l'émergence d'une logique inconsciente bien qu'il ne se propose pas *intentionnellement* ce but. Non, le problème, selon nous, est celui de l'engagement du traitement et donc de la dynamique du transfert. La question n'est pas celle de la possibilité, mais celle de la légitimité et de la pertinence d'interpréter ce « libre cours » laissé aux processus primaires dans le jeu.

A. Freud ne pouvait, selon nous, formuler une objection de ce type dans la mesure où elle-même s'engagea dans une voie également « suspecte » aussi bien éthiquement que cliniquement, prônant la nécessité d'un « dressage à l'analyse »[450] de l'enfant, c'est-à-dire d'un forçage du « transfert positif » fondé sur la conception d'une cure soumise aux nécessités d'une éducation.

2.3.5.3 Difficultés éthiques et cliniques

Deux difficultés – l'une éthique et l'autre clinique – demeurent, en effet, selon nous, dans le glissement que M. Klein fait subir à la règle fondamentale. Si l'argument du déterminisme psychique est effectivement imparable, on peut se demander si ce remplacement du *dispositif* par

---

448 *Ibid.*, p. 45.

449 « […] la question de savoir s'il est légitime d'attribuer la même valeur aux idées présidant au jeu de l'enfant qu'aux associations d'idées de l'adulte, ne se résout pas facilement par des arguments théoriques. Evidemment il faut avoir recours à une contre-épreuve au moyen de l'expérience pratique. » A. Freud, « Introduction à la technique psychanalytique », *op. cit.*, p. 45.

450 Selon elle, il était nécessaire, dans un premier temps, de se rendre indispensable à l'enfant afin de pouvoir, dans un deuxième temps, exercer un « pouvoir éducateur » sur lui et le contraindre à renoncer à ses mauvais penchants. Ceci l'empêcha vraisemblablement d'approfondir l'impression qu'elle eut d'une tendance à la « violence de l'interprétation » repérable dans les écrits kleiniens. Elle-même défendit en effet une certaine violence dans le travail avec les enfants, non pas celle de l'*interprétation*, il est vrai, mais celle de l'*éducation*.
« Cette tâche nécessite pour l'analyse de l'enfant un temps de préparation que ne réclame pas l'analyse d'un adulte. […] ce temps de préparation, de "dressage" à l'analyse, pourrait-on dire, durera d'autant plus longtemps que l'attitude de l'enfant est plus éloignée de l'attitude idéale du patient adulte. » *Ibid.*, p. 14 et 15.

une *expression libre* de l'enfant est légitime et pertinent. Si, *théoriquement,* il est toujours possible de pratiquer l'écoute flottante et de considérer les associations en mots et en actes de l'enfant comme on le ferait avec les paroles d'un adulte, peut-on pour autant *formuler* des interprétations dans un tel dispositif qui ne prend pas en considération la demande du sujet de la cure ?

Dans quelle mesure celles-ci ne courent-elles pas le risque d'apparaître comme des interprétations « sauvages » du jeu de l'enfant ? Nous le voyons, c'est la question de leur légitimité qui vient ici à se poser. Une telle décision ne reviendrait-elle pas, en définitive, si l'on fait une analogie, à assister à la conversation d'un adulte et à observer ses « actes symptomatiques » hors cure en les lui interprétant de gré ou de force ?

Nous avons vu que M. Klein interprète à l'enfant les réticences d'un premier entretien comme un « transfert négatif ». Il nous semble, si l'on poursuit l'analogie avec l'adulte évoqué à l'instant, que cela reviendrait à considérer les protestations de ce dernier à l'égard de nos interprétations sauvages comme un « transfert négatif » à notre égard. Nous n'aurions peut-être pas complètement tort sur le diagnostic, mais assurément sur l'intérêt et la légitimité de le lui communiquer. Nous nous illusionnerions encore plus à penser que la cure, de cette manière, a été initiée.

Or qu'un enfant joue dans notre bureau ne signifie pas non plus nécessairement qu'il est au travail ni qu'il soit d'accord pour se mettre au travail et demander de l'aide. En cela, le dispositif de F. Dolto du paiement symbolique, visant à laisser place à l'enfant comme sujet, nous semble déterminant. Non pas au sens où ce paiement devrait être appliqué à la lettre (dans de nombreux cas, il est superflu, au moins pendant un temps), mais dans la mesure où cela permet, dans certains cas, de distinguer un authentique transfert négatif *interprétable* d'un refus pur et simple d'être aidé de la part de l'enfant.

Ainsi, d'un point de vue *éthique*, c'est la question de la demande du sujet qui est ici en question et passée sous silence dans l'élaboration kleinienne de la technique analytique du jeu. Peut-on se passer de l'accord de l'enfant pour inaugurer un travail en postulant d'emblée un transfert *à interpréter* comme le fera M. Klein dès lors qu'un jeu est initié ? Qu'est-ce qui peut justifier, lorsqu'un enfant, par exemple, refuse de parler et joue un jeu quelconque, que M. Klein interprète ce refus en termes de transfert négatif ?

À ce sujet, seule l'insistance de F. Dolto sur la nécessité d'interroger la demande des enfants dans la cure et d'accepter leur éventuel refus d'être aidé malgré eux est, selon nous, éthiquement acceptable. Comme nous l'avons déjà signalé, si, *en théorie*, M. Klein donnait à l'enfant ce statut de sujet, *en pratique*, il nous semble que cette dimension en était encore à ses premiers balbutiements.

Ensuite, il nous semble que cette question *éthique* dans le maniement du transfert avec l'enfant se redouble d'une question *clinique*. Un tel flou concernant le dispositif et son articulation à la demande de l'enfant nous semble peu propice au travail analytique. Dans un cadre aussi flottant, il nous semble que bien souvent aucune dynamique ne peut émerger, l'interprétation « forcenée » risquant de conduire, dans une telle situation, à des paroles vides de la part du thérapeute, *flatus vocis*, condamnées à glisser sur le patient comme l'eau sur les plumes d'un canard.

Face à la question du dispositif, il nous semble douteux qu'en appeler à l'association spontanée (que ce soit dans ses jeux ou dans ses paroles) de l'enfant, et seulement à elle pour tout dispositif, soit à même de résoudre quoi que ce soit. Comme avec l'adulte, il nous est apparu que l'*instauration d'un dispositif* est inévitable afin de pouvoir travailler avec le transfert. Interpréter les jeux d'un enfant, aussi justes soient les interprétations, nous semble donc en soi insuffisant.

Pour reprendre la métaphore des échecs de Freud[451], une analyse se déroule effectivement comme une « partie ». Sans que soient élaborées les règles de cette « partie », aucun travail ne peut, selon nous, se mettre en place, pas plus avec l'enfant qu'avec l'adulte. Assimiler le jeu à l'association libre pose ainsi avec acuité le problème du dispositif et notamment celle de l'« ouverture »[452] de la cure.

Pour illustrer ce point, nous reprendrons l'exemple de M., évoqué ci-dessus et dans notre partie précédente. Faute d'avoir introduit la question de la demande et donc du transfert, nous avons reçu, des semaines durant, cet enfant à qui, en réalité, nul (nous-même compris) n'avait donné la place de sujet. Cet enfant jouait. Il jouait même beaucoup. Pourtant, il n'est guère étonnant, dans ces conditions, que les interprétations multiples et variées n'aient jamais eu aucun effet. Au-delà de la question de la structure de l'enfant, l'ouverture de la cure avait été manquée. Quand la question lui fut enfin posée, l'enfant admit en effet très aisément son désir de ne pas venir, reconnaissant que la demande émanait de sa mère et non de lui-même.

Ce cas est fréquent lorsque nous recevons des enfants, qui, rappelons-le si nécessaire, viennent très rarement d'*eux-mêmes*. Pour cette raison, traiter la question de la demande à sa racine et indépendamment de la question du jeu est primordial. Ce cas nous montre la nécessité de ne

---

451 « Celui qui veut apprendre dans les livres le noble jeu des échecs ne tardera pas à faire l'expérience que seuls les ouvertures et les coups de conclusion permettent une présentation systématique exhaustive, alors que la variété incommensurable des coups qui commencent après l'ouverture se refuse à une telle représentation. Seule l'étude assidue des parties dans lesquelles les maîtres se sont affrontés peut combler cette lacune de l'enseignement. C'est à de semblables restrictions que sont évidemment soumises les règles que l'on peut donner pour l'exercice du traitement psychanalytique. » S. Freud (1913), « Sur l'engagement du traitement », *Œuvres complètes, Psychanalyse, XII, 1913-1914*, traduction J. Altounian *et al.*, Paris, PUF, 2005, p. 163.

452 *Ibid.*

pas surdéterminer la question du jeu qui, comparée à la question du transfert, n'est, en définitive, que secondaire.

En cela, comme nous allons le souligner *infra*, la « technique psychanalytique du jeu » kleinienne, liant indissolublement la question du jeu et de la cure, tendrait quelque peu à égarer le clinicien.

2.3.6 La question du jeu comme *technè* : problèmes de perspective

Pour conclure sur le jeu comme technique de la cure kleinienne, nous souhaitons ainsi montrer que l'angle consistant à considérer le jeu et la cure de manière indissociable constitue, dans une certaine mesure, une impasse.

Au-delà des objections internes évoquées dans la partie précédente, il nous semble que la conception de la cure de l'enfant chez Melanie Klein apparaît tellement indissociable du jeu que c'est, en définitive, la dimension problématique de certains jeux qui ne trouve pas sa place dans la théorie. Certes, comme nous l'avons souligné, Melanie Klein évoque bien des jeux qui, en tant que tels, semblent peu accessibles à une interprétation en termes de fantaisie de désir et qui, selon elle, n'ont d'autre but que de se couper de la réalité. En cela, elle reconnaît qu'ils ont pu lui donner du fil à retordre :

> En fait, elle [Erna] cherchait par tous les moyens à maintenir l'existence d'un monde imaginaire et à le défendre contre la réalité […]. Grâce à ces satisfactions physiques et aux fantasmes qui en étaient inséparables, elle s'efforçait de perpétuer à tout prix l'état de rêve qu'elle avait entretenu en jouant.[453]

Pour autant il demeure que l'analyse peut, selon Melanie Klein, en venir à bout :

> Tous mes efforts pour intégrer plus complètement sa vie réelle à l'analyse demeurèrent vains *tant que je n'eus pas franchi une étape décisive en analysant les raisons les plus profondes qui la poussaient à se couper du réel.* [454]

Chez Melanie Klein, on ne peut que constater la propension à considérer l'interprétation du jeu comme solution aux impasses de la cure. Pour cette raison, la dimension problématique de celui-ci, pourtant parfaitement repérée, comme l'extrait cité ci-dessus le prouve, n'est jamais vraiment développée. Klein n'en vient pas à envisager que certains jeux pourraient être inaccessibles à l'interprétation. Elle conclut plutôt que l'échec d'une interprétation tient au fait qu'elle n'a pas été assez « profonde ».

---

453 M. Klein, « La technique du jeu psychanalytique », *op. cit.*, p. 55 et 56.
454 *Ibid.*

De ce parti pris, résulte ce que nous avons nommé un *problème de perspective* : la question de l'analyse de l'enfant se trouve tout entière envisagée au travers du prisme du jeu plutôt que le jeu n'est considéré comme un aspect, éventuellement interrogeable et problématique de la thérapie de l'enfant. D'entrée, ce que Melanie Klein présentera comme problématique c'est, comme nous l'avons déjà souligné, l'*inhibition* au jeu, qui ôte toute possibilité de faire des interprétations[455] et non le jeu en lui-même.

L'adhérence de la question de la cure de l'enfant avec celle du jeu est en partie dommageable. Elle conduit à minimiser d'autres médiateurs tels que le dessin[456] par exemple. Corollairement, plutôt que de théoriser le jeu comme un médiateur parmi d'autres, Melanie Klein en fait, surestimant quelque peu son rôle, *la* technique par excellence permettant la cure des enfants. Il nous semble que cette focalisation n'a pas lieu d'être.

Ensuite, par un tel choix théorique, c'est le problème inverse qui se trouve occulté : *le fait qu'un enfant joue* ne signifie pas qu'une dynamique de cure soit à l'œuvre. À partir de là, c'est la légitimité de formuler des interprétations qui doit, selon nous, être mise en question.

En résumé, disons en une formule que, selon nous, *la cure pour enfants n'implique pas nécessairement le jeu, de même que réciproquement le jeu n'implique pas non plus qu'il y ait cure.*

Cette dissociation est nécessaire et cette remise au point salutaire, à notre avis, pour celui qui reçoit des enfants.

455 Cf l'exemple de Dick dans M. Klein (1930), « L'importance de la formation du symbole dans le développement du moi », *Essais de psychanalyse*, 1921-1945, traduction M. Derrida, Paris, Payot, 1984, p. 269.

456 Comprenons bien. M. Klein n'exclut absolument pas le recours au dessin (elle énonce même en toutes lettres l'intérêt, parfois, d'y recourir), elle se contente de ne pas le théoriser.

2.4 La théorie kleinienne du jeu comme expulsion de l'angoisse

Une fois abordée la question technique, il est temps d'évoquer l'autre dimension de la théorie kleinienne du jeu, laissée jusque-là de côté. Il est partiel, effectivement, de considérer le jeu kleinien uniquement sous l'angle d'un *usage* du jeu sans prise en considération de la *conception* du jeu telle que Klein l'expose et ce, bien que, généralement, peu d'attention soit prêtée à cet aspect de son œuvre.

Nous soutenons, en effet, qu'il existe, chez Melanie Klein, une authentique tentative de théorisation du jeu, même si, en définitive, celle-ci est exposée de manière assez lapidaire. La conception qu'elle ébauche dans un court article de 1929 : « La personnification dans le jeu des enfants », où elle envisage la dynamique et les mécanismes du jeu, ne donnera effectivement lieu à aucun écrit ou approfondissement ultérieurs dans sa théorie. Pourtant, nous ferons l'hypothèse que s'y énoncent des considérations tout à fait décisives pour comprendre le jeu en général et en particulier le jeu kleinien. En creux, cet abord du jeu imprègne d'ailleurs, à notre avis, toute l'œuvre kleinienne.

Pour anticiper – mais nous y avons déjà fait allusion – disons que si le jeu est bénéfique pour l'enfant, c'est, selon elle, dans la mesure où il lui permet de prendre de la « distance » avec l'angoisse et les figures ou « imagos » qui l'incarnent, instaurant une *Spaltung* ou *schize* salutaire avec le « terrifiant ».

Il est patent que, partie d'une conception du jeu comme accomplissement de désir sur le modèle du rêve, partie d'Eros donc, Melanie Klein situera le jeu toujours davantage du côté de Thanatos[457]. *Le jeu kleinien n'est pas expérience de plaisir – en tout cas, pas d'un plaisir « positif » – il est avant tout défense contre l'angoisse.*[458]

2.4.1 Le jeu comme personnification

Rappelons tout d'abord que la théorie du jeu kleinienne concerne par prédilection un type de jeux bien particulier, les jeux de rôle ou jeux de « *mimicry* »[459] pour reprendre la terminologie de

457 Au sens kleinien de l'« instinct de mort » qui, comme on le sait, chez elle, n'est pas « silencieux », contrairement à la conception freudienne.

458 Eventuellement à comprendre, donc, comme plaisir « négatif ».

459 « On se trouve alors en face d'une série variée de manifestations qui ont pour caractère commun de reposer sur le fait que le sujet joue à croire, à se faire croire ou à faire croire aux autres qu'il est un autre que lui-même. […]. Je choisis de désigner ces manifestations par le terme de *Mimicry*, qui nomme en anglais le mimétisme. » R. Caillois, *op. cit.*, p. 61. Ce jeu repose sur l'illusion et suppose l'acceptation temporaire d'un univers clos, conventionnel et fictif. La

R. Caillois. C'est le mécanisme de la « personnification » qui, en effet, retient son attention, la capacité de l'enfant à inventer des personnages et à leur attribuer des rôles. Là où Winnicott s'intéresse à la créativité propre au fait de jouer, Klein s'intéresse au jeu avant tout comme théâtre :

> J'attirais enfin [dans l'article de 1926[460]] l'attention sur un des principaux mécanismes qui régissent les jeux où l'enfant invente divers « personnages » et distribue leurs rôles. Dans cet article, je me propose d'étudier de plus près ce mécanisme ; j'illustrerai aussi, dans un certain nombre d'exemples tirés de divers types de maladies, le rapport qui existe entre la nature des « personnages » ou personnifications et l'accomplissement des désirs.[461]

Il s'agit de comprendre le « jeu de rôle » au sens large. Que l'enfant incarne lui-même les rôles, ou que, tel un metteur en scène, après avoir fait son *casting*, il les distribue à des jouets – ce que permettait le dispositif de la salle de jeux de Melanie Klein mettant à disposition un certain nombre de figurines, voitures, trains, poupées... – importe peu. C'est en définitive la dimension théâtrale du jeu qui intéresse cette dernière, par laquelle l'enfant se fait metteur en scène de ses fantasmes.

Le monde interne de ces derniers se « joue » donc sur une scène *all'aperto*, « à ciel ouvert » et ce, avant que l'Autre Scène[462], à l'âge adulte, ne se trouve refoulée dans la *camera obscura* des rêves.

Klein propose d'interpréter cette tendance à la personnification à l'aune d'une « psychologie des profondeurs » et, pour cette raison, la met en lien, dans un premier temps, avec « l'accomplissement de désir ». Le jeu doit être compris du côté du rêve et non d'une psychologie développementale. En cela, la conception kleinienne du jeu de *mimicry* s'oppose radicalement à la conception classique (telle qu'on la retrouve par exemple chez R. Caillois[463]) selon laquelle il s'agirait pour l'enfant d'« imiter » l'adulte. L'enfant, dans son jeu, ne copie pas les gestes qu'il a vus de l'extérieur chez les « grands », comme une approche « centripète » du jeu de l'enfant pourrait le laisser entendre. Le jeu est bien davantage à appréhender comme une projection à l'extérieur des préoccupations libidinales de l'enfant, dans une dynamique « centrifuge », donc, consistant à expulser hors de soi-même, sous une forme imaginaire, des mouvements pulsionnels. En ce sens, si la dimension du « faire semblant » n'a pas vraiment d'importance dans la

---

Mimicry est corrompue quand le personnage confond le réel et la réalité : folie, dépersonnalisation. Dans ce jeu, il y aurait, selon Caillois, modification de *soi* et non de l'*extérieur* comme dans l'*Agôn* et l'A*lea*.

460 M. Klein, « Les principes psychologiques de l'analyse des jeunes enfants », *op. cit.*

461 M. Klein, « La personnification dans le jeu des enfants », *op. cit*, p. 242.

462 O. Mannoni, *Clefs pour l'imaginaire ou l'Autre Scène*, Paris, Seuil, 1969.

463 « Mimique et travesti sont ainsi les ressorts complémentaires de cette classe de jeux. Chez l'enfant, il s'agit d'abord d'imiter l'adulte. » R. Caillois, *op. cit.*, p. 64.

conception kleinienne, c'est que le jeu ne consiste pas tant à faire « comme si » qu'à donner « réalité » à la vie psychique interne en lui offrant une scène.

Que certains enfants ne disposent pas de cette faculté, comme nous y avons déjà fait allusion, rendrait, selon Melanie Klein, l'analyse difficile. Aussi, qu'ils puissent se mettre à fantasmer et jouer constitue-t-il, pour elle, un progrès ainsi qu'un préalable pour la cure[464].

2.4.2 Les deux mécanismes de la personnification ludique

Selon Klein, la personnification repose sur deux mécanismes : la projection et le clivage.[465]

2.4.2.1 La projection

Reprenant la notion ferenczienne, Klein fait de la « personnification » une forme de « projection » à l'extérieur de soi du monde fantasmatique interne (notion qui s'oppose à celle d'« introjection »[466]). S'agit-il d'une « projection »[467] au sens strict de rejet à l'extérieur de soi d'une partie inacceptable, forclose, ou seulement d'une projection à l'extérieur de soi de contenus refoulés à comprendre du côté d'une « méconnaissance » ? Force est de constater que Melanie Klein ne s'attarde guère sur la question qui pourtant comporte des conséquences essentielles pour envisager la dynamique ludique. Que le jeu doive se comprendre sur le modèle d'un mécanisme de forclusion (faisant du jeu une formation proche du délire) ou bien comme une formation au service d'une dénégation est en effet d'une importance cruciale pour celui qui travaille avec le jeu des enfants. Nous y reviendrons tant cet aspect est décisif.

Contentons-nous, dans un premier temps, de considérer que sans théoriser ce point ni l'éventuelle irréductibilité des deux types de « projection », Klein fait du jeu de personnification ce que nous aimerions appeler une « objectivation » du monde pulsionnel. Nous pensons ici à la description de F. Hegel du jeu de l'enfant qui jette des cailloux dans l'eau et qui, prenant conscience, dans cette objectivation à l'extérieur de soi, de sa capacité à transformer le monde,

---

464 « Jusqu'à présent, mon expérience m'a enseigné que les enfants schizophrènes ne sont pas capables de jouer au sens propre du terme. Ils effectuent certaines actions monotones qui ne permettent de pénétrer vers l'inconscient qu'après bien des efforts. Lorsque nous y parvenons, c'est pour constater que dans ces actions, l'accomplissement des désirs se ramène à la négation de la réalité et à l'inhibition fantasmatique. Dans les cas extrêmes, la personnification est impossible. » M. Klein, « La personnification dans le jeu des enfants », *op. cit.*, p. 242.

465 « Je pense que ces mécanismes (le clivage et la projection) sont les facteurs principaux de la tendance à la personnification ludique. » *Ibid.*, p. 248 et 249.

466 Cf. S. Ferenczi (1909), « Introjection et transfert », *Psychanalyse I, Œuvres complètes 1908-1912*, traduction J. Dupont, Paris, Payot, 1990.

467 Pour la distinction des différents sens de « projection », cf. J. Laplanche, J.-B. Pontalis, *op. cit.*, p. 343.

fait l'expérience de la *schize* constitutive de la conscience de soi. Cette œuvre lui « donne à voir ce qui est sien »[468], nous Hegel.

De même chez Klein, le jeu comme personnification serait à l'origine d'une objectivation de soi faisant effet de miroir, à cette différence que chez elle, l'enjeu d'une telle objectivation n'est pas d'accéder au « pour soi », mais, pour l'enfant, de se déprendre de la terreur que son monde interne lui inspire en lui donnant une « forme ». Car avant d'être « projection », mouvement d'expulsion hors de soi, la personnification est « figuration », dotation d'une forme d'un type bien particulier, que nous serions tentés de nommer « animiste ».

Si Klein n'insiste pas sur cette dimension, nous sommes autorisés à penser que cette mise en forme imaginaire du monde pulsionnel permet de « border » des éprouvés qui, sans cette personnification, demeureraient erratiques, libres et informes. Cette mise en forme de l'angoisse originaire contribuerait à en modérer la violence potentiellement terrifiante. La figuration dans le jeu permettrait de fournir des coordonnées à celle-ci. Pour le dire autrement, afin d'échapper à la *Geworfenheit* primordiale, la déréliction, *le sujet, dans la conception kleinienne, projetterait hors de lui-même la cause de celle-ci en la personnifiant*. Tentant de trouver une « cause » au négatif qui l'habite, l'« appareil à penser » kleinien lui donnerait une forme « animiste ».

La psyché enfantine aurait ainsi, chez M. Klein, le pouvoir de figurer des vécus internes en leur donnant la forme d'un personnage au sens étymologique où « *personnae* » désigne les « masques » et par suite les rôles des acteurs sur la scène. D'ailleurs, précisons que, sur la scène kleinienne, les angoisses primordiales donnent tout aussi bien lieu à des « personnages » à proprement parler (objets totaux) que parfois à des objets partiels dotés de force ravageuse ou bienfaisante (sein, pénis, vagin denté…).

Prenons un exemple pour illustrer cette capacité de figuration, celui de l'apparition dans un jeu d'une « mère terrifiante »[469]. On se fourvoierait, en appliquant une lecture symbolique simpliste, à comprendre cette « mère terrifiante » comme *mimesis* ou imitation de la mère réelle[470]. Cette figure, pour Melanie Klein, doit, à l'inverse, être comprise comme « personnification » d'un éprouvé interne de terreur, permettant d'objectiver et de donner forme à un contenu pulsionnel relativement informe et en tout cas insupportable afin de l'expulser et de s'en défendre. Sans

468 F. Hegel (1942), *Cours d'esthétique (1818-1829), t. I*, traduction J.-P. Lefebvre, V. von Schenk, Paris, Aubier, 1995, p. 45 et 46.

469 Qui revient souvent sous la plume de Melanie Klein.

470 « Le jeu qui consiste à prendre des rôles semble souvent tout à fait simple et ne paraît représenter que des identifications primaires ; mais ce n'est là qu'une apparence très superficielle. Il est très important dans l'analyse des enfants de pénétrer au-delà de cette apparence. Mais cette pénétration ne produit tout son effet thérapeutique que si l'investigation fait apparaître toutes les identifications et toutes les déterminations cachées, et surtout, si l'on parvient à la culpabilité. » M. Klein, « Les principes psychologiques de l'analyse des jeunes enfants », *op. cit.*, p. 171.

rapport avec la mère réelle, cette « mère terrifiante », en tant que personnification, est une *issue psychique* permettant à l'enfant de maîtriser un tant soit peu un vécu interne terrifiant et de prendre de la distance vis-à-vis de celui-ci.

La psyché aurait ainsi la capacité d'offrir une forme imaginaire et personnifiée à ses propres motions pulsionnelles et c'est le théâtre de ces figurations que le jeu mettrait en scène. Avant d'accéder à la capacité de nomination, que M. Klein situe dans une continuité, le jeu consisterait en une « mise en personnage ». Grâce à elle, l'enfant pourrait jouer sur la scène du monde ses propres motions pulsionnelles « incarnées » sans être totalement aliéné par elles. La personnification permettrait à l'enfant de jouer de ses mouvements libidinaux sans être totalement aliéné par eux.

Il est permis de considérer, comme le propose Freud[471], que la capacité du *Phantasieren* découlerait, par abstraction, de cette première étape du jeu. On voit qu'avant de devenir « l'imaginaire » proprement dit, affranchi de supports concrets dans la réalité, la pensée concrète de l'enfant utiliserait les jouets et le corps comme mise en forme « incarnée » de la « soupe primitive » qu'est son monde interne. C'est seulement dans un second temps que l'enfant, pouvant désormais se passer des appuis matériels nécessaires à la personnification, pourrait donner libre cours à des rêveries sans support.

La vertu du jeu résulterait de cette possibilité proprement *cathartique*[472], au sens aristotélicien, de projection à l'extérieur de soi de vécus angoissants sous forme d'imagos terrifiantes. Il s'agirait, dans le jeu, de conjurer leur puissance ou de les apprivoiser suffisamment pour que ces personnifications relâchent, telles Cerbère, le monstre de l'Erèbe, leur surveillance cruelle et autorisent une expression du désir. La projection implique ainsi deux mécanismes[473] : une *mise en forme* ainsi qu'une *expulsion*.

Le ressort du jeu réside en définitive en une « mise en orbite » des puissances démoniaques et terrifiantes, représentant des vécus internes insituables autrement que sous cette forme animiste.

2.4.2.2 Le clivage

Le deuxième mécanisme du jeu est, pour Klein, le « clivage » (*splitting* ou *Spaltung*).

Il est possible de comprendre cette notion de clivage *de deux manières*, même si, à nouveau, comme pour la projection, Melanie n'en dit rien.

---

471 S. Freud, « Le poète et l'activité de fantaisie », *op. cit.*

472 La *catharsis* signifie « purgation ». Pour des précisions sur la fonction de la catharsis dans la tragédie, se reporter aux pages célèbres de la *Poétique*. Cf. Aristote, *Poétique*, traduction P. Beck, Paris, Gallimard, 1996, 1449b.

473 Que ne distingue pas Melanie Klein.

Dans un premier sens, le clivage peut désigner cet interstice minimal et logiquement nécessaire permettant à l'enfant de se projeter en avant de lui-même dans la personnification ludique de ses propres mouvements pulsionnels internes. Il s'agirait là de l'instauration d'un écart *constitutif* de la possibilité de « projeter » quoi que ce soit – au sens où un interstice minimal est indispensable pour rendre possible une « mise en scène ». Ce clivage désignerait une capacité de division subjective (sans préjuger de la nature forclusive ou dénégative de cette division).

La question de cet « écart », condition nécessaire d'une mise en scène, hélas non développée par Klein, nous semble particulièrement prometteuse afin d'envisager le jeu des enfants et certaines incapacités à jouer. En effet, ne serait-ce pas l'impossibilité d'instituer cet interstice minimal qui conduisit notre patiente H. à révéler tous les signes d'une schizophrénie infantile décompensée, événement suffisamment rare pour être digne d'attention ? Expliquons-nous. Ce qui chez certains enfants protège d'une décompensation psychotique à l'âge de latence ne serait-il pas précisément la possibilité, dans le jeu, de conserver, grâce à cet écart minimal, un espace de projection ? Nous y reviendrons, faisant l'hypothèse que par le maintien de cet interstice, le jeu offre peut-être la possibilité de faire suppléance, protégeant le sujet d'un retour du réel.

Mais dans le mécanisme de la personnification évoqué par Klein, il semble que le clivage ne soit pas seulement à entendre comme cette *exigence constitutive et première* d'un écart (à laquelle Klein, en vérité, ne fait guère allusion), mais comme *mécanisme secondaire*, corollaire à celui de la projection et permettant de faire en sorte que le « projeté » ne « revienne » pas. En cela, le clivage s'apparenterait de manière claire à un mécanisme forclusif. En effet, si le jeu est une scène permettant de conjurer et de mettre à distance l'angoisse sous forme de personnages, il importe que ce qui a pu être expulsé, à tant de frais, « à l'extérieur » ne soit pas réabsorbé « à l'intérieur ». Dans cette dialectique ludique du dedans et du dehors, le clivage aurait alors pour fonction d'instaurer une *schize* et de faire barrage au retour de ce qui a été expulsé et « mis en orbite ». On voit ici combien le clivage, entendu en ce deuxième sens, serait davantage de l'ordre d'une *Verwerfung* concernant des éprouvés insupportables et non inscriptibles que d'une *Verneinung*, dénégation permettant, de manière indirecte, d'y avoir accès.

Il serait certes logiquement envisageable de considérer une « projection » ludique sous forme de dénégation qui permettrait, dans un deuxième temps, une reconnaissance partielle du contenu projeté/voilé[474]. L'insistance de Melanie Klein sur la nécessité du clivage laisse néanmoins cette éventualité théorique peu probable. En effet, dans le cas d'une « projection-méconnaissance », il serait possible au sujet de « reprendre en soi », au sens d'une *Aufhebung*

[474] Ce qui en ferait ce que, dans notre prochain chapitre, nous appellerons un jeu « trompe-l'œil ».

hegelienne, et de dialectiser ce qui a été projeté plutôt que de continuer à s'en défendre par le moyen du clivage. Cette possibilité ne trouve pas de développement théorique dans la théorie kleinienne du jeu.

Pour conclure sur ce point, reconnaissons que si la *clinique* de Klein laisse la place à une telle interprétation *névrotique*[475] de la projection ludique, sa *théorie* ne permet guère d'en rendre compte. Il est, par ailleurs, difficile de ne pas faire le lien entre cette capacité de « personnification » (impliquant projection et clivage) et ce que Klein nommera, dans sa théorisation ultérieure, « position paranoïde-schizoïde »[476]. Point qui nous conduit, derechef, du côté d'un mécanisme psychotique.

2.4.3 Le jeu, d'Eros à Thanatos

Suite à ce bref parcours, reste à exposer de quelle manière la conception du jeu est insensiblement passée d'un accomplissement de désirs, auquel l'assimilait Klein afin de conserver le parallèle entre le jeu et le rêve, à une défense contre l'angoisse.

Si, en 1929, celle-ci s'efforce encore de conserver l'idée du jeu comme satisfaction de désirs (afin de rester dans une orthodoxie freudienne ?), on est contraint de reconnaître que cet accomplissement des désirs correspond, *au mieux*, au plaisir conçu comme soulagement de l'angoisse – jamais comme plaisir positif – et, *au pire*, à une tentative d'échapper à des éprouvés de terreur par une « fuite dans l'irréel »[477]. Elle illustre cet aspect par un exemple où sa petite patiente met en place des jeux dans lesquels elle se voit attribuer le rôle d'enfant et Erna celui de « mère ou de maîtresse » :

> Dans ses jeux, l'accomplissement des désirs résidait surtout dans les tentatives d'Erna pour s'identifier au personnage le plus fort, afin de maîtriser sa peur de la *persécution*.[478]

Force est de constater que la conception de la personnification comme mouvement érotique soumis au principe de plaisir laisse place à un mécanisme de protection contre l'angoisse et donc plutôt à un mécanisme d'évitement du déplaisir. En cela, la conception kleinienne du jeu nous paraît particulièrement sombre. Comme le résume très bien Hinshelwood, le jeu comporte chez Klein un « aspect désespéré » et « pessimiste » dans la mesure où sa fonction essentielle consiste à « soulager » des états « internes persécutifs » :

---

475 Certains récits de jeux vont manifestement dans ce sens.

476 La position schizo-paranoïde sera décrite pour la première fois en 1946 seulement dans M. Klein (1946), « Notes on some schizoid mechanisms », *Int. J. Psycho-Anal. 27*, 99-110. On pourra aussi se reporter, pour de plus amples informations, à M. Klein (1957), *Envie et gratitude*, traduction V. Smirnoff, Paris, Gallimard, 2008, p. 32 *sqq.*

477 M. Klein, « La personnification dans le jeu des enfants », *op. cit.*, p. 241.

478 M. Klein, « La personnification dans le jeu des enfants », *op. cit.*, p.243. Nous soulignons.

« *Play therefore has an aspect which is desperate and in fact a form of defence – expulsion or projection. This function of play is rather grim and pessimistic.*[...] *It is to provide relief from these persecuting internal states.* »[479]

Comme le dit avec éloquence l'anglais d'Hinshelwood, chez Klein, le jeu… « [...] *is no fun !* »[480] Voilà d'ailleurs comment elle décrit le « plaisir » tout négatif du jeu de personnification, conçu comme expulsion du conflit « vers le monde extérieur » :

> Grâce à eux [les mécanismes de clivage et de projection], la synthèse du surmoi, préservée au seul prix d'un plus ou moins grand effort, peut être abandonnée temporairement ; en outre, la tension créée par l'observation de la trêve entre le surmoi, comme un tout, et le ça, se trouve diminuée. Le conflit intrapsychique devient ainsi moins violent et peut être déplacé vers le monde extérieur. *Le plaisir obtenu de cette façon s'accroît encore* [!] lorsque le moi découvre qu'il obtient par là diverses preuves de ce que l'investissement de l'angoisse et de la culpabilité confère aux processus psychiques l'aptitude à se trouver des issues favorables et par là, à réduire considérablement l'angoisse elle-même.[481]

Cette évolution qui s'oriente de plus en plus vers une conception ludique relevant de Thanatos, sensible dès ses premiers articles, sera pleinement assumée au terme de ses recherches sur le principe de la symbolisation dans un article de 1930, « L'importance de la formation du symbole dans le développement du moi »[482]. À ce sujet, faisons remarquer que la tendance kleinienne consistant à prendre ses distances vis-à-vis du principe de plaisir n'est pas propre à sa conception du jeu et de la personnification, mais à sa conception générale de la symbolisation (dont la personnification serait, selon elle, un « dérivé » au même titre que l'identification, le langage et la sublimation).

Si, dans un premier temps, fidèle à S.Freud[483] et S.Ferenczi[484], Klein faisait d'Eros le principe producteur de symboles[485] dans cet écart irréductible entre le désir et sa satisfaction, en

---

479 R.D. Hinshelwood, *op. cit.*, p. 14. « Pour cette raison, le jeu comporte un aspect qui est désespéré et, en fait, une forme de défense – expulsion ou projection. Cette fonction du jeu est plutôt sinistre et pessimiste. [...]. Il permet d'apporter un soulagement aux états internes persécutifs. » Notre traduction.

480 *Ibid.*, p. 14. « [...] n'est pas drôle. ». Notre traduction.

481 M. Klein, « La personnification dans le jeu des enfants », *op. cit.*, p. 248 et 249. Nous soulignons.

482 M. Klein, « L'importance de la formation du symbole dans le développement du moi », *op. cit.*

483 « Freud démontre que ce qui ressemble, chez les humains, à un élan vers la perfection, est le résultat de la tension née de l'écart entre le désir de la satisfaction (et ce désir ne peut être apaisé par aucune formation réactionnelle de substitution ni aucune sublimation) et la satisfaction que l'on obtient en réalité. Je pense que nous pouvons mettre sur le compte de ce mobile non seulement ce que Groddeck appelle la compulsion à faire des symboles, mais aussi le développement constant des symboles. » M. Klein, « L'analyse des jeunes enfants », *op. cit.*, p. 139.

484 « Ferenczi postule que l'identification comme stade préliminaire du symbolisme se fonde sur le fait qu'à une étape précoce de son développement, l'enfant essaye de redécouvrir les organes de son corps et leurs activités dans tous les objets qu'il rencontre […] or il y a des chances pour que […] ces objets et ces activités, sans être eux-mêmes sources de plaisir, le deviennent à travers cette identification puisqu'un désir sexuel est déplacé sur eux […] Ensuite

1930, le déplacement théorique kleinien est accompli : la capacité de former des symboles[486] devient l'œuvre de Thanatos[487], naissant d'une angoisse primordiale forçant le sujet à expulser hors de lui-même ce qui, de la pulsion, lui est insupportable.

Remarquons qu'en ce qui concerne le jeu, le tournant en direction de Thanatos avait néanmoins été accompli dès 1926, dans la mesure où elle recommandait déjà de comprendre ce dernier comme expulsion « du père et de la mère », « torturant » intérieurement l'enfant :

> Un des mécanismes fondamentaux et universels du jeu où l'on joue un rôle consiste à séparer les diverses identifications à l'œuvre chez l'enfant, qui tendent à constituer un tout unique. En divisant les rôles, *l'enfant parvient à expulser le père et la mère qu'il a dans l'élaboration du complexe d'Œdipe absorbés et dont la sévérité le torture intérieurement. Le résultat de cette expulsion est un sentiment de soulagement, source principale du plaisir que ce jeu procure*.[488]

La capacité de personnification, on le voit, consiste à « séparer » les diverses identifications – cruelles, persécutrices et productrices d'inhibition – à l'œuvre chez l'enfant et notamment à scinder la figure terrifiante du surmoi en une multiplicité de personnages. Réduit de cette manière à une multiplicité de rôles, celui-ci deviendrait moins terrifiant. Non seulement il serait alors plus facile de lutter contre chacune de ses personnifications prise séparément, mais encore, il deviendrait possible d'expulser hors de soi chacune d'entre elles.

Par cet infléchissement de sa théorie du jeu en direction de Thanatos, il nous semble que Melanie Klein se rapproche définitivement d'une conception du jeu comme mécanisme schizo-paranoïde. L'apaisement que procure le jeu est essentiellement décrit comme « morcellement » des imagos terrifiantes.

2.4.4 La personnification et la psyché

Dans la mesure où la personnification donne un premier aperçu de ce qui deviendra la position schizo-paranoïde, on entr'aperçoit déjà que la conception kleinienne du jeu comme

---

lorsque le refoulement commence à agir et que le passage de l'identification à la formation du symbole s'est produit, c'est ce dernier processus qui offre à la libido la possibilité d'être déplacée sur d'autres objets et d'autres activités relevant des instincts de conservation et qui n'avaient pas à l'origine de valeur de plaisir. Nous arrivons alors au mécanisme de sublimation. » *Ibid.*, p. 119.

485 Dont l'identification serait le premier degré et la personnification un second.

486 « Nous voyons donc que l'identification est un stade préliminaire non seulement de la formation du symbole, mais aussi de l'évolution de la parole et de la sublimation. » *Ibid.*, p. 120.

487 « Je puis enrichir à présent ce que j'ai dit alors en affirmant qu'à côté de l'intérêt libidinal, c'est l'angoisse née pendant la phase décrite plus haut qui met en marche le mécanisme de l'identification. Comme l'enfant souhaite détruire les organes (pénis, vagin, sein) qui représentent les objets, il se met à craindre ceux-ci. Cette angoisse le pousse à assimiler ces organes à d'autres choses ; à cause d'une telle équivalence ces choses deviennent à leur tour objets d'angoisse, et l'enfant est ainsi contraint à établir sans cesse des équations nouvelles qui constituent le fondement de son intérêt pour les objets nouveaux et du symbolisme nouveau. » M. Klein, « L'importance de la formation du symbole dans le développement du moi », *op. cit.*, p. 265.

488 M. Klein, « Les principes psychologiques de l'analyse des jeunes enfants », *op. cit.*, p. 171. Nous soulignons.

personnification fonde en définitive sa théorie ultérieure. En cela, il existe, selon nous, une affinité profonde entre la conception du kleinienne du jeu et ses élaborations théoriques ; à ce titre, force est de constater que le jeu, compris comme personnification, joua un rôle bien plus important que celui, évoqué dans notre première partie, d'un simple « moyen technique ».

Nous allons, par la suite, étudier combien la personnification est constitutive de la conception kleinienne du transfert, mais avant cela, nous proposons de nous attarder quelque peu sur l'influence de sa conception du jeu sur sa conception de la psyché. Nous proposons, en effet, de considérer que le jeu, selon Melanie Klein, est le paradigme de la scène psychique.

2.4.4.1 La psyché comme théâtre…

Il est connu que l'œuvre de M. Klein a pris son essor dans le jeu des enfants. Nous proposons de considérer que loin de constituer une cause accidentelle, ce premier temps fondamental a conduit à considérer le jeu de rôle, tel qu'il peut s'observer dans la chambre des enfants, comme le modèle du fonctionnement psychique de tout un chacun, c'est-à-dire comme le modèle de la psyché.

À ce titre, la métapsychologie kleinienne de la psyché est avant tout « théâtrale », davantage qu'économique, topique ou dynamique comme chez Freud. La topique de la psyché kleinienne ne se divise pas en trois instances, le ça, le moi et le surmoi, mais, en définitive, en une multiplicité d'instances, de *personnae*[489]. Adaptant l'intuition freudienne de la deuxième topique, Klein fait de la psyché une scène où les instances ne sont plus abstraites comme chez Freud, mais prennent le masque de personnages animés. Le surmoi, par exemple, chez M. Klein, se trouve incarné par un ou plusieurs personnages plus ou moins terrifiants, persécuteurs ou au contraire secourables. La psyché est, chez elle, une scène sur laquelle interviennent, comme des personnages au théâtre, les projections imaginaires des pulsions jusque-là informes[490].

Chez Melanie Klein, le « je » n'est pas « un » autre, mais « des » autres. Si Lagache parlait d'« enclaves animistes »[491] au sujet de la deuxième topique freudienne, on voit combien l'expression s'applique encore plus justement à la théorie kleinienne. De même que dans certaines traditions animistes, la mort ne saurait être un phénomène naturel, mais nécessairement le résultat d'une force ennemie externe personnifiée, la déréliction et l'angoisse – dans l'interprétation kleinienne – seraient l'effet, pour l'enfant, de « puissances » auxquelles il tenterait de donner une

489 D'ailleurs, on peut se demander si ces personnages sont toujours des objets totaux et ne sont pas parfois des objets partiels.

490 Informes au sens où celles-ci se trouvent à la frontière du somatique et du psychique.

491 D. Lagache (1961), « La psychanalyse et la structure de la personnalité », *La psychanalyse*, Paris, PUF, 1961, vol. VI, p. 12 et 13.

forme personnifiée. L'« animisme » de la psyché constituerait une manière de colmater le gouffre qu'ouvre, en chaque sujet, l'angoisse.

2.4.4.2 …de la cruauté

Pour notre part, cet animisme de la pensée kleinienne nous évoque un « théâtre de la cruauté » davantage qu'un théâtre classique et « apollinien ». En cela, il se pourrait bien que le théâtre kleinien, plus proche du « dionysiaque »[492], soit au plus près de ce que J. Lacan nomme le réel.

Si l'œuvre de M. Klein laisse peu de place au mysticisme d'un Artaud, les imagos et les objets archaïques qui peuplent et animent la scène évoquent néanmoins ces « projections et précipitations de conflits » dont parle ce dernier pour décrire les mystères d'Eleusis et qu'il rapproche, dans *Le théâtre et son double*, de sa conception du théâtre :

> Je crois qu'ils [les mystères d'Eleusis] devaient mettre en scène les projections et des précipitations de conflits, des luttes indescriptibles de principes, prises sous cet angle vertigineux et glissant où toute vérité se perd en réalisant la fusion inextricable et unique de l'abstrait et du concret.[493]

La psyché kleinienne s'apparente souvent à une semblable « cérémonie des mystères ». L'originalité de cette dernière consiste à avoir développé l'idée selon laquelle la psyché « incarnerait » et mettrait en scène les forces pulsionnelles sous la forme d'objets bizarres et partiels (sein bon ou mauvais, pénis terrifiant et objet de convoitise, vagin denté…) et d'imagos ou « personnages » imaginaires plus ou moins dotés de pouvoirs extraordinaires (la « grande mère », le père castrateur, les parents combinés...). Les objets partiels nous évoquent les idoles dont les mystères sont révélés lors des initiations, figures hiératiques et surpuissantes semblables aux « korê » sévères de la période archaïque grecque et aux phallus géants qui ornaient les carrefours dans l'Antiquité.

Ce qui intéresse Klein, ce n'est pas ce que le jeu comporte de belle illusion : la « tripière » opère plutôt sans gant, à cœur ouvert dans une nuit obscure où giclent des formes arrachées à toute individuation. Déchirement, éclatement, infection, empoisonnement, putréfaction, supplice, dévoration, morcellement, dévastation, flamboiement, incendie, torture : on ne peut que noter la proximité de M. Klein avec un monde mythique empli d'objets terrifiants entretenant, entre eux, des relations tout aussi terrifiantes. Le théâtre du jeu kleinien est sanglant et sans pitié, aisément

---

[492] Pour approfondir la distinction nietzschéenne entre le « dionysiaque » et l'« apollinien », le lecteur pourra se reporter à F. Nietzsche (1972), *La Naissance de la tragédie*, traduction M. Haar *et al.*, Paris, Gallimard, 1977.

[493] A. Artaud, *op. cit.*, p. 79.

persécuteur, cannibale et terrifiant. Sur ce champ de bataille évoquant celui de la *Penthésilée* de Kleist règnent, sous leurs formes les plus monstrueuses et les plus improbables, le sexe et la mort.

Aussi, chez Klein, c'est peu dire que l'on assiste à une déconstruction radicale du sujet cartésien, force est de constater que l'on se situe même en-deçà de l'intuition des romanciers, à l'instar, par exemple, de celle de M. Yourcenar, qui dans *Les mémoires d'Hadrien*[494], fait du « moi » une multiplicité de personnages, au sens de « mois entiers ».

La psyché kleinienne, constituée d'objets totaux et partiels, se rapprocherait plutôt de la scène des films d'horreur sur laquelle des principes infra-humains tels que des machines ou des monstres s'animent et font régner un climat angoissant. *Le « je » kleinien qui s'exprime dans le jeu est l'expression kaléidoscopique d'objets internes et de leurs relations plus ou moins apaisées ou conflictuelles*, cacophonie d'objets à côté de laquelle le « je » individué œdipien, en comparaison, est invention tardive déjà totalement domptée par la culture.

D'ailleurs, si S. Freud semble parler la langue grecque du *logos* et de la tragédie sophocléenne, M. Klein semble parler un tout autre grec, beaucoup plus « minoenne »[495], quittant le monde de la beauté et de la belle apparence pour entrer dans celui de *l'hybris* – la démesure –, du *teratos* – le monstrueux – et du *diasparagmos* – corps déchiré de Dionysos par les Titans[496]. L'atmosphère mythique de son œuvre évoque la mythologie des commencements du monde, de la « fente » originaire – *chaos* – de la *Théogonie* d'Hésiode[497]. On retrouve davantage l'atmosphère du jeu kleinien dans les fantasmagories de la naissance du monde et des premiers dieux incestueux et dévorateurs que dans les mythes tardifs grecs d'Œdipe ou d'Antigone. Dans cette « civilisation » kleinienne, prégénitale et préœdipienne, seul le « bon sein », rappelant les statuettes de la fécondité préhistoriques[498], ouvre la porte à l'espérance de faire l'expérience de la « bonté » et de la « gratitude ».

Il est permis de supposer que cette sensibilité à cette scène archaïque conduisit M. Klein à s'intéresser à la psychose. Si l'apollinien mot d'esprit freudien insiste, avant tout, sur l'élégance de la forme et du double sens, le jeu kleinien permit, lui, manifestement d'avoir l'intuition de la position schizo-paranoïde, mettant en œuvre un clivage sans dialectisation possible entre un dehors et un dedans

Retenons-en que la personnification, dans le jeu des enfants et la *camera obscura* des adultes, ouvrirait une scène externe/interne permettant de jouer avec cet autre en soi, la pulsion, en lui

494 M. Yourcenar (1951), *Les mémoires d'Hadrien*, Paris, Gallimard, 1982.
495 Pour reprendre le terme de Freud.
496 Elle sera d'ailleurs sensible à cette dimension de l'*hybris* grecque dans son article sur *L'Orestie* d'Eschyle, même s'il nous semble que le climat de son œuvre comporte plus d'affinité avec le mythe des commencements du monde que des mythes « humains ».
497 Hésiode, *Théogonie*, traduction J. L. Backès, Paris, Gallimard, 1965.
498 Telles que celles exposées, par exemple, à Malte au musée de La Valette.

donnant un « visage ». Comprenons que sans cette capacité de figuration, l'angoisse serait promise à rester flottante, insituable et non spécularisable, ce qui, vues les terreurs que nous venons d'évoquer et qui constituent l'ordinaire de l'interprétation kleinienne, la rendrait potentiellement dévastatrice.

2.4.5 La personnification et le transfert

Chez l'adulte, le rêve nocturne ou les rêveries préconscientes seraient les seuls reliquats de cette pensée incarnée et concrète, ainsi, ajoute Klein,… que le *transfert* qui réanime cette capacité de personnification.

On commence à se rendre compte ici combien, finalement, la conception du jeu chez Klein n'était pas seulement un « étage ajouté à l'édifice freudien ». Si l'on suit la logique de celle-ci jusqu'au bout, c'est la psyché et le transfert qui fonctionnent comme des jeux ou plutôt qui se fondent sur les mêmes mécanismes que le jeu – ce qui, décidément, fait de celui-ci autre chose qu'une « technique ».

On constate aussi combien un tel renversement légitime *a fortiori* l'analyse des enfants et le fait que leur soit reconnue la possibilité du transfert, dont Melanie Klein découvre le modèle dans le mécanisme de personnification même.

Ce qui s'observe *all'aperto* dans le jeu de rôle des enfants sous-tend, selon elle, le mécanisme fondamental de tout transfert dans la cure et cela, même quand aucun jeu manifeste ne vient à être joué. Cela nous conduit à soutenir l'idée d'une « isomorphie » entre le jeu comme personnification et le phénomène du transfert. Laissons, sur ce point, la parole à Melanie Klein :

> Cet article présente une étude de l'importante fonction du mécanisme de la personnification dans le jeu des enfants. Je voudrais maintenant souligner l'importance de ce mécanisme dans la vie psychique des adultes. J'ai abouti à la conclusion qu'il *forme l'assise d'un phénomène ayant une portée considérable et universelle, d'un phénomène essentiel dans l'analyse des enfants comme celui des adultes : je veux parler du transfert.*[499]

La scène du transfert, de l'adulte, de l'adolescent ou de l'enfant plus âgé est psychique plutôt que nécessairement matérialisée comme dans les jeux des enfants. Pour autant, le transfert ne se différencie, fondamentalement, en rien des jeux de rôles concrets auxquels s'adonne le petit enfant dans sa salle de jeux. Le transfert, chez l'adulte, fait revivre cette capacité de personnification, faisant endosser à l'analyste des rôles divers dont il convient d'aider le patient à repérer les coordonnées. Celles-ci sont effectivement celles de son fantasme.

---

[499] M. Klein, « La personnification dans le jeu des enfants », *op. cit.*, p. 251. Nous soulignons.

Il incombe à l'analyste d'accepter de jouer les rôles impartis, avec l'adulte comme avec l'enfant[500], puisque se « prêter à ce jeu » permet l'interprétation du transfert. En effet, dans la mesure où, dans le « jeu », l'analyste se voit affublé d'un rôle, projection des mouvements libidinaux du patient, celui-ci permet qu'« advienne » ce qui, chez le patient, sinon, resterait informe et soumis au refoulement (nous ne discuterons pas ici de savoir s'il s'agit toujours de refoulement au sens précis et névrotique du terme et prenons le mot dans son usage général kleinien[501]). Pour cette raison, l'inhibition à jouer doit être levée et la personnification, encouragée.

Selon M. Klein, l'analyste est amené à personnifier les différentes facettes de ce qu'elle appelle le « surmoi » :

> Autrement dit, un des objectifs principaux de l'analyse – la modification graduelle de l'excessive sévérité du surmoi – est atteint grâce à la prise en charge, par l'analyste, des rôles que la situation analytique lui fait attribuer.[502]

Sans véritablement expliquer quel peut en être le mécanisme, M. Klein nous montre combien l'accès aux imagos terrifiantes permet un adoucissement de ces dernières et la formation d'imagos bienveillantes[503]. Si l'on reprend ce qu'elle avait énoncé au sujet du jeu des enfants, il semble que la fragmentation d'une *imago* permette, dans une logique psychotique, de mieux s'en défendre, comme si par cette opération de morcellement, elle perdait de sa force.

D'après M. Klein, le transfert n'est qu'une modalité de la personnification dans laquelle c'est l'*analyste* qui est amené à jouer le rôle d'un des personnages, incarnations du *Trieb*. L'analyse du transfert permet au patient d'envisager que cette production fantasmatique provient en réalité d'une source interne. Ainsi, par exemple dans le surgissement d'une figure terrifiante ou menaçante, il s'agit pour M. Klein de faire saisir au patient que ce personnage menaçant est une projection de ses propres angoisses qui lui reviennent par un effet *boomerang*. En amont, mettre un « visage » sur cette angoisse irreprésentable permet peut-être d'en voiler la dimension d'effroi, mais il est vrai que Klein n'évoque pas ce point.

---

500 Quand dans le jeu de l'enfant le rôle imparti lui était trop pénible, Melanie Klein disait aux enfants qu'elle « faisait semblant de jouer le rôle ».

501 Cette question recoupe effectivement la difficulté évoquée *supra* concernant les mécanismes de projection et de clivage que Klein ne rapporte pas à des mécanismes psychiques précis. Elle n'évoque pas leurs liens avec la tripartition structurale de la *Verneinung*, la *Verleugnung* et de la *Verwerfung*.

502 M. Klein, « La personnification dans le jeu des enfants », *op. cit.*, p. 252.

503 « L'analyse de ces couches profondes réduit l'angoisse la plus intense et la plus écrasante et ouvre ainsi la voie au développement des imagos bienveillantes, dont l'origine remonte à la phase de succion ; elle facilite ainsi l'accession à la primauté génitale dans la vie sexuelle comme dans la formation du surmoi. Cela nous permet d'entrevoir d'intéressantes perspectives sur le diagnostic et le traitement des psychoses de l'enfance. » *Ibid.*, p. 253.

On remarque donc qu'il ne s'agit pas, dans le jeu kleinien, de « faire semblant ». L'utilisation du jeu comme mise en scène et personnification se distingue radicalement d'un psychodrame à la J.-L. Moreno permettant d'acquérir une plus grande souplesse moïque et de se mettre dans la peau d'un autre pour retrouver une « spontanéité »[504]. *Chez Melanie Klein, la personnification et le jeu concret qui y est parfois associé, permettent, au sens strict, l'analyse du transfert.*

On voit finalement combien Melanie Klein fait, elle aussi – même si c'est en un sens très différent de Winnicott – de l'analyse un jeu, plus exactement, un jeu de personnification, fondement de sa conception du transfert. On comprend à ce titre combien, au-delà de la querelle avec Anna Freud, il était primordial pour Melanie Klein d'affirmer que les enfants font un transfert, qui plus est analysable : c*elui-ci n'attend pas l'âge adulte, bien au contraire, il est le fruit d'une caractéristique archaïque de la psyché consistant à pouvoir personnifier la vie pulsionnelle*.

2.4.6 Le jeu comme expulsion : enjeux et problèmes

La conception kleinienne du jeu revendique donc la vertu cathartique, au sens propre d'une « purgation » – puisqu'il s'agit de mettre le « mauvais » dehors –, du clivage et de la projection de l'angoisse sous forme personnifiée.

Figurer ses propres mouvements pulsionnels, c'est offrir la possibilité de les projeter à l'extérieur et de s'en distancer. La conception kleinienne du jeu est celle d'une expulsion hors de soi-même. L'humour lui-même naîtrait, selon Melanie Klein, de cette distanciation.

Au début de ce chapitre, nous avions proposé un rapprochement de cette distance avec ce que Freud nomme lui aussi la « distance » dans l'humour – mécanisme qui, d'après Freud, ne permet pas de rendre compte de la jubilation que suscite l'humour.

Désormais, nous aimerions proposer que ces deux « distances » relèvent en fait de natures tout à fait distinctes. Dans un cas, nous proposerons d'y voir un mécanisme de clivage associé à une *Verwerfung* et de l'autre, une mise à distance du côté d'une dénégation, *Verneinung*. Il est crucial, selon nous, afin de recevoir le jeu des enfants, de faire cette distinction et de repérer à quel mécanisme un jeu se rapporte.

Si l'on se concentre, dans un premier temps, sur la distance comprise, chez Klein, comme *Spaltung* entendue du côté d'une *Verwerfung*, cela nous conduit à de nouvelles questions. L'effet cathartique du jeu relevant d'un fonctionnement expulsif des angoisses, sur le mode d'une *schize*, en quoi le jeu se distingue-t-il alors du délire et d'ailleurs s'en distingue-t-il ? Il nous semble que les imprécisions kleiniennes nous contraignent à élaborer ce point avec plus de clarté.

504 Théorisé comme une sorte de principe vitaliste.

Soutenant la nécessaire *distinction* du jeu et du délire, nous ferons la proposition qu'un tel jeu, pouvant remplir la fonction de suppléance, est susceptible, dans certains cas, de *protéger du délire*. Conformément à cette interprétation, nous serons amenés à opposer le type du jeu conçu comme « suppléance » de ce que nous pourrions appeler « jeu symbolique » et dont la version de l'humour freudien serait un exemple.

2.4.6.1 Le jeu comme mécanisme schizo-paranoïde ?

Il est temps maintenant de reprendre la question importante soulevée en amont afin d'avancer dans notre réflexion. Que signifie, chez M. Klein, prendre de la distance par rapport aux figures angoissantes et les expulser, quelle est la signification de ce clivage qu'elle invoque ? Cela ne revient-il pas à faire du jeu un mécanisme psychotique ou, pour reprendre les notions de cette dernière, un fonctionnement schizo-paranoïde ?

Certes, Melanie Klein soutient que ce clivage permettrait peu à peu une atténuation des imagos terrifiantes, sans doute sur le modèle de ce qui deviendra l'élaboration d'une « position dépressive »[505] dans sa théorie ultérieure – permettant de réduire les mécanismes schizo-paranoïdes grâce à l'installation du « bon objet ». Force est de constater que l'argument que Klein fournit, en ce sens, est le suivant : cette mise hors de soi de ces imagos angoissantes permettrait peu à peu d'en réduire la force terrifiante. De cette manière, les enfants pourraient peu à peu distinguer « le monde fantasmatique » du « monde réel » et « la véritable mère de la mère fictive, son véritable frère du jouet qui le représente. »[506]

Dans son article sur la personnification, Melanie semble ainsi confiante dans l'aptitude spontanée de l'enfant à « trouver des issues » favorables à ses scénarii ludiques même les plus effroyables :

> Le plaisir obtenu de cette façon s'accroît encore lorsque le moi découvre qu'il obtient par là diverses preuves de ce que l'investissement de l'angoisse et de la culpabilité confère aux processus psychiques l'aptitude à se trouver des issues favorables et par là, à réduire considérablement l'angoisse elle-même.[507]

Il nous semble que des contre-exemples cliniques viennent et *doivent venir* modérer l'optimisme kleinien.

Cliniquement, à plusieurs reprises, il nous a été donné d'avoir affaire à des jeux ne comportant absolument pas cette possibilité d'une réduction du clivage. Dans la partie

505 Cf. pour une définition de la position dépressive et une description du passge d'une position à l'autre : M. Klein, *Envie et gratitude*, *op. cit.*, p. 32 *sqq.*
506 M. Klein, *La psychanalyse des enfants*, *op. cit.*, p. 23.
507 M. Klein, « La personnification dans le jeu des enfants », *op. cit.*, p. 248 et 249.

précédente, nous avons évoqué le cas de M. dont le jeu donnait lieu à des variantes multiples sans jamais qu'une atténuation du mécanisme binaire paranoïde-schizoïde ne puisse s'élaborer – éventuellement, par exemple, grâce à l'instauration d'une fonction tierce mettant fin au retournement permanent persécuteur/persécuté.

De même, le jeu « dissocié » des voitures qui revenait régulièrement et de manière comme « désarrimée » du reste de la séance ne donna jamais lieu, chez C. et ce, malgré de nombreuses tentatives, à des variantes majeures ni à une atténuation du conflit. Le jeu semblait plutôt proprement inaccessible à toute interprétation au même titre que celui de la « patiente qui faisait des réussites »[508] dont Winnicott reconnaissait ne « rien pouvoir faire ».

Si, dans ces trois cas, l'angoisse se trouvait bien « projetée », elle ne parvenait en aucune manière à être dialectisée. Melanie Klein elle-même semble rapporter des situations proches de cette impasse, notamment les jeux au sujet desquels elle affirme qu'ils avaient pour fonction avant tout de « se couper de la réalité ». Il nous a semblé, dans ces cas-là, – sans contester ni exclure l'éventuelle possibilité que rapporte Klein d'aboutir à des aménagements plus satisfaisants et une diminution de l'angoisse – que ces jeux relevaient davantage d'une logique délirante.

Notre argument, au-delà de nos propres impasses cliniques, repose sur l'idée que réduire le jeu à une « expulsion » au sens kleinien d'une projection et d'un clivage, c'est en faire un processus psychotique qui, en tant que tel, ne protège jamais du *retour* des angoisses ainsi « mises dehors ». Rien, symboliquement, ne vient faire tiers ni permettre d'élaborer ces éprouvés terrifiants, de les reconnaître, ne serait-ce que sur le mode d'une méconnaissance. Il est d'ailleurs permis de se demander dans quelle mesure quelque chose peut en être « inscrit ».

Aussi la réussite d'une telle opération d'expulsion est-elle proportionnelle à la solidité du clivage mis en place puisque seul celui-ci permet de faire barrage au retour de ce qui a été mis en orbite.

2.4.6.2 Le jeu et le délire

À dire vrai, les deux jeux évoqués ci-dessus, celui de M. et celui de C. nous ont évoqué, pendant un temps, des logiques délirantes. Aujourd'hui, nous considérons même que notre projet initial, consistant à approcher le jeu des enfants grâce à une approche inspirée de la psychiatrie phénoménologique, résultait de la proximité de certains jeux avec l'être-au-monde de la psychose tel que le décrit L. Binswanger.

---

508 *Jeu et réalité*, *op.cit.*

Pour autant, la comparaison entre certains jeux et le délire est *à nuancer*. D'une manière structurelle, il est possible de considérer que jeux et délire fonctionnent parfois[509] selon des mécanismes en définitive identiques (projection et clivage), c'est-à-dire selon le mécanisme de la *Verwerfung*.

D'ailleurs, certains patients adultes ayant décompensé peuvent évoquer les jeux de leur enfance en précisant que si, pour l'entourage, cela pouvait bien ressembler à un « jeu »[510], l'expérience qu'ils vivaient était bien d'un autre ordre. Il ne s'agissait pas de « faire semblant », de faire « comme si » : les jeux étaient vécus de manière « réelle » et sans distance[511]. Pour parler familièrement, ils « y étaient ».

Malgré cela, il est nécessaire, à notre avis, de distinguer le délire du jeu. Que ces expériences liées à une certaine dissociation sans dialectique puissent précisément être prises *dans un jeu*, même s'il s'agit d'un jeu bien singulier, nous semble devoir être pris en considération.

Pour éclairer ce point, nous apporterons deux exemples. L'un tiré de notre clinique et l'autre tiré du roman de V. Nabokov, *La défense Loujine*[512].

Notre exemple clinique « par l'absurde » est celui, déjà évoqué, de H., « petite fille qui ne pouvait jouer », déjà en proie, ce qui est rare à son âge, à une forme schizophrénique décompensée. Contrairement à M. et C., cette dernière n'avait manifestement pu conserver aucun espace de jeu. Aussi le retour du réel sous forme d'angoisses terrifiantes, lié chez elle à une impossible distinction symbolique entre les vivants et les morts, dévastait-elle toute capacité de penser. Elle ne pouvait apprendre à « compter » tant la notion de temps elle-même ne pouvait trouver de forme symbolique pour s'inscrire (inhibition d'une rigueur imparable quand on sait que la question du temps est précisément constitutive de notre humanité, et notamment des questions concernant la vie, la mort, la naissance et le vieillissement).

Cet exemple nous permet d'entrevoir la différence qu'il y aurait entre ce qui demeure encore manifestement de l'ordre d'un jeu (M. et C.) et cette invasion psychique du réel chez cette petite fille, de l'ordre d'une pensée délirante.

Nous proposerons à ce titre de considérer que c'est la limite même, certes non interne, mais néanmoins structurante du « jeu » en tant que tel, qui, chez M. et C., semblait jouer le rôle de suppléance protégeant d'un réel totalement désarrimé, à laquelle cette petite fille n'avait pas accès. Le jeu de M. et C. ne permettait-il pas de conserver un « écart » minimal d'avec les éprouvés non-symbolisables de terreur mis en acte dans le jeu et par là, de les protéger d'un retour du réel ?

---

509 Puisque *tous* les jeux ne relèvent pas de ce mécanisme, mais seulement une *partie* d'entre eux.
510 Nous aborderons la question : « qu'est-ce qu'un jeu » dans notre quatrième chapitre.
511 Comme une amie et collègue travaillant dans un secteur de psychiatrie adulte a pu nous le rapporter.
512 V. Nabokov (1930), *La défense Loujine*, traduction R. Cannac, Paris, Gallimard, 1964.

Quand l'enfant joue, nous proposons l'hypothèse que sa jouissance se trouverait bordée dans et par le jeu, évitant à cette dernière de se trouver complètement déliée[513].

En ce sens, il serait absolument nécessaire de distinguer le jeu du délire[514] malgré la proximité ci-dessus évoquée – quand bien même les mécanismes de ce jeu seraient psychotiques. Nous proposons même de considérer que le jeu en tant que tel permettrait plutôt de *protéger* d'un délire envahissant.

L'éloquent roman de Nabokov met en lumière la fonction de suppléance qu'offre à Loujine le jeu des échecs. C'est lorsque celui-ci perdra sa consistance de dispositif ludique que Loujine se verra envahi par le délire. Nabokov est amené à décrire le passage du « jeu des échecs » au « délire des échecs ». Si le jeu comme le délire sont structurés de la même manière autour de la figure d'un adversaire auquel Loujine doit infliger une défaite, le jeu protège pourtant, pendant toute la première partie du roman, le personnage d'une terreur qui, à la fin du roman, ne lui laissera pas d'autre issue que celle de la défenestration, dans l'espoir de sortir du « jeu ». Dans le délire, l'adversaire n'est plus Turati[515], mais un persécuteur inconnu qui cherche à lui infliger une défaite *dans la partie qu'est devenue sa vie*. Quand les réverbères se muent en pièces terrifiantes de l'échiquier, on comprend que le « jeu » n'en est plus un et qu'il a laissé place au délire.

Le principe du jeu se trouve « corrompu » au moment où le sujet n'en reconnaît plus la dimension fictive et conventionnelle. C'est ce qui se passe quand Loujine cesse de jouer aux échecs pour considérer sa vie elle-même comme un mystérieux jeu dont il ne connaît pas les règles, mais dont il est sûr pourtant que son adversaire est malveillant.

Au passage, remarquons que nous mettons ici sur le même plan un jeu d'*agôn* (ou *game*) et les jeux de *mimicry* de M. et C. Nous en reparlerons dans notre quatrième partie en évoquant le jeu en tant que dispositif institué *dans et par* des règles indépendamment des mécanismes psychiques à l'œuvre (malgré la diversité formelle des différents jeux, c'est ce saut symbolique qui retiendra notre attention).

513 Il est permis de nous interroger, pourtant, sur les *conditions* qui permettent au jeu de remplir cette fonction de suppléance. Comme nous le faisait remarquer une lectrice, un jeu (*game*) peut échouer à remplir cette fonction dès lors, par exemple, que l'enfant se met à *perdre*, c'est-à-dire quand ce jeu ne permet plus de faire l'expérience d'une absolue tout-puissance.

514 Nous laissons ici de côté la question des délires « circonscrits » qui, eux aussi d'une certaine manière, bordent la jouissance.

515 Autre maître des échecs qu'il doit vaincre en finale.

2.5 Conclusion : première ébauche d'une classification des jeux

Cela nous amène, en conclusion, à proposer une distinction provisoire entre ce que nous pourrions appeler le jeu compris comme « suppléance » et le jeu que, pour le moment, nous appellerons symbolique. Le mécanisme ludique découvert par Melanie Klein se situe, selon nous, du côté d'un jeu « suppléance », visant à « expulser » l'angoisse au dehors de soi, en vertu d'un mécanisme schizoïde-paranoïde.

Cette mise à distance permet d'espérer, certes, une atténuation de l'angoisse. Pourtant, dans cette alternance binaire et non dialectique d'un dedans et d'un dehors, le risque d'un retour du réel n'est jamais exclu. La *Spaltung* qu'instaure le clivage projectif du jeu ne constitue pas une coupure symbolique, elle témoigne même peut-être de l'impossibilité de mettre en place une coupure symbolique. Tout au plus peut-on considérer qu'un tel mécanisme schizo-paranoïde fait « office de » ou constitue une tentative de coupure.

Tout autre serait le mécanisme invoqué dans le jeu symbolique freudien permettant une symbolisation du manque dans une forme qui se joue du manque plutôt qu'elle ne le forclôt.

L'exemple de Loujine évoque l'*éventuelle fragilité* de la suppléance offerte par le jeu dans sa capacité à faire barrage à un retour du réel terrifiant. Pour autant, il n'y a pas de raison *a priori* pour que cela soit toujours le cas. En ce sens, envisager le jeu sous l'angle d'une possible suppléance nous permet de formuler l'hypothèse selon laquelle, dans certains cas, le jeu, et notamment à l'âge de latence, pourrait avoir la fonction de protéger l'enfant d'une décompensation. L'impossibilité de continuer à jouer à l'adolescence conduisant à un remaniement structurel de l'équilibre trouvé jusque-là, pourrait, pour cette raison, contribuer à une décompensation – notamment dans le cas où aucune alternative ne serait trouvée[516]. En ce sens, que le jeu des enfants soit, en général, très bien toléré par les adultes (beaucoup mieux que le délire !) conduit à penser qu'il offre à certains enfants un bon moyen pour circonscrire ce que J. Lacan nomme la jouissance.

Insistons sur le fait que cette distinction entre deux logiques différentes du jeu (suppléance ou symbolique) ne doit pas conduire, selon nous, à distinguer de vrais jeux de faux jeux. Le jeu est ou n'est pas, ce qui n'empêche pas, pour autant, de repérer qu'il est susceptible de remplir des fonctions différentes en fonction de la psychopathologie de chacun. Il y a bien « jeu » chez M. et

516 Les nombreux « jeux de rôles » peuvent, par exemple, remplir cette fonction.

chez Loujine en tant qu'espace séparé et de manière concrètement identifiable dans des règles. C'est d'ailleurs en cela, selon nous, que ces jeux demeurent des jeux et ne sont pas des délires, voire qu'ils y font barrage. Pour anticiper sur les développements de notre quatrième chapitre, disons simplement que le jeu comme « parenthèse » et comme espace symbolique autonome permet peut-être, en tant que tel, de « faire coupure ».

Enfin, relevons qu'apparemment, Klein et Winnicott n'adoptent pas la même position clinique quant à ce type de jeux « suppléance ». Si Melanie Klein envisage que tout jeu est accessible à l'interprétation, y compris les jeux paranoïaques et schizophréniques, Winnicott semble considérer, pour sa part, que les jeux dissociés ne peuvent donner lieu à aucune interprétation du fait de leur dimension non « équivoque » et non « poétique »[517].

Pour notre part, nous aurions tendance à nous accorder avec lui quant à l'impossibilité d'interpréter ces jeux, en tout cas, à la manière des jeux névrotiques. L'idée d'un « continuum » interprétatif applicable à tous les types de jeux à la manière kleinienne nous semble problématique.

Au terme de ce parcours, nous soutenons plutôt la nécessité de discriminer plusieurs types de jeux. Si nous avons évoqué la typologie qu'établit Klein permettant de classer ces derniers en fonction de leur « rapport à la réalité »[518], nous soutenons qu'il est plus éclairant de proposer une typologie des jeux en fonction des mécanismes inconscients qui s'y trouvent à l'œuvre. Un tel repérage, en effet, ne donnerait pas seulement des indications sur le contenu des jeux, mais sur la manière de les aborder.

Aussi notre proposition de classification structurale des jeux, encore à l'état d'ébauche, sera-t-elle précisée dans notre chapitre suivant.

517 Cf. le deuxième chapitre de D.W. Winnicott, *Jeu et réalité, op. cit.*

518 M. Klein, « La personnification dans le jeu des enfants », *op. cit.*, p. 251.

3 FREUD ET LE KINDERSPIEL : PROPOSITION POUR UNE TRIPARTITION STRUCTURALE DES JEUX

Le Chêne un jour dit au Roseau :
« Vous avez bien sujet d'accuser la Nature ;
Un Roitelet pour vous est un pesant fardeau.
Le moindre vent, qui d'aventure
Fait rider la face de l'eau,
Vous oblige à baisser la tête :
Cependant que mon front, au Caucase pareil,
Non content d'arrêter les rayons du soleil,
Brave l'effort de la tempête.
Tout vous est Aquilon, tout me semble Zéphyr.
Encor si vous naissiez à l'abri du feuillage
Dont je couvre le voisinage,
Vous n'auriez pas tant à souffrir :
Je vous défendrais de l'orage ;
Mais vous naissez le plus souvent
Sur les humides bords des Royaumes du vent.
La nature envers vous me semble bien injuste.
- Votre compassion, lui répondit l'Arbuste,
Part d'un bon naturel ; mais quittez ce souci.
Les vents me sont moins qu'à vous redoutables.
Je plie, et ne romps pas. Vous avez jusqu'ici
Contre leurs coups épouvantables
Résisté sans courber le dos ;
Mais attendons la fin. » Comme il disait ces mots,
Du bout de l'horizon accourt avec furie
Le plus terrible des enfants
Que le Nord eût portés jusque-là dans ses flancs.
L'Arbre tient bon ; le Roseau plie.
Le vent redouble ses efforts,
Et fait si bien qu'il déracine
Celui de qui la tête au Ciel était voisine
Et dont les pieds touchaient à l'Empire des Morts.

Jean de La FONTAINE[519]

[519] J. de La Fontaine (1668), « Le Chêne et le roseau », *Fables I*, Paris, Flammarion, 2007.

3.1 L'introuvable théorie freudienne du jeu

Freud n'a jamais écrit de monographie sur le jeu, ni entrepris aucune synthèse sur la question, contrairement à ce qu'il a fait pour le rêve, le mot d'esprit ou l'acte manqué. Davantage, il n'a même jamais écrit aucun article ou essai dont *le* jeu ou au moins *un* jeu en particulier serait l'objet principal, comme ce fut le cas pour certains mythes (celui de Méduse ou d'Artémis d'Ephèse par exemple) ou pour certaines œuvres d'art (Le *Moïse* de Michel-Ange, *La Gradiva* de W. Jensen…).

De même qu'il s'est intéressé à des formations psychiques jusque-là souvent considérées, elles aussi, comme mineures ou indignes d'attention pour y mettre à l'épreuve son hypothèse de l'inconscient, on aurait pu s'attendre à ce que le jeu devienne pour lui un champ d'exploration. Il n'en a rien été.

On lit bien dans *La psychopathologie de la vie quotidienne*, comme E. Jones le fait remarquer[520], l'intuition selon laquelle le « jeu » permettrait de connaître le caractère (refoulé) de l'homme[521], mais il semble que le projet d'étudier le *Kinderspiel*[522] n'ait jamais dépassé, dans l'œuvre freudienne, le statut d'une brève allusion dans une note de bas de page.

Malgré cette place marginale accordée au jeu dans l'œuvre freudienne, de nombreux éléments, au détour des allusions qu'il fait à son sujet, nous sont apparus éclairants pour aborder le jeu des enfants. Ce chapitre essaiera d'en rendre compte. Mais précisons d'emblée que celui-ci sera animé par un *double mouvement*. Tout d'abord, nous donnerons des repères permettant de saisir la place que Freud a accordée au jeu ainsi que l'interprétation qu'il en donne. Nous serons ainsi amené à développer l'idée que ce dernier interprète le jeu comme « chiffrage » du fantasme, selon une logique névrotique – notamment dans les trois exemples de jeux sur lesquels il se penche.

---

520 E. Jones (1957), *La vie et l'œuvre de Sigmund Freud, III. Les dernières années 1919-1939*, traduction F. Flournoy, Paris, PUF, 2006, p. 330 et 331.

521 « *Das Sprichwort, dass man beim Spiel den Charakter des Menschen erkennet, ist zuzugeben, wenn mann dabei nicht den manifesten Charakter im Auge hat.* » S. Freud (1901), *Zur Psychopathologie des Alltagslebens,* Frankfurt am Main, Fischer Verlag, 2006, p. 220. « Le proverbe selon lequel on peut connaître le caractère de l'homme en fonction de son jeu est à prendre en considération dans la mesure où ce n'est pas le caractère manifeste qu'on a en vue. ». Notre traduction. Il semble ici que Freud reprenne, sans la citer, la théorie schillérienne des *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme.*

522 D'ailleurs, l'allusion ne semble pas tant viser le *Kinderspiel*, le jeu des enfants, comme Jones tend à le suggérer, que le jeu en général (au sens anglais du *game*, voire du *gambling*).

Parallèlement, notre propos s'autonomisera de plus en plus de la littéralité freudienne pour aboutir à un *usage* de Freud. Nous serons ainsi conduit à proposer, à la fin de ce chapitre, une classification structurale des jeux qui épouse le champ freudien. Cette proposition structurale constituera l'aboutissement de notre parcours aux côtés de nos trois auteurs.

Rappelons brièvement à notre lecteur, à toutes fins utiles, quel fut donc notre cheminement jusqu'ici et précisons ce vers quoi nous tendons en cette fin de premier parcours[523]. Avec Winnicott, nous étions parvenus, dans un premier temps, à l'idée que tout jeu n'est pas du *playing*. Nous avions suggéré qu'à la fin de son œuvre, ce dernier avait lui-même été amené à repérer plusieurs mécanismes du jeu *inutilisables* comme tels dans la cure : le jeu fétiche et le jeu *fantasying* – ébauchant une distinction structurale peu évoquée chez les différents commentateurs.

Avec Melanie Klein, nous avons interprété le mécanisme de *personnification* du jeu comme « projection et clivage » du côté d'un mécanisme schizo-paranoïde. Selon notre interprétation, Melanie Klein n'a pas souhaité faire de tout jeu un jeu psychotique ; pourtant le mécanisme du jeu qu'elle dégage ne permet pas explicitement de rendre compte, selon nous, du mécanisme d'un jeu névrotique[524] : c'est notamment la possibilité d'une dialectisation du contenu du jeu par l'enfant que le mécanisme de la personnification ne parvient pas à dégager de manière assurée. Il nous est apparu que sa description du mécanisme du jeu comme personnification permettait donc de rendre compte des jeux liés à un mécanisme de *Verwerfung*.

La possibilité d'envisager un type de jeu fondé sur le mécanisme de la dénégation (*Verneinung*) nous semble suggérée, elle, dans l'œuvre freudienne. À ce titre, le rapprochement du jeu et de l'humour – suggéré par Freud – nous permettra de considérer le jeu comme « trompe-l'œil »[525].

De ces développements émergera une classification structurale des jeux. Si nous avons proposé de nommer les jeux liés au mécanisme de la dénégation des jeux « trompe-l'œil » – dont les jeux de Hans et de Ernst constituent des illustrations –, nous proposerons de nommer les jeux liés au mécanisme de la *Verleugung* des jeux « leurres ». Afin d'illustrer un tel jeu, nous évoquerons celui d'Arpad, le petit homme coq, rapporté par Ferenczi. Enfin, nous suggérerons que les jeux de M. et de Loujine appartiennent à une troisième catégorie de jeux, les jeux « suppléances » liés au phénomène de la *Verwerfung*.

---

523 Notre quatrième chapitre offre une autre perspective et en cela ne constitue pas une suite – au sens de continuité – aux trois premiers chapitres.

524 Ni n'envisage la question d'un jeu lié au mécanisme de déni au sens de *Verleugnung*.

525 Nous recourrons ici à la définition du trompe-l'œil que donne J. Lacan dans *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*. (J. Lacan, *Le séminaire, Livre XI, Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse, 1964-1965*, Paris, Seuil, 1973.)

3.1.1 D'une certaine distance freudienne vis-à-vis du jeu

3.1.1.1 L'ambivalence dans l'appréhension du jeu

Interrogeons-nous donc, tout d'abord, sur cet « oubli » freudien du jeu.

Force est de constater que, malgré l'absence de toute tentative de synthèse, l'évocation du *Kinderspiel* ne laissa jamais Freud indifférent. Il est d'ailleurs permis de faire l'hypothèse que ce « trop plein » d'affect était incompatible avec la froide approche que requiert la « science ».

Comme nous l'avons suggéré dans la partie précédente, l'approche freudienne du jeu témoigne d'une forte « ambivalence ». Si nous avons déjà évoqué le fait qu'en 1910, il situait le jeu du côté du superlatif et d'une « félicité érotique suprême »[526], la formule qu'il emploie dans *Le mot d'esprit dans ses rapports avec l'inconscient* en 1905 témoigne, de manière tout aussi éloquente, de la forte charge affective, cette fois teintée d'une violente nostalgie, associée à l'humeur de l'enfance :

> Car cette *euphorie*, à laquelle nous nous efforçons d'atteindre[527] n'est rien d'autre que l'humeur d'un âge où notre activité psychique s'exerçait à peu de frais, l'humeur de notre enfance, temps auquel nous ignorions le comique, étions incapables d'esprit et n'avions que faire de l'humour pour goûter la joie de vivre.[528]

Cette évocation assez poignante de la « joie de vivre », assez rare, chez Freud, dans une superbe phrase construite à la manière d'une période classique, se trouve associée à l'idée que le jeu, ou « l'âge ludique » – comme Freud le baptise alors –, est une expression du désir épargnée par les exigences, les « interdits » et la censure de la « critique rationnelle ». L'enfant, notamment dans son rapport au jeu et contrairement à l'adulte, ne serait pas « barré » par les lois propres au processus secondaire : « […] le jeu avec les mots, auquel l'esprit pouvait se livrer sans contrainte, durant le stade ludique, […] fut frappé d'interdit par la critique rationnelle, au cours de l'évolution intellectuelle ultérieure. »[529]

En cela, l'enfant, dans sa faculté à jouer, aurait accès à un plaisir non encore complètement « emprisonné » dans l'Idéal du moi. Or il semble que Freud ait toujours été amené à prendre une certaine distance vis-à-vis de cette dimension de l'enfantin[530] qui risquerait de conduire celui qui s'y intéresse à déchoir, d'une certaine manière, du sérieux de l'« homme de science »[531].

---

526 « *höchste erotische Seligkeit* » S. Freud, *Un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci*, *op. cit.*, p. 252 et 253.

527 Par le mot d'esprit, l'humour et le comique.

528 S. Freud, *Le mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient*, *op.cit.*, p. 397. Nous soulignons.

529 *Ibid.*, p. 281.

530 Qui n'est pas l'infantile. L'enfantin désigne selon nous la phénoménologie d'un âge de la vie, l'infantile est un autre nom pour l'inconscient.

531 Il va sans dire que, bien entendu, nous ne partageons pas cette idée.

Nous faisons l'hypothèse que ne pas s'appesantir sur le jeu de l'enfant constituait ainsi une très bonne manière de tenir à distance l'*affect* que l'évocation du jeu suscitait immanquablement chez Freud – rappelons que, sous un certain rapport, rien ne s'oppose plus, en effet, aux exigences rationnelles de la science que l'émergence de cette part affective –.

Cette *nostalgie* manifeste de Freud pour ce qui a trait au jeu en tant que manifestation propre à l'enfant fut indissociable d'une *condamnation* sans appel dès lors qu'il s'agit d'envisager le jeu chez l'adulte, *a fortiori* chez un « grand homme ». Nous avons déjà, à ce sujet, évoqué l'incompréhension radicale freudienne au sujet de Léonard de Vinci concernant, notamment, le fait que celui-ci ait pu s'adonner, avec plaisir et sans y être contraint d'aucune manière[532], à des jeux et des facéties[533]. Le rapport ambigu du jeu à l'Idéal du moi, ci-dessus évoqué, pourrait bien être à nouveau à l'origine de cette indignation éprouvée par Freud. Au-delà, une autre raison émerge dans le texte freudien : l'angoissante dimension d'*Unheimlich* que provoquent les jeux du peintre de la Cène.

> Le grand Léonard resta par ailleurs toute sa vie, par bien des côtés un enfant [*kindlich*] ; on dit que tous les grands hommes conservent nécessairement quelque chose d'infantile [*etwas Infantiles*]. Même adulte, il continuait à jouer, et par là se rendit parfois inquiétant [*unheimlich*] et incompréhensible [*unbegreiflich*] aux yeux de ses contemporains.[534]

Il semble que cet *Unheimlich*, cette inquiétante étrangeté, porteuse d'une certaine angoisse, n'ait pas été pour rien dans la prudence freudienne. Si le jeu « émeut » l'adulte par sa fraîcheur et la joie qu'il provoque, il inquiète par ailleurs ce dernier – et pas seulement les « contemporains » de Léonard – par son étrangeté familière et à la fois déroutante[535]. En effet, le jeu met en scène des désirs propres à troubler l'adulte tant, chez lui, ces derniers ont succombé au refoulement.

---

532 « *Wo kein Auftrag ihn dazu nötigte* » : « Quand aucune commande ne l'obligeait ». S. Freud, *Un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci*, *op. cit.*, p. 249.

533 À aucun moment Freud ne parvient à envisager sérieusement la possibilité que cette *Spieltrieb*, comme il l'appelle, cette pulsion de jeu, puisse participer de l'œuvre léonardesque et que les œuvres et les jeux du peintre-inventeur proviennent d'une racine commune. Trait d'immaturité, il faut que celle-ci soit absolument comprise comme obstacle à la création. « *Wenn er [Leonardo] zur höfischen Festlichkeiten und feierlichen Empfängen die kunstvollsten mechanischen Spielereien verfertigte, so sind nur wir damit unzufrieden, die den Meister nicht gern seine Kraft an solchen Tand wenden sehen.* » S. Freud, *Un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci*, *op. cit.*, p. 249. « Que, pour des fêtes de cour et des réceptions solennelles, il ait fabriqué des jouets mécaniques les plus ingénieux, nous sommes les seuls à ne pas en être satisfaits, nous qui n'aimons pas voir le maître appliquer son énergie à de telles futilités ; lui-même semble s'être adonné sans déplaisir à ces choses, car Vasari rapporte qu'il en faisait autant quand aucune commande ne l'y obligeait. » *Ibid.*, p.250.

534 *Ibid.*, p. 246.

535 Cette dimension troublante et ambiguë du jeu se retrouvera d'ailleurs au cœur de l'analyse du jeu dans *Au-delà du principe de plaisir*. Considérons néanmoins que l'*Unheimlich* du désir refoulé laissera alors la place à l'expression déroutante de *Thanatos* : l'inquiétant subit par là même une translation.

Aussi n'est-il guère étonnant, dans ces circonstances, que le jeu n'ait pu trouver crédit aux yeux de Freud, chez l'adulte, que sous la forme du *game*, du jeu réglé[536], notamment le jeu des échecs, paradigme permettant d'envisager la conduite de la cure[537].

3.1.1.2 Le jeu : une notion marginale

Si Freud n'a jamais systématisé la question du jeu et s'il a même pris une certaine distance vis-à-vis du *pathos* ou de l'émotion que celui-ci risque de susciter, les références à celui-ci sont pourtant fréquentes dans son œuvre.

Il convient de remarquer toutefois que, toujours incluses dans une problématique qui les dépasse, celles-ci émaillent son œuvre théorique sous la forme de *remarques toujours transversales* et *secondaires*. Le jeu n'est jamais envisagé pour lui-même, mais toujours évoqué « au détour » d'une autre question dont il n'est pas l'objet principal. Ceci nous conduit à affirmer, pour parler de manière imagée, que le jeu joue dans l'œuvre freudienne le rôle de Sganarelle ou Sancho Panza, c'est-à-dire le rôle de « personnage secondaire ». Rappelons, contre l'opinion ordinaire, que loin de remplir une fonction mineure et seulement burlesque, ces derniers se révèlent indispensables aux personnages principaux : ils sont primordiaux dans l'économie de *Don Quichotte* et de *Don Juan*[538]. De même, le jeu occupe un rôle toujours significatif, selon nous, dans l'économie de l'argumentation freudienne.

Du fait que l'attention n'est jamais focalisée sur lui comme objet principal, force est de constater que la conception du jeu gît pourtant *en morceaux épars* dans l'œuvre de Freud. Comme on pouvait s'y attendre, ces fragments se trouvent, en outre, insérés dans des *contextes théoriques hétéroclites*. « Une » théorie du jeu chez Freud est donc, en tant que telle, introuvable. Celle-ci serait plutôt comparable aux morceaux d'un hypothétique puzzle dont les pièces trouvent parfois difficilement à s'assembler, *diasparagmos*[539] qui n'est pas sans évoquer le destin du corps de Dionysos enfant déchiré – alors qu'il jouait avec sa rhombe, sa poupée et son miroir[540] – par les

---

536 Nous réservons la discussion sur le jeu et son rapport à la règle pour plus tard, disons simplement maintenant que s'il nous semble que tout jeu est institué dans et par une règle, celles-ci diffèrent quant à leur nature en ce qui concerne les jeux de construction, les jeux de fiction et les jeux symboliques pour reprendre la tripartition piagétienne.

537 S. Freud, « Sur l'engagement du traitement », *op. cit.*

538 Sganarelle et Sancho représentent, pour nous en tout cas, la part d'humour et de jeu permettant de se dégager, partiellement, des enjeux sublimes et tragiques de leurs maîtres.

539 Démembrement sacrificiel dans les rites dionysiaques. Dionysos enfant fut, au moment où il jouait avec sa rhombe, sa poupée et son miroir, déchiré par les Titans. « Disjecta membra » en latin ou « diasparagmos » en grec : l'enfant fut démembré et jeté en morceaux épars. On raconte que le cœur laissé intact aurait permis à Zeus de le faire renaître, d'où l'étymologie (controversée) du nom du Dieu « deux fois né », Di-onysos.
Cf. J.P. Vernant, *L'individu, la mort, l'amour*, Paris, Gallimard, 1989.

540 Version controversée du mythe, la version plus officielle racontant que Zeus l'arracha, au sixième mois de grossesse, au sein de Sémélé mourante d'avoir voulu voir le roi des Dieux dans toute sa splendeur. L'ayant cousu dans sa cuisse, il serait en ce sens « deux fois né ».
Cf. P. Grimal, *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, Paris, PUF, 1951.

Titans. La fortune voulut que, malgré son démembrement, le cœur de ce dernier, encore intact, palpitât encore, ce qui permit à Zeus de le recueillir et de faire renaître le Dieu. Gageons que, de la même manière, la conception du jeu palpite dans l'œuvre freudienne. Faute de pouvoir la faire directement sortir de la « cuisse de Jupiter », essayons, dans ce qui va suivre, d'en faire entendre au moins les battements.

Dans la multiplicité des évocations du jeu, deux types d'approches du jeu doivent, selon nous, être repérés.

D'une part les contextes où Freud évoque *le* jeu comme notion générale : en tant que *catégorie*, *le* jeu des enfants se trouve rapporté à d'autres notions telles que celles du mot d'esprit, du rêve, du mythe, de l'humour, de l'animisme, de l'œuvre d'art, du *Phantasieren*… dont il permet en général l'éclairage.

D'autre part, les passages, au nombre de trois précisément, où Freud se consacre à analyser *des* jeux particuliers. En ces trois occasions, remarquons que Freud ne s'attarde guère à définir ce que serait le jeu en particulier ni les spécificités de celui-ci, on est plutôt mis en présence, *in medias res*, de sa méthode d'analyse.

À l'exception de quelques éléments énoncés çà et là, ces angles d'approche hétérogènes laissent entière la question de la spécificité de la forme ludique par rapport aux autres formes de pensée. Notons au passage qu'*a fortiori*, c'est la question du recours au jeu dans la cure de l'enfant qui ne se trouva pas envisagée par Freud, en tout cas jamais directement.

3.1.2 La place métapsychologique du *Kinderspiel* dans l'œuvre freudienne

L'étude de la conception du *Kinderspiel* dans le corpus freudien, en tant que catégorie métapsychologique, pourrait faire l'objet d'un travail à part entière. Tel ne sera pas notre but ici dans la mesure où, plutôt qu'à une *histoire* de la notion de jeu, nous nous consacrons à éclairer la question de l'*accueil* du jeu dans la cure des enfants[541]. Aussi, plutôt que d'approfondir, individuellement, chacune des allusions freudiennes au jeu, fournissons-nous ici, brièvement, des *repères généraux* sur la manière dont Freud convoque cette notion et ce, afin de pouvoir revenir plus librement, dans la suite de ce chapitre, à tel ou tel aspect qui nous a particulièrement intéressé.

---

[541] Précisons que, dans ce chapitre, notre présentation freudienne du jeu ne se voudra donc pas exhaustive, mais orientée en fonction de notre perspective singulière. Est-ce à dire qu'une histoire de la conception métapsychologique du jeu ne serait d'aucun intérêt pour notre propos ? La réponse est non. Si nous nous abstenons de présenter ici cette recherche, c'est davantage pour une question « architecturale ».
Plutôt que d'imposer au lecteur un fastidieux passage en revue des occurrences de la notion de jeu dans l'œuvre freudienne, il nous semble plus pertinent d'en reprendre les principales conclusions susceptibles d'éclairer notre problème. En effet, d'une manière un peu fâcheuse, on ne retient souvent du jeu chez Freud que la célèbre analyse du « fort-da » : il nous a semblé intéressant de resituer ce passage canonique dans son contexte général.

La notion de « jeu des enfants », comme catégorie générale conforme à celle du sens commun, se trouve convoquée en diverses occasions. Les allusions, régulières entre 1901 et 1927, concernent, nous l'avons signalé, des notions aussi diverses que le mot d'esprit, le *Phantasieren* poétique, l'animisme, les actes dits « symptomatiques » de la vie quotidienne ou bien encore la pulsion de mort. Remarquons à ce titre que le jeu se trouve aussi bien évoqué dans la première topique que dans la deuxième, aussi bien du côté du principe de plaisir, dans un premier temps, que du côté de son *au-delà*, dans un second. Comme nous l'avons dit, le point commun de toutes ces approches, c'est que le jeu y joue toujours un « second rôle ». Le jeu n'est jamais sur le devant de la scène et semble, au contraire, systématiquement occuper le rôle de « faire-valoir » au protagoniste principal. Pourtant s'y dessinent « en creux », c'est notre hypothèse en tout cas, les coordonnées d'une notion dont la dimension spéculative s'est manifestement révélée inépuisable.

3.1.2.1 Le jeu et le principe de plaisir

Ainsi, dans la première topique, le jeu est convoqué dans *La psychopathologie de la vie quotidienne* (1901), *Le mot d'esprit dans ses rapports avec l'inconscient* (1905), « Personnages psychopathiques à la scène » (1905-6), « Le poète et le *Phantasieren* » (1908), *Totem et tabou* (1913) ainsi que dans *Un souvenir de Léonard de Vinci* (1913).

Dans la mesure où il apparaît comme la « matrice » permettant d'en rendre compte, c'est essentiellement auprès de *trois notions*[542] que le jeu joue un rôle important : le *Witz* (et l'humour[543]), la création artistique et l'animisme[544], trois formes culturelles qui laissent place au principe de plaisir sans se soumettre à la « morale » du refoulement – par opposition aux autres formations de l'inconscient comme le rêve, par exemple, qui constituent des « formations de compromis ».

Dans « Le poète et la fantaisie », Freud soutient que dans son jeu, l'enfant se comporte « comme l'artiste »[545]. Dans *Le mot d'esprit et ses rapports à l'inconscient*, nous avons vu combien le jeu procurerait à l'enfant une « euphorie » que tenterait d'approcher celui qui s'essaye à l'esprit, l'humour ou au comique. Enfin dans *Totem et tabou*, Freud compare le mécanisme de la magie au jeu des enfants, à cette différence près « que la technique purement sensorielle manque à ce jeu »[546].

---

542 Signalons dès à présent que nous reprendrons l'une après l'autre ces trois notions pour aborder le jeu : l'art et l'humour dans ce chapitre et l'animisme, ou plutôt le mythe, dans notre quatrième chapitre.

543 Mais Freud reviendra sur ce point surtout en 1927.

544 Nous mettons à part *La psychopathologie de la vie quotidienne* dans laquelle le jeu ne joue pas un rôle central.

545 « *Jedes spielende Kind benimmt sich wie ein Dichter.* » S. Freud, « Der Dichter und das Phantasieren », *op. cit.*, p. 31.

546 S. Freud, *Totem et Tabou*, *op. cit.*, p. 130.« *Eine solche Darstellung des befriedigten Wunsches ist dem Spiele der Kinder völlig vergleichbar, welches bei diesen die rein sensorische Technik der Befriedigung ablöst.* » S. Freud (1913), *Totem und Tabu*, Köln, Anaconda, 2010, p. 179.

Si l'on suit l'argument de Freud, on comprend que *par le jeu*, l'enfant accomplit spontanément ce que l'homme d'esprit, l'artiste ou l'animiste tentent de réaliser, à l'âge adulte, avec moins de bonheur ou, en tout cas, plus d'effort. Aussi, dans une conception très économiste de la psyché, Freud ne cesse d'insister sur la double épargne que permet le jeu[547] : épargne, premièrement, du *refoulement*, épargne, deuxièmement, du *détour* auquel les trois formes de la culture évoquées ci-dessus sont contraintes de recourir pour s'affranchir de la morale de la censure. S'il est donné à tout enfant, *avec une facilité déconcertante*, de jouer[548], devenir poète, homme d'esprit ou sorcier réclame au contraire, à l'adulte, une grande dépense d'énergie[549]. Ces formes nobles de la culture ne parviennent qu'au terme d'un *détour* à laisser cours à l'expression pulsionnelle : l'artiste, grâce au bonheur de la forme artistique, l'homme d'esprit, en ayant recours au double sens. Quant à l'animiste, c'est en construisant une *Weltanschauung* qu'il lui sera permis de recourir impunément, par la magie, à la toute puissance de la pensée et du désir.

3.1.2.2 Du principe de plaisir à l'au-delà du principe de plaisir

Or la notion de jeu ne se retrouve pas seulement convoquée dans la première topique : celle-ci est aussi amenée à jouer un rôle déterminant dans *Au-delà du principe de plaisir*[550].

Si le jeu avait, jusque-là, été rapporté aux expressions les plus réussies de la créativité humaine, il se voit désormais associé aux manifestations les plus sombres de la pulsion de mort. De manière assez surprenante, le jeu se retrouve cette fois aux côtés de la « névrose traumatique » et du « transfert négatif ». On peut s'étonner d'un tel « renversement ». La notion de jeu, jusque-là évoquée sous son jour le plus lumineux se voit maintenant associée à la compulsion de répétition telle qu'on l'observe dans ses manifestations les plus pathologiques. Alors que la catégorie du jeu permettait jusqu'à présent de faire le lien, de jouer le rôle de « maillon » entre les formes les plus raffinées de la culture et le principe de plaisir, il se voit désormais attribuer le rôle de maillon

---

547 Plutôt que d'insister, à la manière de G. Bataille, sur la dépense en pure perte qu'il provoque (au même titre que l'art, l'érotisme et le *potlatch* – système de guerre « symbolique » à base de dons dans certaines tribus amérindiennes, les conduisant à des dépenses sans limites). Il est vrai que l'épargne qu'évoque Freud concerne l'épargne de *censure* requise par le processus secondaire, la loi de la culture. La conception de Bataille considère, à l'inverse, que c'est la *culture qui incite à l'épargne* et à l'économie, quand le désir est tout entier du côté de la « dépense » et de la « perte ». Une comparaison entre ces deux questions ne fera pas l'objet d'un développement ici.

548 Précisons néanmoins, même si Freud insiste peu sur cet aspect, sur lequel nous reviendrons, que les jeux s'inscrivent dans la reconnaissance des grands interdits majeurs et dans ce qui pourrait apparaître comme précurseur de l'aptitude à la sublimation. Si Freud n'utilise jamais ce terme quant au jeu de l'enfant, c'est dans la mesure où, pour lui, celle-ci reste associée à des expressions nobles de la culture. Des mouvements tels que ceux de l'art brut ou, avant cela, des initiatives telles que celle de Prinzhorn consistant à considérer les œuvres des fous et celles des enfants (ce qui a d'ailleurs conduit à la condamnation nazie des artistes de cette mouvance, considérant qu'il s'agissait d'art dégénéré, *entartete Kunst*.) au même titre que celles des artistes reconnus sont un peu trop avant-gardistes pour Freud, même si, d'une certaine manière, il les a sans doute inspirés.

549 Et il n'est même pas donné à tout adulte de pouvoir y parvenir.

550 Ouvrage qui joue un rôle de charnière métapsychologique en faisant passer de la première à la seconde théorie des pulsions.

entre des tendances les plus « contre-nature » ou incompréhensibles de la psyché humaine et la pulsion de mort qui, en silence, accomplirait son œuvre de déliaison.

Il est particulièrement important, pour Freud, dans l'économie du texte, de repérer que la pulsion de mort, notion « spéculative », se retrouve dans une activité innocente et universelle – le jeu des enfants – puisqu'il cherche à montrer que l'œuvre de déliaison, loin d'être exceptionnelle, est inhérente à tout fonctionnement psychique. Pour la force de la démonstration, il est particulièrement stratégique d'en appeler à cette activité enfantine si visiblement liée au principe de plaisir en repérant que dans le jeu *aussi* opère la pulsion de mort.

Sans surdéterminer la conception du jeu dans *Au-delà du principe de plaisir* puisque le jeu ne constitue pas l'*objet* du texte – n'oublions pas que le jeu, à nouveau, tel Sancho, ne sert qu'à soutenir la thèse principale de Freud, – permettons-nous de remarquer que la dimension « double »[551] du jeu trouve ici une expression théorique et assumée. Phénomène complexe, le jeu se situerait aussi bien du côté du principe de plaisir que de son au-delà.

3.1.2.3 L'usage métapsychologique du jeu dans l'œuvre freudienne : proposition

Ces premières notations nous conduisent à interroger la *place métapsychologique* que Freud réserve à la notion de jeu.

En passant de la première à la seconde topique, du principe de plaisir à son au-delà, Freud repousse les frontières de ce que l'on pourrait nommer, à la suite de Breton, « l'infracassable noyau de nuit » que son œuvre s'attache à explorer.

Dans cette tâche d'élucidation, force est de constater que Freud recourt systématiquement au paradigme du jeu de l'enfant. Aussi, bien qu'il ne soit pas possible de parler d'une *théorie* freudienne du jeu tant celle-ci fait manifestement défaut, il est pourtant possible de repérer un *fil rouge* dans l'usage que fait Freud de la notion : le jeu se trouve systématiquement convoqué afin de rendre compte de ce que l'on pourrait appeler « l'autre » de la pensée rationnelle et secondarisée et qui constitue l'énigme à laquelle Freud a consacré son œuvre – la pensée en tant que soumise aux processus inconscients.

Si cet « autre » avait été situé dans un premier temps *du côté du principe de plaisir* – et en cela déjà rapporté au jeu enfantin –, Freud cherche, à partir de 1920, à repousser les frontières de cette « altérité » en explorant cette fois *du côté d'un au-delà du principe de plaisir*. Significativement, pour en rendre raison, il convoque, à nouveau, le jeu de l'enfant.

---

551 Cette dimension avait en effet été, non pas occultée, mais laissée en marge par Freud.

La question du jeu n'a donc pas été centrale dans l'œuvre freudienne[552]. Pourtant, il est intéressant de remarquer, inversement, que ce qui a trait au jeu vient systématiquement border le noyau de nuit de l'œuvre freudienne, et cela à toutes les étapes de l'élaboration théorique, comme si le jeu, toujours évoqué de manière marginale, pouvait bien avoir cette paradoxale centralité du monde pascalien dont « le centre est partout et la circonférence nulle part ». Si le jeu a pu jouer ce rôle crucial pour Freud, c'est, d'après nous, parce qu'*il lui est apparu comme « matrice » (infantile) de toutes les formes de la pensée adulte*.

Aussi proposons-nous de considérer que là où Freud en appelle au jeu, nous nous trouvons dans les parages de ce qui, tel l'ombilic du rêve, résiste à ses conquêtes théoriques.

Nous faisons l'hypothèse que le jeu se situe du côté de ce qui reste partiellement élucidé, « en reste », voire de ce qui *résiste* à l'élucidation. Convoqué aussi bien au début de l'œuvre freudienne qu'au tournant de la deuxième topique, il apparaît comme un référent constant et jamais épuisé. En ce sens, il nous semble possible d'affirmer que le jeu fait signe vers ce qui fait énigme dans la théorie freudienne.

3.1.2.4 Le jeu, notion « double »

Le parcours bref et extrêmement compact que nous avons effectué jusqu'ici nous a conduit à constater que le jeu – notion éminemment paradoxale – se trouve convoqué au croisement du normal et du pathologique, du principe de plaisir et de son au-delà.

Tout ce parcours freudien nous amène à considérer qu'il n'est pas possible, en définitive, de réduire le jeu à *une seule facette* ou de l'assigner *à une seule fonction*. Aussi, pour achever ce parcours dans l'« équivocité » de la notion de jeu – équivocité que tout thérapeute aurait intérêt à ne jamais perdre de vue –, aimerions-nous suggérer que le jeu entretient, par ailleurs, un lien étroit avec deux des notions les plus problématiques de Freud : la pulsion de mort et la sublimation.

Nous y faisons allusion dans la mesure où ces deux dimensions nous semblent occuper le devant de la scène lorsque nous recevons des enfants qui jouent. Précisons d'emblée que ces deux notions sont elles-mêmes des notions limites dans l'œuvre freudienne.

Si l'on en croit P. Ricœur, la sublimation est « autant le titre d'un problème que le nom d'une solution »[553], expression que, pour notre part, nous sommes tentés d'appliquer aussi à celle de pulsion de mort, notion spéculative inventée pour rendre compte du « négatif » dont Freud

---

552 Rien ne permettrait de soutenir une telle allégation : la quantité modeste de matériel théorique concernant celui-ci suffirait à montrer la place mineure que Freud lui a accordée.

553 P. Ricoeur, *Écrits et conférences – Tome 1, Autour de la psychanalyse,* Paris, Seuil, 2008, p. 155.

fait l'expérience dans et hors la cure et sur lequel bute sa première théorisation (fondée sur le règne du principe de plaisir).

Dans nos deux précédents chapitres consacrés à la théorie du jeu chez Winnicott et Klein, nous avons nous-mêmes été conduit à évoquer combien le jeu peut effectivement se situer aussi bien du côté de la sublimation que d'une jouissance mortifère, au sens où le jeu permettrait d'une part le destin le plus heureux de la pulsion et de l'autre, dans sa dimension la plus démoniaque, conduirait à l'impasse d'une répétition.

Aussi ces deux pôles du jeu font-ils écho pour tout thérapeute d'enfants. Si le jeu constitue d'un côté ce qui permet à l'enfant d'élaborer des conflits et de formuler une réponse à ses questions, voire d'élaborer les questions elles-mêmes, de l'autre, au contraire, il semble pouvoir produire une forme close sur elle-même soumise à une compulsion de répétition sans issue.

Sans développer explicitement ces deux dimensions, Freud en suggère, dans sa métapsychologie du jeu, la possibilité. Une telle prise en considération de la complexité du jeu et de son double visage nous apparaît comme un point de départ nécessaire dans la clinique. Elle permet de mettre en question, notamment, l'idée que le jeu serait nécessairement propice à la cure des enfants – conception à laquelle une lecture rapide de Klein et de Winnicott pourrait conduire.

Par principe, il n'est pas possible de statuer sur la nature du jeu et sur sa fonction. Les méandres de la métapsychologie freudienne du jeu sont là pour nous le rappeler. Celui-ci peut tendre du côté de la sublimation comme de la pulsion de mort : c'est au clinicien, dans la rencontre avec l'enfant, qu'il convient d'en repérer la tendance.

3.1.3 Proposition pour une interprétation freudienne des jeux dans la cure

3.1.3.1 Les « trois » jeux interprétés par Freud et la logique du fantasme

En marge de ces allusions au *Kinderspiel* comme notion métapsychologique, Freud se consacre à l'analyse de trois jeux particuliers[554] : ceux de l'adolescent aux boulettes de pain, ceux de Hans et ceux de Ernst. Ils nous intéressent dans la mesure où peut s'y lire le mode d'interprétation singulier qu'il adopta pour en rendre compte.

Précisons pourtant, avant toute chose, que l'approche freudienne des jeux a toujours été « indirecte ». Jamais comme Ferenczi, il n'a reçu un enfant qui jouait et tenté en séance de fournir des interprétations.

[554] Précisons d'ailleurs que le troisième jeu interprété par Freud, le jeu du fort-da de son petit fils, occupe une fonction métapsychologique comme nous l'avons souligné *supra*. Disons que, pour être précis, l'interprétation d'un jeu particulier est l'occasion d'une modélisation métapsychologique.

Si, dans *Psychopathologie de la vie quotidienne*, le jeu d'un adolescent interprété par Freud en séance pourrait apparaître comme une exception, remarquons que l'accueil de ce jeu n'a été possible que dans la mesure où, précisément, il ne s'agissait pas vraiment du jeu d'un enfant, mais d'un « acte symptomatique », situé du côté des actes manqués davantage qu'un jeu à proprement parler.

Dans *L'analyse d'une phobie d'un petit garçon de cinq ans*, les jeux de Hans sont interprétés par Freud à partir du récit que Max Graf fait des jeux de son fils et non à partir des jeux eux-mêmes auxquels Freud n'assiste pas. Enfin, dans *Au-delà au principe de plaisir*, la situation est inversée. Freud assiste bien aux jeux de Ernst, mais il ne s'agit pas d'une cure…

Nous est donné à constater combien, à chaque fois, la question du jeu n'a jamais été articulée en tant que telle à celle de la cure des enfants ou alors toujours de manière indirecte. Résumons-nous : Freud observa et interpréta le jeu de Ernst… hors cure. Il interpréta les jeux de Hans dans une logique de cure… sans recevoir l'enfant. Enfin, s'il put accueillir et interpréter un jeu dans la cure, celui du jeune adolescent, c'est parce qu'en définitive… ce jeu n'en était pas vraiment un.

Cela permet peut-être de rendre compte du fait que Freud ne s'attacha pas à la *spécificité* de la forme ludique quand il fut amené à commenter des jeux singuliers. Aussi fut-il amené à ranger ceux-ci aux côtés de l'« acte symptomatique », comme chiffrage du fantasme et ce, sans s'interroger plus avant sur la *nature singulière* du jeu.

3.1.3.2 Pour une théorie du jeu d'inspiration freudienne

Dans la mesure où cette assimilation du jeu à l'acte manqué nous a semblé réductrice du phénomène du jeu – c'est la spécificité de la forme ludique qui n'est pas prise en compte –, nous nous sommes éloigné de la littéralité de l'interprétation freudienne des jeux pour continuer notre investigation « d'inspiration freudienne » et nous sommes tournés du côté du rapprochement que fait Freud entre le jeu et l'art.

Reprenant l'hypothèse énoncée dans *Der Dichter und das Phantasieren* selon laquelle le jeu constituerait un « maillon » entre, d'une part, le symptôme et le rêve et, d'autre part, l'œuvre d'art, nous envisagerons ainsi le jeu non pas sous l'angle d'une *formation de compromis*, mais comme *lieu d'élaboration et d'expression du fantasme*. Si du point de vue de *celui qui se fait l'interprète* du fantasme, cela revient sans doute au même, constatons combien *pour le joueur*, l'épargne du recours au refoulement a vraisemblablement des effets subjectifs qu'il nous semble important de relever.

Afin d'approfondir ce point, nous nous inspirerons ensuite du rapprochement que fait Freud entre le jeu et l'humour. Celui-ci, en effet, nous est apparu comme la forme adulte la plus proche du jeu enfantin. L'étude de l'humour nous conduira à considérer que le mécanisme de

celui-ci, proche de la dénégation, se retrouve dans certains jeux. Cette analyse nous permettra d'envisager de quelle manière une mise en mouvement du fantasme peut susciter l'émergence d'une certaine *jubilation*[555]. Nous proposerons d'appeler « trompe-l'œil » un tel dispositif.

Dans la mesure où considérer *tous les jeux* sur ce mode nous apparaîtra néanmoins comme une impasse aussi bien théorique que clinique, nous proposerons, enfin, une *tripartition structurale des jeux* qui épousera, cette fois, le *champ freudien*.

Conformément à cette hypothèse, nous proposerons de distinguer trois types de processus ludiques : le premier du côté d'un « trompe-l'œil » jouant de la castration. Nous considérerons ce type de jeu comme mise en forme symbolique et jubilatoire d'un manque, éventualité jusqu'à présent non évoquée dans nos lectures de Winnicott et Klein. Nous évoquerons, à ce sujet, un jeu du petit Hans et le rapport que celui-ci entretient avec la loi.

Ensuite, en contrepoint de ces jeux névrotiques, nous évoquerons le jeu d'Arpad, le « petit homme coq » reçu par S.Ferenczi, jeu se situant, selon nous, du côté d'un dispositif « leurrant » visant à dénier la castration (*Verleugnung*). Nous baptiserons ce type de jeux des jeux « leurres ».

Enfin, il nous apparaîtra nécessaire de dégager une troisième catégorie de jeu, située, cette fois, du côté d'une « suppléance » et associée au mécanisme de la *Verwerfung*. Derechef, nous évoquerons en ce point le jeu de M.

555 Ici, nous essaierons de comprendre combien l'humour et le jeu reviennent à surmonter la division subjective non par le déni de la division elle-même, mais par une place laissée à celle-ci.

3.2 L'aporétique question de la cure des enfants chez Freud

Avant d'en arriver à cette analyse, il convient de faire un bref point sur la « dissociation » de la question du jeu et de la question de la cure de l'enfant chez Freud. Considérons donc cette partie comme une « parenthèse » permettant de nous repérer. Nous envisagerons comment, chez Freud, la possibilité de recevoir l'enfant en cure se trouva barrée. Par voie de conséquence, c'est la question du jeu en cure qui ne put jamais être abordée de front par ce dernier.

À trois reprises, Freud évoque les raisons qui furent les siennes à ne pas se lancer dans la cure des enfants, voire à considérer l'enfance comme contre-indication à la cure-type. Dans les trois cas, il ne s'agit pas de longs développements, mais plutôt de remarques faites de manière transversale.

Tout d'abord, la question de la psychanalyse des enfants est évoquée par Freud au début de *La psychanalyse d'un petit garçon de cinq ans* (1909), première et dernière cure d'un enfant menée par Freud lui-même. C'est entre les lignes du dispositif décrit par Freud et par l'étude de quelques remarques de ce dernier que nous essaierons de saisir ce qui a pu le conduire à considérer l'enfance comme contre-indication à la cure.

Deux autres allusions, à leur tour très peu développées, dans *L'homme aux loups, Analyse d'une névrose infantile* (1917) tout d'abord, puis dans la *XXXIV^e Leçon*, « Éclaircissements, applications, orientations » en 1932, évoqueront à nouveau la question, il est vrai, de manière également assez laconique.

3.2.1 Le dispositif de cure du petit Hans

Dans *L'histoire d'une phobie*, plutôt que d'exposer et d'élaborer les difficultés que pose, de manière générale, l'application de la méthode de la cure classique à l'enfant, Freud expose plutôt d'emblée les réponses. Rendant compte, dans l'*incipit* de l'ouvrage, des raisons qui l'ont conduit à adopter un dispositif[556] original pour le petit Hans, à savoir une cure menée *via* le père du petit garçon, il justifie sa position et les partis pris qui la motivent davantage qu'il n'ouvre un chantier de réflexion. Dans la mesure où cette « clôture » de la question concernant la cure des enfants arrive particulièrement tôt (le premier paragraphe du livre !), il peut se révéler important de lire de près les raisons qu'invoque Freud pour motiver ce choix.

[556] Tout dispositif quel qu'il soit « cristallise » en lui-même des choix théoriques, plus ou moins consciemment élucidés et élaborés et en cela constitue toujours une réponse à une question – formulée ou non.

Avant toute chose, précisons d'emblée que la question de la cure des enfants n'était pas, à ce moment-là, à l'ordre du jour des préoccupations de l'inventeur de la psychanalyse, ni de ses disciples. La cure du petit Hans est née d'un « accident » davantage que d'une volonté délibérée d'explorer ce champ clinique[557]. En effet, il n'était absolument pas question, initialement, de soigner le petit Herbert Graf, ni de le recevoir en séances, pour la bonne raison que celui-ci n'était, à l'origine, aucunement malade et jouissait au contraire d'une parfaite santé. Il s'agissait, dans le projet initial, ni plus ni moins de collecter des observations concernant les enfants et d'apporter du matériel permettant de confirmer les hypothèses des *Trois Essais sur la sexualité infantile*, mais absolument pas de se pencher sur la question de l'indication ou non des enfants pour la cure analytique, encore moins d'initier une cure. Sans vouloir s'en charger lui-même, Freud avait confié cette tâche à ses proches. C'est le père de Ernst, Max Graf, qui, en zélé disciple, avait donc proposé, avec l'approbation du maître, d'étudier son jeune fils, *alias* Hans. Proche du cercle freudien sans être analyste lui-même, il avait ainsi commencé à mener des observations sur son fils et à envoyer régulièrement des rapports écrits et détaillés au *Geehrter Herr Professor*[558], en prenant soin, aussi souvent que possible, d'y découvrir les traits de sexualité infantile.

Ceci permet de rendre compte du fait que la question de la cure de l'enfant n'ait été évoquée que de manière latérale et secondaire. D'ailleurs de manière suffisamment originale pour être relevée, cette cure constitue le seul cas des *Cinq psychanalyses* où le symptôme ait *succédé* à l'investigation analytique. D'habitude, c'est le symptôme qui conduisait le patient chez Freud ou, du moins, qui conduisait Freud à s'y intéresser (comme dans le cas du Président Schreber). Avec le petit Hans, c'est l'inverse qui se produisit[559]. Freud s'y intéressa tout d'abord pour autant que l'enfant, présenté comme « normal », était susceptible de fournir des confirmations à ses théories concernant l'infantile. C'est seulement au cours de l'observation que le petit patient développa un symptôme et que, suite à cette explosion phobique inopinée, dans un deuxième temps seulement donc, fut décidé d'entreprendre une cure qui fut conjointement menée par le père et Freud.

Ce dernier n'avait pas envisagé de travailler avec l'enfant en chair et en os pour confirmer ses théories sur l'infantile et, pour cette raison, en avait chargé ses proches. Or voilà que l'enfant, nommément Hans, s'invitait chez Freud de par l'éclosion de son symptôme bruyant.

---

557 Cela explique en partie que Freud n'ait pas persévéré dans cette voie : son intérêt du moment était ailleurs, tout entier tourné vers l'élucidation des névroses en général (et phobique en particulier) ainsi qu'à la vérification de ses hypothèses sur l'infantile. Ne souhaitant vraisemblablement aucunement, à ce moment-là, prendre un enfant, en tant que tel, en cure, il y fut, d'une certaine manière, contraint par ce qu'il avait lui-même initié du côté de ses disciples.

558 « Cher Monsieur le Professeur ». Freud reprendra lui-même avec humour cette expression pour parler de lui-même.

559 Ce qui a même pu faire supposer que le symptôme avait été *produit* par le dispositif d'observation comme M. Torok s'efforce de le montrer dans un article de *L'écorce et le noyau*. N. Abraham, M. Torok, *L'écorce et le noyau*, Paris, Flammarion, 1987.

Freud accepta de prendre en charge le petit patient, dans la continuité du premier temps d'observation, par l'intermédiaire, donc, du récit de son père, appelé à jouer auprès de son fils, après le rôle de « père-observateur », celui de « père-thérapeute ». Précisons que Sigmund recevra une seule fois le petit garçon[560], en présence de son père.

Freud, dans les premières lignes de son ouvrage, justifie le dispositif original de cette cure et expose, de cette manière, les raisons qui le conduisirent à ne pas recevoir Hans directement :

> Seule la réunion de l'autorité paternelle et de l'autorité médicale en une seule personne, et la rencontre en celle-ci d'un intérêt dicté par la tendresse et d'un intérêt d'ordre scientifique, permirent en ce cas de faire de la méthode une application à laquelle sans cela elle n'eût pas été apte.[561]

On voit combien, dès cette introduction, Freud a, en fait, déjà « répondu » par la négative à la question de la possibilité de la cure de l'enfant. Selon lui, la « méthode », c'est-à-dire vraisemblablement ce qu'ailleurs il a nommé la *talking cure* ou la méthode des associations libres, « n'est pas apte », *ungeeignet*, comme telle, à être appliquée à l'enfant, sauf à introduire des modifications du dispositif, c'est-à-dire à faire intervenir, comme ici, le père-thérapeute. Obtenir des « aveux », *Bekenntnissen*, de la part de l'enfant, sans cette innovation technique, serait selon lui une tâche impossible : « aucune autre personne [que le père], je pense, ne serait parvenue à obtenir de l'enfant de tels aveux. »[562]

On s'étonnera ici de l'usage du terme « aveux », *Bekenntnissen*, qui comporte le sens fort usuel de « confessions », au lieu de celui d'« associations » auquel nous aurions pu nous attendre et qui deviendra l'enjeu de la controverse entre Melanie Klein et Anna Freud ; toujours est-il qu'il n'est pas possible, selon Freud, de recueillir à la source, c'est-à-dire directement auprès de l'enfant lui-même les confessions ou « le matériel suffisant » pour effectuer l'analyse et qu'il convient de recourir à un proche. Sans ce dernier, ici le père, « les difficultés techniques d'une psychanalyse à un âge si tendre seraient demeurées insurmontables. »[563]

Est-ce à dire que seul un proche pourrait entrer dans une relation de confiance suffisante avec l'enfant pour que celui-ci livre des éléments importants et que l'enfant resterait « muet » avec

---

560 Il l'avait certes rencontré avant, mais en tant qu'ami de la famille Graf.

561 S. Freud, « Analyse de la phobie d'un garçon de cinq ans », *op. cit.*, p. 93 et 94. « *Nur die Vereinigung der väterlichen und der ärztlichen Autorität in einer Person, das Zusammentreffen des zärtlichen Interesses mit dem wissentschaftlichen bei derselben haben es in diesem einen Falle ermöglicht, von der Methode eine Anwendung zu machen, zu welcher sie sonst ungeeignet gewesen wäre.* » S. Freud (1908), *Analyse der Phobie eines fünfjährigen Knaben*, Frankfurt am Main, Fischer Verlag, 1995, p. 41.

562 S. Freud, « Analyse de la phobie d'un garçon de cinq ans », *op. cit.*, p. 93 et 94. « *ich meine, es wäre einer anderen Person überhaupt nicht gelungen, das Kind zu solchen Bekenntnissen zu bewegen.* » S. Freud, *Analyse der Phobie eines fünfjährigen Knaben*, *op. cit.*, p. 41.

563 « *die Sachkenntnis, vermöge welcher der Vater die Ausserungen seines 5jährigen Sohnes zu deuten verstand, hätte sich nicht ersetzen lassen, die techniche Schwierigkeiten einer Psychoanalyse in so zartem Alter wären unüberwindbar geblieben.* » S. Freud, *Analyse der Phobie eines fünfjährigen Knaben*, *op. cit.*, p. 93 et 94.

un étranger ? Cela reviendrait à poser la question du contexte : l'enfant ne pourrait, selon cette interprétation, s'exprimer que dans un environnement « affectivement » déterminé, limité à la sphère familiale ou des proches habituels. Ou bien est-ce à dire que seul un proche serait à même de comprendre le langage de celui-ci et donc de s'en faire, sinon l'interprète, le scribe et le passeur, ce qui laisserait supposer cette fois que c'est le langage de l'enfant, en lui-même, qui serait trop limité ? Bref, pour quelles raisons le dispositif ne peut-il pas être adapté à l'enfant et sur quelle conception implicite de l'enfant repose cette affirmation ? Force est de constater que Freud demeure allusif sur le sujet.

Un seul détail vient peut-être nous éclairer sur les raisons qui rendent indispensables, selon Freud, l'intervention d'un proche de l'enfant : la répétition à deux reprises d'un mot, le terme *zart*, « tendre ». En effet, selon Freud, seule la rencontre de l'« intérêt dicté par la tendresse » (« *das Zusammentreffen des zärtlichen Interesses* ») avec l'intérêt scientifique (« *mit dem wissentschaftlichen* ») permettrait d'adapter la méthode analytique à un « âge si tendre » (« *in so zartem Alter* »).

Ces précisions, quelque peu énigmatiques, il faut le reconnaître, laissent penser qu'une certaine disposition à la « tendresse » et à l'affect serait mobilisée du côté de l'adulte par l'échange avec l'enfant du fait de la tendresse, au sens de fragilité, de l'enfant lui-même. A l'origine, *tener*, en latin, par opposition à « dur », désigne ce qui, jeune et plein de fraîcheur, n'offre pas de résistance et se laisse facilement entamer. On pense à ce sujet aux visages des enfants qui, tels des pages encore blanches sur lesquelles la vie et le temps n'ont pas encore imprimé leurs marques indélébiles, suscitent immanquablement une certaine émotion[564].

Peut-être est-ce d'ailleurs ce dernier aspect, cette tendresse pudiquement évoquée, qui, souvent, poussera les analystes hommes (notamment au début de la psychanalyse) à prendre leurs distances avec la cure des enfants dans la mesure où il implique, par rapport au registre du concept, une régression, voire une éventuelle féminisation pour autant que le féminin est réputé se situer du côté du *pathein*[565].

---

564 Si cette dimension de l'affect de tendresse et l'émotion manquent effectivement rarement dans le travail avec l'enfant (ce qui peut néanmoins se produire car il faut bien reconnaître qu'il existe aussi des enfants « antipathiques »), il convient, afin d'éviter de tomber dans une image d'Épinal, de manier cette idée de tendresse ou de fragilité avec précaution. Nous avons vu combien le monde enfantin se laisse difficilement réduire à cette fragilité, et combien, au contraire, selon M. Klein, il se trouve être le théâtre de sombres passions. De son côté, Winnicott, exposant une clinique pourtant moins tourmentée, évoquera lui aussi la *ruthlessness* de l'*infans*, c'est-à-dire son caractère « impitoyable ».

565 Cette dimension rapportée par Freud se trouve évoquée dans un bel article de Paula Heimann de la *Nouvelle Revue de Psychanalyse* consacrée à « L'enfant » dans lequel celle-ci rapporte de manière particulièrement sensible combien la tendresse, qui n'est pas à confondre avec la mièvrerie, est le registre sur lequel nous rencontrons l'enfant. P. Heimann, « Libres propos sur les enfants et ceux qui n'en sont plus », *Nouvelle Revue de Psychanalyse, L'enfant,* Numéro 19, Paris, Gallimard, 1979, 77-98.

P. Heimann, de son côté, voit dans la rondeur des traits du visage des enfants des « points d'interrogation » : « visuellement l'ouverture à la vie du jeune enfant se reflète dans les lignes arrondies du visage d'un bébé et d'un petit

Toujours est-il qu'un peu plus loin, Freud fera à nouveau allusion à cette dimension qui imprègne la rencontre avec Hans, ne cachant pas son plaisir à rencontrer Hans comme les mots affectueux, lors de son entretien avec le petit garçon, de « drôle de petit bonhomme », (*drolligen Knirps*), en témoignent. Freud ajoute : « avec toute son assurance » (*in seiner Selbstsicherheit*), ce dernier était « si aimable », (*so liebenswürdig*), qu'il avait « chaque fois eu plaisir à le voir », (*hatte ihn jedesmal gern gesehen*)[566].

Pour sa part, tout en reconnaissant cette émergence du *pathein*, Freud inscrit pourtant sa rencontre avec Hans sous le signe, pourrions-nous dire, du processus secondaire. Une brève remarque qualifie la conduite du petit garçon[567] : « Je ne sais s'il se souvenait de moi, mais il se comporta de façon irréprochable et comme un membre tout à fait raisonnable de la société humaine. »[568]

Si, à un certain niveau, on peut reconnaître dans cette remarque la faculté de Freud à accorder à l'enfant la dignité de sujet et à prendre au sérieux ce petit d'homme, à un autre niveau, l'usage des superlatifs et l'insistance sur ce que l'enfant comporte « d'adulte en miniature » paraissent presque excessifs et laissent le lecteur dubitatif. Hans, dans l'image qu'en fournit Freud, donne à voir un côté lisse et mature, sans aucune aspérité, ni ombre au tableau « d'enfant modèle »[569]. Tout l'échange apparaît réglé par le processus secondaire et la rationalité – et cela contrairement à la tonalité générale du rapport que fournit le père concernant les faits et gestes de son fils à la maison. Il semble que dans le bureau de Freud, la dimension « pas totalement soumise aux interdits adultes »[570] de l'enfant n'ait pas vraiment eu l'occasion de s'exprimer.

Pour résumer, dans les indications très ramassées qu'énonce Freud dans l'*incipit* du petit Hans, on peut repérer deux raisons principales qui font de l'enfance une « contre-indication » à la cure : premièrement la « tendresse » de l'enfant, au double sens de sa propre malléabilité et de l'affect qu'il suscite chez l'adulte. Cette singularité semble requérir de celui même qui reçoit

---

enfant, ce que les artistes n'ont pas manqué d'exploiter. Je pense aux courbes du front, de la joue, du nez, du menton, ces demi-cercles qui restent ouverts – comme des points d'interrogation. » *Ibid.*, p. 86. Pour elle, toutes ces qualités de l'enfant peuvent être résumées dans le « concept d'ouverture à la vie » » et c'est ce qui, selon elle, « rend les enfants si attirants ». Se demandant « pourquoi tant de bébés et de jeunes enfants [sont] adorables alors que les adultes le sont si rarement », cette dernière apporte la réponse suivante : « l'adulte lâche si souvent prise qu'il est "résigné", qu'en lui toute curiosité est abolie qu'il accepte ce qui est là, mais avec rancœur et apathie. Il n'offre presque rien à la vie – et n'en saisit guère plus. Aucun doute, cet adulte manque d'intérêt. »

566 S. Freud, « Analyse de la phobie d'un garçon de cinq ans », *op. cit.*, p. 120.

567 Qu'il connaît déjà car les Graf font partie de son entourage, au point qu'il aurait, nous dit-on, même offert un… cheval – un jouet – au petit garçon dans le passé.

568 *Ibid.*, p. 120.

« *Ob er sich meiner erinnerte, weiss ich nicht, aber er benahm sich tadellos, wie ein ganz vernünftiges Mitglied der menschlichen Gesellschaft.* » S. Freud, *Analyse der Phobie eines fünfjährigen Knaben*, *op. cit.*, p. 72.

569 Cf. A. Green, « L'enfant modèle », *Nouvelle Revue de Psychanalyse, L'enfant,* Numéro 19, Paris, Gallimard, 1979, 27-49.

570 Cf. ce que Freud nous en dit en 1905 dans *Le mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient*, *op. cit.*

l'enfant une disposition à la tendresse, part que Freud semble avoir souhaité laisser au vestiaire – le récit de l'entrevue, nous l'avons vu, laisse place essentiellement au processus secondaire.

Le deuxième point que ce dernier soulève est la difficulté à obtenir des associations verbales[571], point sur lequel il revient quelques années plus tard, en 1914, dans l'Introduction de *L'homme aux loups*[572].

3.2.2 L'infantile chez l'enfant et chez l'adulte

En effet, la deuxième allusion que Freud fait au sujet de l'analyse des enfants et surtout de ses éventuelles difficultés[573] irait plutôt dans le sens d'une difficulté concernant les associations verbales.

Sans véritablement s'étendre sur la question, Freud s'exprime ainsi dans *L'homme aux loups* afin d'expliciter les raisons qui lui font prendre des distances vis-à-vis de la cure de l'enfant réel :

> L'analyse qu'on pratique directement sur l'enfant névrosé semblera au premier abord plus digne de foi[574], mais elle ne peut être très riche en matériel ; *il faut prêter à l'enfant trop de mots et de pensées* et même ainsi, l'on trouvera peut-être les couches les plus profondes inaccessibles à la conscience.[575]

Si l'analyse des enfants se révèle quelque peu insatisfaisante, c'est dans la mesure où il est nécessaire de « prêter », *leihen*, trop de mots et de pensées à ce dernier. Souvenons-nous d'ailleurs que c'est en réponse explicite à ce passage freudien que Melanie Klein en viendra à défendre sa conception du jeu comme association libre. Le langage de l'enfant s'inscrit sous le registre du « manque ». On peut se demander ce qui a pu conduire S. Freud à considérer la pensée de l'enfant sous l'angle du « moins »[576] plutôt que de la considérer comme « autre ». Précisons pourtant que le contexte doit nous inviter à une certaine prudence et nous retenir de surdéterminer le sens de ces lignes, même si celles-ci ont eu, de fait, un rôle important dans la controverse concernant la cure des enfants. Certes, il faut prêter trop de mots aux enfants, mais ne faisons peut-être pas dire à Freud plus qu'il n'en dit.

Dans le contexte, l'infantile en « direct » (chez l'enfant) pourrait bien ne pas nous en apprendre beaucoup plus, voire pourrait nous en apprendre « moins » que l'infantile « en

---

571 Même si Freud utilise le terme, ici, de « *Bekenntnis* ».

572 Notamment, dans ce cas, pour justifier le fait qu'il puisse se révéler préférable d'étudier l'infantile chez les adultes.

573 Et à laquelle, nous l'avons vu, Melanie Klein tente de répondre.

574 Que l'analyse d'une névrose infantile sur un adulte, ce qui est le cas dans *L'homme aux loups*.

575 Nous traduisons et nous soulignons. « *Die Analyse, die man am neurotischen Kind selbst vollzieht, wird von vornherein vertrauenswürdiger erscheinen, aber sie kann nicht sehr inhaltsreich sein ; man muss dem Kind zuviel Worte und Gedanken leihen und wird vieilleicht doch die tiefsten Schichten undurchdringlich für das Bewusstsein finden.* » S. Freud (1918), « Aus der Geschichte einer infantilen Neurose », *Zwei Krankengeschichten*, Frankfurt am Main, Fischer Verlag, 1973.

576 En renversant le problème, ne serait-ce pas plutôt leur « trop plein » qui rendrait en général leur usage difficile ?

différé »[577] chez l'adulte, voilà en définitive ce en quoi consiste la déclaration freudienne, assez éloignée de la question de savoir, à notre sens, si oui ou non le matériel apporté par les enfants peut être soumis à l'analyse et notamment si son langage est propre à l'interprétation.

Plusieurs raisons pourraient nous conduire dans la voie de la prudence et nous inviter à ne pas sur-interpréter ce passage à la suite de Melanie Klein qui, elle, de son côté, en fait un passage essentiel pour la question de la cure des enfants. N'oublions pas, premièrement, que *L'homme aux loups* est écrit en 1917. Dans ce contexte, une telle déclaration pourrait bien révéler une certaine déception freudienne concernant les attentes qu'il avait pu nourrir concernant l'étude « en direct » sur les enfants. Il s'avèrerait plutôt qu'au terme des premières incursions analytiques auprès des enfants, le matériel récolté, relativement pauvre, n'ait pas été « à la hauteur ». Par conséquent, puisqu'en ce qui concerne l'infantile, il s'agit toujours de reconstruction, celle de l'adulte pourrait en définitive se révéler plus féconde. Ce que viserait Freud ici concernerait donc moins l'analyse des enfants en tant que telle que la question de savoir s'il est légitime – comme il le soutient – d'accéder à la névrose infantile *via* ce qu'en rapporte un adulte, ici l'homme aux loups.

Ensuite, que l'analyse des enfants se révèle, en définitive, relativement pauvre concernant les apports à la théorie psychanalytique[578] n'implique pas, par principe, son *impossibilité*. À vrai dire, Freud n'en dit rien. Le fait est qu'il s'est déjà essayé à interpréter le matériel enfantin (Hans) et que peu de temps après, il en viendra à observer le jeu de son petit-fils (Ernst). Affirmer que le matériel enfantin apporte peu à la théorie ne revient pas, en effet, à soutenir qu'il n'est pas interprétable. La lecture freudienne du fantasme pourrait y être tout aussi applicable. D'ailleurs, certaines formes d'art, elles aussi, « parlent peu », ce qui n'empêcha pas Freud pour autant de s'appliquer à la lecture du fantasme qui s'y déploie comme dans le *Moïse* de Michel-Ange[579]. Remarquons néanmoins que cette éventualité laisse tout de même entière la question de la possibilité d'y interpréter le matériel en fonction de l'équivocité du signifiant en échappant à une lecture symbolique sur le mode d'une psychanalyse appliquée[580].

Nous voyons combien Freud nous lègue un problème, en définitive, non résolu.

---

577 Pour un approfondissement de cette distinction, cf. P.-L. Assoun, « L'enfant père de l'homme, figures freudiennes de l'infantile », *Penser/rêver n°1, L'enfant dans l'homme*, Paris, Mercure de France, printemps 2002, 89-110.

578 Nous avons vu d'ailleurs chez Melanie Klein combien au contraire celle-ci pouvait conduire à métamorphoser la théorie psychanalytique.

579 Faisons néanmoins en ce point une objection à notre propre objection, ne s'agit-il pas, dans de tels cas, de faire de la « psychanalyse appliquée » ?

580 D'autant que par ailleurs, dans *Un souvenir de Léonard de Vinci* ainsi que dans le *Moïse de Michel-Ange*, Freud en reviendra en définitive aux mots pour formuler ses interprétations (fantaisies de Léonard et textes bibliques pour le Moïse).

3.2.3 Le « domaine des femmes »

Ce qui est donc certain concernant la cure des enfants, c'est que Freud « conclura » la question[581] par un « refus de conclure », se contentant de constater de manière aporétique, comme sa XXXIV[e] leçon le souligne, qu'« il s'est spontanément produit que l'analyse d'enfants est devenue le domaine des analystes femmes, et sans doute cela restera-t-il ainsi. »[582]

Sans nous en dire beaucoup plus sur la possibilité ou les difficultés de la cure des enfants, Freud laisse, en définitive, la question de la cure aux femmes, se dessaisissant du problème. Nous avons évoqué qu'il n'avait eu de cesse de mettre en place un rapport « barré » à l'enfant comme son analyse des jeux de ces derniers, toujours indirecte ou en décalage, le révèle. Enfin, il alla jusqu'à déléguer le champ de l'analyse de l'enfant à l'Autre sexe.

Notons que cela ne l'empêchera pas, devenu grand-père, de s'intéresser de près aux jeux de son petit fils Ernst.

Au terme de cette aporétique question de la cure des enfants qui résulte sans doute du fait que Freud n'avait pas encore parfaitement élaboré théoriquement la question de la cure des adultes, envisageons désormais les pistes que nous offre positivement Freud pour aborder le jeu de l'enfant.

---

581 Comme le fait justement remarquer S.I. Fendrick, *Fiction des origines de la psychanalyse avec les enfants*, Paris, Denoël, 1989.

582 S. Freud, *XXXIV[e] leçon* « Éclaircissements, applications, orientations », *op. cit.*, p. 233.

3.3 Le jeu et l'acte symptomatique

Dans un premier temps, nous nous sommes penché sur la manière dont Freud interprète, dans le cadre de la cure, des exemples de jeux. Contrairement aux rêves, nous trouvons très peu de récits de jeux dans l'œuvre freudienne. C'est en deux circonstances seulement qu'il est amené à en évoquer[583] : la première, dans *La psychopathologie de la vie quotidienne* et la seconde, dans la cure du petit Hans.

Force sera de constater que le jeu n'y reçoit aucun statut singulier ni attention singulière de la part de Freud[584]. Le jeu se trouve interprété comme banale « formation de compromis» au même titre que n'importe quel acte manqué, rêve ou fantaisie diurne : il est possible d'y lire le fantasme ainsi que la défense auquel celui-ci donne lieu. Suggérons d'emblée, avant d'y revenir par la suite, que cette approche rabat en définitive le jeu sur le fantasme qui lui donne naissance. Il s'agit, ni plus ni moins, de considérer que le jeu peut être interprété à la lumière de l'hypothèse de l'inconscient. Précisons que, si du point de vue de l'interprète, peu importe, en effet, la forme que prend le fantasme (œuvre d'art, rêve, jeu, symptôme ou acte manqué), du point de vue du sujet et de la cure, il ne revient peut-être pas au même de « jouer » un fantasme, d'en faire une œuvre d'art ou d'en « faire » un symptôme névrotique, comme une phobie par exemple. Que le jeu épargne, dans une certaine mesure, le sujet des dépenses coûteuses du refoulement, par exemple, pourrait constituer l'occasion d'une distinction féconde, sur laquelle nous reviendrons.

Toujours est-il que Freud, dans son approche des jeux de Hans et de l'adolescent aux boulettes de pain, n'envisagea pas ces questions.

3.3.1 Le jeu avec des boulettes de pain

Dans *La psychopathologie de la vie quotidienne*, amené à décrire le jeu d'un jeune garçon, Freud le situe du côté de « l'acte manqué », *Fehlleistung*, voire plus précisément de ce qu'il a repéré sous la catégorie de l'« acte accidentel », *Zufallshandlung,* légère variante de l'« acte symptomatique », le *Symptomhandlung*.

583 Le jeu du *fort-da* prend place hors cure.

584 À aucun moment celui-ci ne cherche à faire le lien entre ce qu'il dit métapsychologiquement du jeu et l'interprétations des jeux singuliers qu'il est amené à rencontrer.

Commençons par rappeler ce que Freud appelle du nom d'« acte symptomatique » et « acte accidentel »[585] : cousins germains de l'acte manqué, ces derniers s'en distinguent dans la mesure où ils passent le plus souvent inaperçus là où l'acte manqué est bruyant.

D'ailleurs, le *Zufallshandlung* et le *Symptomhandlung* ne sont pas à proprement parler gênants et se caractérisent plus exactement par une « distraction » que par un « ratage ». Tandis que l'acte manqué relèverait plutôt de ce que l'expression familière « mettre les pieds dans le plat » suggère, l'inconscient, dans l'acte symptomatique ou accidentel, aurait plutôt tendance à choisir la discrétion pour trouver à s'exprimer. Comme la lettre volée, *Zufallshandlung* et *Symptomhandlung* n'ont pas besoin de se cacher pour passer inaperçus, au contraire, c'est précisément le fait qu'ils se déroulent « en plein jour » qui participe à les rendre « anodins ».

S'ils s'expriment en toute discrétion lorsque l'acte manqué s'annonce à grand bruit, tous trois ont en commun la mise en acte d'une rêverie ou fantasme qui ne parvient pas véritablement à la conscience. L'acte ici, quelle que soit la forme qu'il adopte, est une manière de transiger avec les exigences de la censure, il est « formation de compromis ». Comme le résume Freud :

> À toutes ces occupations qui apparaissent comme des jeux [*spielenden Beschäftigungen*], le traitement psychique découvre un sens et une signification auxquels est refusé [*versagt*] un autre mode d'expression.[586]

Il y a, à vrai dire, une différence entre les actes symptomatiques et les actes accidentels : les premiers sont des actes « habituels » (« *gewohnheitsmässig* ») et pour cela sont presque assimilables à des tics. Il s'agit, nous dit Freud, par exemple de « l'habitude de jouer avec sa chaîne de montre, de se tirailler la barbe »[587].

Les deuxièmes, les actes accidentels (« *Zufallshandlungen* »), ne forment pas à proprement parler des tics (« *Tickbewegungen* »), ce ne sont pas des actes *habituels*, mais des actes « isolés » (*vereinzelt*). Au nombre de ces derniers, Freud range « les jeux qu'on accomplit avec la canne qu'on a à la main, le griffonnage avec le crayon qu'on tient entre les doigts, le pétrissage de mie de pain et autre substances malléables… »[588]. Ce n'est pas le *contenu* qui permet de distinguer les uns des autres, mais le fait que les *Zufallshandlungen* demeurent exceptionnels et épisodiques.

---

585 Distinction qui fait l'objet du chapitre IX de *La psychopathologie de la vie quotidienne, op. cit.*

586 « *Unter diesen spielenden Beschäftigungen verbergen sich während der Psychischen Behandlung regelmässig Sinn und Bedeutung, denen ein anderer Ausdruck versagt ist.* » S. Freud, *Zur Psychopathologie*…, *op. cit.*, p. 257.

587 S. Freud, *Psychopathologie*…, *op. cit.*, p. 22.

588 S. Freud, *Ibid.*, p. 22. Traduction Jankélévitch arrangée par nous-même.
« *Zur zweiten Gruppe rechne ich das Spielen, wenn man einen Stock, das Kritzeln, wenn man einen Bleistift in der Hand hält, das Klimpern mit Münzen in der Tasche, das Kneten von Teig und anderen platischen Stoffen, allerlei Hantierung an seiner Gewandung u.dgl. mehr.* » S. Freud, *Zur Psychopathologie*…, *op. cit.*, p. 257.

A titre d'exemple d'acte symptomatique, Freud cite l'habitude qu'avait prise un médecin de laisser son stéthoscope « simple » sur son bureau, entre ses patients, ou plutôt ses patientes et lui-même. Après avoir rendu compte de toutes les associations auxquelles conduisit cet acte habituel et soulevé les connotations sexuelles de celui-ci, Freud conclut que cet acte symptomatique, formation de compromis (« *Kompromissbildung* »), comportait la même signification que l'épée que mit Sigurd entre Brunhilde et lui-même[589]. C'est ainsi qu'avec une certaine élégance, il en résume la « signification » : « Il s'agissait, pour ainsi dire, d'un charme contre les assauts de la tentation. »[590]

Freud décrit ainsi la portée de l'acte symptomatique :

> Cette analyse montre une fois de plus quelles profondeurs de la vie psychique nous révèlent les actes soi-disant « inoffensifs, dépourvus de sens » et à quelle période précoce de la vie commence à se développer la tendance à la symbolisation.[591]

C'est, par opposition, pour illustrer le cas d'un « acte accidentel » (« *Zufallshandlung* ») que Freud évoque et analyse un *jeu* dans la cure d'un jeune adolescent, « jeu » bien particulier tant il s'apparente davantage à la *distraction* qu'au *Kinderspiel*. Chez les enfants plus jeunes, le jeu les captive. Au contraire, le jeu du jeune adolescent, pré-conscient, vient « en marge » de la conversation, comme on griffonnerait sur un papier tout en écoutant quelqu'un parler. Il est donc clair que ce n'est pas tant le phénomène du jeu des enfants qui, ici, intéresse à proprement parler Freud que ce que, par extension, nous appelons jeux chez les adultes en désignant par là des activités involontaires et machinales.

Voilà de quelle manière Freud relate ce jeu « pré-conscient »[592] :

> Je puis encore citer un cas de ma pratique psychothérapique où une main jouant avec une boule de mie de pain m'a fait des révélations intéressantes. Mon patient était un jeune garçon à peine âgé de 13 ans, atteint depuis deux ans d'une hystérie grave […] Or un jour, je fus frappé par le fait suivant : il roulait quelque chose entre les doigts de sa main droite, plongeait la main dans sa poche où ses doigts continuaient à jouer, la retirait de nouveau, et ainsi de suite. Je lui demandai ce qu'il avait dans la main ; pour toute réponse il desserra les doigts. C'était de la mie de pain, roulée en boule. À la séance suivante, il apporta un autre morceau de mie, et pendant que je conversais avec lui, il fit de cette mie, avec une rapidité extraordinaire et les yeux fermés, toutes sortes de figures qui m'ont vivement intéressé. C'étaient de petits bonshommes, semblables aux idoles préhistoriques les plus

589 Allusion à la légende des Nibelungen.
590 S. Freud, *Psychopathologie*…, *op. cit.*, p. 226.
« *Es war sozusagen ein Zauber gegen die Anfechtung der Versuchung* », S. Freud, *Zur Psychopathologie*…, *op. cit.*, p. 260.
591 S. Freud, *Psychopathologie*…, *op. cit.*, p. 228. L'analyse freudienne était, en effet, remontée aux fantasmes infantiles du médecin, déterminants pour cette formation de compromis.
592 *Ibid.*, p. 227.

> primitives, ayant une tête, deux bras, deux jambes et entre les jambes, un appendice qui se terminait par une longue pointe. Cette figure n'était pas plutôt achevée que mon malade roulait de nouveau sa mie de pain en boule. A d'autres moments, il laissait son œuvre intacte, mais multipliait les appendices, afin de dissimuler le sens de celui qu'il avait formé entre les jambes. »[593]

Freud remarque donc le jeu de l'adolescent consistant à sortir et rentrer un personnage de sa poche, personnage dont la connotation phallique lui paraît évidente. Il est intéressant de remarquer que Freud, comme respectant la dimension non-verbale que prend cette expression fantasmatique, ne va pas se livrer immédiatement à une interprétation explicite du contenu mais prend avant tout la précaution d'introduire son patient à la logique inconsciente. Pour sensibiliser le jeune garçon au fait que les gestes sans parole ont parfois une éloquence sans égale, le voilà donc qui se met à raconter à celui-ci la légende de Tarquin le Superbe commanditant le meurtre de ses ennemis sans autre parole qu'en fauchant, avec son sabre, devant le messager venu lui demander ses ordres, les têtes de pavot de son jardin.

> Pendant que je parlais, le garçon avait cessé de pétrir sa mie, et lorsque je fus arrivé au passage racontant ce que le roi fit dans son jardin, et notamment aux mots « abattit sans mot dire », mon malade abattit à son tour la tête de son bonhomme avec la rapidité d'un éclair. Il m'avait donc compris et remarqué que je le comprenais moi aussi. Je pus commencer à l'interroger directement et lui donnai les renseignements qui l'intéressaient et au bout de peu de temps, il fut guéri de sa névrose.[594]

Comme on le voit, c'est aussi par un acte, qui vaut comme parole, que l'adolescent « répond » aux explications de Freud. C'est au moment où celui-là fauche, lui aussi, le bonhomme pétri en mie de pain que Freud considère que son introduction à une logique silencieuse des actes a eu son effet. L'acte symptomatique « parle » donc à sa manière, il est même parfois plus éloquent que la parole. À ce sujet, nous verrons d'ailleurs que dans le *Petit Hans*, Freud considèrera aussi que les actes de ce dernier constitueront les réponses les plus éloquentes qui soient à ses interprétations. Ici Freud compare l'art d'interpréter les actes symptomatiques et accidentels au don attribué au grand roi Salomon : « Celui qui sait utiliser ces indications doit, à l'occasion, procéder comme le faisait le roi Salomon qui, d'après la légende, comprenait le langage des animaux. »[595]

À celui qui sait se faire bon entendeur, donc, l'acte accidentel livrerait, en négatif, un aveu éloquent. L'interprétation du jeu de cet adolescent tombe manifestement tellement sous le sceau

---

593 *Ibid.*, p. 228.
594 *Ibid.*, p. 229.
595 *Ibid.*, p. 229.

de l'évidence que Freud ne prend même pas la peine de s'expliquer sur son sens manifestement sexuel. Évitant toute explicitation, Freud semble faire de ce geste un équivalent de la grande crise hystérique, mais ici sous une forme ludique miniature : la scène du corps de l'hystérique aurait laissé place ici à la scène d'un jeu pré-conscient.

Le jeu y apparaît donc comme une formation de compromis. Dans l'exemple précédent, Freud avait montré que le stéthoscope placé entre la patiente et le médecin était comme l'épée placée par Sigurd entre lui-même et Brunehilde, habitude dans laquelle s'exprimaient d'une part le désir et d'autre part son interdit. Dans le cas du « jeu aux boulettes de pain », le cas est un peu différent, il semble que Freud adopte un autre type de lecture au sens où ce qui ne saurait se « dire » pour l'adolescent en viendrait, ici, à se « montrer ». Les questions de l'adolescent au sujet de l'acte sexuel ne trouvant pas de mots en viendraient à s'expliciter dans le mouvement de va-et-vient d'un personnage en mie de pain dans sa poche. Le contenu sexuel du mouvement dans la poche semble sans équivoque[596] pour Freud, tant il se trouve « surdéterminé » par ailleurs par la forme donnée au personnage lui-même[597].

Le compromis de ce jeu presque machinal naîtrait du fait que le geste joue le rôle d'un substitut à l'acte sexuel, source des interrogations du jeune garçon, l'interdit s'exprimant, lui, dans la dimension silencieuse. La question, ayant succombé au refoulement, ressurgirait sous la forme d'un geste éloquent pour le spectateur, mais méconnaissable pour la conscience de celui qui le met en acte. Freud semble assimiler cet acte à un symptôme hystérique, selon une interprétation symbolique. Plutôt qu'un rébus, ce jeu semble constituer le « mime » du contenu refoulé, du côté d'une « théâtralisation » davantage que d'une « somatisation » au sens propre mettant en œuvre une équivocité signifiante.

Permettons-nous de remarquer, et bien que Freud ne mentionne absolument pas ce point, que si le sujet est bien joué, ici, par son inconscient dans ce jeu comme dans un symptôme hystérique, celui-ci, même machinal et involontaire, n'est peut-être pas réductible à une « crise » tant ce qui est de l'ordre du geste est à distinguer, à notre sens, de ce qui est de l'ordre du soma, somatisation vis-à-vis de laquelle le sujet se serait complètement « absenté ». Que l'adolescent écrase la mie de pain au moment où Freud lui parle montre bien dans quelle mesure il lui demeure encore possible « d'en jouer ». Si le sujet, dans ce cas, n'est pas maître du jeu, il lui est néanmoins laissé une certaine « marge ». Nous y reviendrons, considérant cette idée de « marge » fondamentale dans la mesure où elle permet de distinguer ce qui est de l'ordre du jeu de ce qui est

---

596 Il y a bien une « équivoque », puisque le geste tait et métamorphose le contenu latent, néanmoins le symbolisme semble transparent pour Freud-Salomon.

597 Comme par un effet de redondance qu'on retrouve parfois dans le rêve, le personnage se voit attribuer des attributs phalliques (multiples) évidents, multiplicité que Freud considère comme ne voilant que très grossièrement ce qu'il en est réellement

définitivement passé « de l'autre côté » et devenu symptôme proprement aliénant. Suggérons simplement pour le moment que l'accessibilité au contenu inconscient et la force de refoulement pourraient bien être constitutives de cette différence. Suggérons aussi combien ce rapprochement entre le *jeu* et la *théâtralisation hystérique* gagnerait à être interrogé – ce que nous ne ferons pas ici, réservant cette question à des élaborations ultérieures.

Pour le moment, restons-en au fait que Freud situe ici le jeu du côté de l'expression d'une fantaisie de désir dans une formation de compromis. Ce jeu est certes un symptôme anodin, « de la vie quotidienne », néanmoins il est à ranger davantage du côté de la psychopathologie que d'une éventuelle possibilité de sublimation[598].

Arrivés en ce point, il est nécessaire de préciser – ce qui d'ailleurs n'aura échappé à personne – que ce « jeu » n'était un jeu qu'en un sens « limite », par comparaison au jeu enfantin. Deux différences essentielles doivent, selon nous, être évoquées. Premièrement le jeu aux boulettes de pain est marginal et non pas l'occupation principale de l'adolescent : il ne requiert pas toute l'attention de ce dernier, ni cet état de concentration sur lequel Marion Milner a beaucoup insisté[599]. Il est pré-conscient plutôt que conscient et n'instaure pas vraiment un espace ludique « séparé » et autonome[600].

Deuxièmement, le plaisir de l'adolescent à jouer ne se trouve pas évoqué. Dans ce jeu comme formation de compromis, la jubilation que peut ressentir l'enfant à jouer a succombé : la « morale de la censure » l'a *emporté*. Ce jeu devenu « involontaire » et « machinal », s'il est fondé sur la même structure fantasmatique qu'un *Kinderspiel*, n'en comporte donc pas tous les caractères. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il trouve sa place aux côtés des lapsus, oublis et autres actes manqués (« *Fehlleistungen* ») où le sujet se trouve, accidentellement, joué par son inconscient.

Nous essaierons de montrer qu'en ce qui concerne le jeu entendu comme trompe-l'œil, proche en cela du mécanisme de l'humour, le rapport à la censure, différent, laisse au contraire place à une certaine *jubilation*.

3.3.2 Deux jeux du petit Hans

Suite à ce constat, considérons donc la manière dont Freud envisage de véritables *Kinderspiele*, jeux d'enfants. Dans *L'analyse d'une phobie d'un petit garçon de cinq ans*, huit jeux sont rapportés par le père de Hans. Freud s'attache à en interpréter certains.

Force est de constater que l'acte ludique, dans le petit Hans, est compris selon le même paradigme théorique que celui qui est élaboré dans *La psychopathologie de la vie quotidienne*, sans

598 Par la suite, nous serons amenés à distinguer le symptôme de la sublimation au sens où A.Didier-Weill distingue le lapsus du mot d'esprit.

599 M. Milner, *On not being able to paint*, London, Heinemann, 1957.

600 Nous reviendrons sur ce point dans notre quatrième chapitre.

qu'une attention ne soit portée à son originalité. Une telle négligence semble donner raison à Winnicott qui constatait que les psychanalystes, en général, ont été tellement occupés à décrire le « contenu » du jeu qu'ils en ont oublié d'étudier le « jeu en lui-même ». Un tel constat s'applique manifestement *y compris* au père de la psychanalyse.

A la réserve près que si ce dernier ne s'est guère consacré aux jeux des enfants, il a porté une attention toute particulière aux jeux adultes que sont le *Witz* et l'humour[601].

Dans *L'histoire d'une phobie d'un petit garçon de cinq ans*, Freud s'en tient à l'approche du jeu initiée dans la *Psychopathologie de la vie quotidienne*, ne s'encombrant même plus de la distinction entre *Zufallshandlung* et *Symptomhandlung*. Il assimile désormais les « actes ludiques » à des « actes symptomatiques »[602].

Nous relèverons deux exemples de cette méthode d'interprétation freudienne, le cinquième jeu de Hans avec la poupée et le septième mettant en scène la chute involontaire du petit cheval. Dans les deux cas, le lecteur peut être étonné du ton freudien très affirmatif laissant peu de place à l'équivoque. Dans le cinquième jeu de Hans, dans lequel le petit garçon s'affaire à déchirer une poupée avec son canif au niveau de l'entrejambe, voici ce que le père rapporte :

> J'apprends l'après-midi que Hans a joué toute la matinée avec une poupée en caoutchouc qu'il appelle Grete. Par le trou dans lequel avait été fixé le petit sifflet plat, il a passé un petit canif et puis il a déchiré l'entrejambe de la poupée afin de faire passer la lame au travers. Il dit alors à la bonne, lui montrant l'entrejambe de la poupée : « regarde, voilà son fait-pipi »[603].

Dans son commentaire, Freud désigne ce jeu comme une « action symptomatique ne pouvant prêter à aucune équivoque »[604] et l'interprète, au-delà des mots de l'enfant, comme une mise en scène d'une fantaisie de naissance suite à celle de la petite sœur :

> Par une action symptomatique ne pouvant prêter à aucune équivoque [*in einer unzweideutigen Symptomhandlung*] et qu'il déguise [*verkleidet*] légèrement pour la bonne, mais pas du tout pour son père, il [Hans] montre comment il se représente une naissance.[605]

Lors du septième jeu, Hans joue avec un petit cheval qu'il fait « accidentellement » tomber : « A ce moment, son jouet tombe. Il s'écrie : "Le cheval est tombé ! Regarde, quel charivari il fait !" »[606]

---

601 Cf. notre 5, *Le jeu, l'humour et le trompe-l'œil : repères structuraux*.

602 Catégorie qui regroupe maintenant manifestement ce qu'il avait distingué entre *Symptomshandlung* et *Zufallshandlung*.

603 S. Freud, « Analyse de la phobie d'un garçon de cinq ans », *op. cit.,* p. 152.

604 *Ibid.*, p. 185 et 186. On peut être étonné de cette affirmation tranchante venant souligner l'absence d'équivoque chez le père de la psychanalyse.

605 *Ibid.*, p. 185 et 186.

Freud comprend la chute du cheval, lors d'une discussion avec le père, toujours de la même manière, à savoir comme un « acte symptomatique, en apparence accidentel » :

> Un autre acte symptomatique, en apparence accidentel, [*eine andere wie zufällig erfolgende Symptomhandlung*] qui a lieu peu après, implique l'aveu que Hans a désiré la mort de son père car, juste au moment où son père parle avec Hans, celui-ci laisse tomber, c'est-à-dire, jette par terre, un petit cheval avec lequel il jouait.[607]

Notons que Freud en vient à ranger le jeu délibéré de Hans avec la poupée et la chute accidentelle du petit cheval du même côté : des actes dont l'interprétation des mobiles inconscients permet de rendre compte. Manifestement, dans la cure du petit Hans, Freud ne juge pas utile d'inventer une nouvelle catégorie pour désigner les actes ludiques, qui pourtant ne correspondent pas à la définition *stricto sensu* des actes symptomatiques ni accidentels. Le jeu constitue chez Freud, si l'on résume, une expression en acte de fantasme, comparable à un acte manqué.

Concernant les jeux de l'adolescent aux boulettes de pain et du petit Hans, il est manifeste que nous en sommes aux débuts de la psychanalyse. La nouveauté consiste pour Freud à proposer la possibilité d'*interpréter* le jeu selon l'hypothèse de l'inconscient. La question kleinienne des voies permettant l'interprétation du jeu (notamment celle de l'équivocité des éléments du jeu et celle de la prise en considération des mots de l'enfant) n'est pas encore posée. L'intérêt de ne pas en rester au contenu fantasmatique du jeu – comme Winnicott le suggère – est loin de pouvoir encore être évoqué. Aussi peut-on être quelque peu déçu si l'on en reste à la littéralité de ce que Freud nous dit du jeu et de ce qu'il en interprète. Que le jeu puisse être considéré comme chiffrage du fantasme, au stade de ce travail, ne saurait constituer une découverte majeure, quoiqu'à l'époque, cela ait pu être le cas.

Pour cette raison, nous nous tournerons, dans la suite de ce chapitre, du côté des autres textes de Freud – plus métapsychologiques – où il en vient à comparer le jeu à l'œuvre d'art et à l'humour. Ces rapprochements, qui demeurent à l'état de suggestion chez Freud, nous ont paru féconds afin d'envisager certains aspects du jeu laissés, jusqu'à présent, de côté. La suite s'*inspire* donc de Freud tout en s'affranchissant de plus en plus de la littéralité freudienne. Dans le dernier mouvement, c'est même au « champ freudien » que nous rapporterons notre proposition de tripartition structurale des jeux, indépendemment de toute indication *manifeste* du père de la psychanalyse nous invitant à aller dans ce sens.

---

606 *Ibid.*, p. 156.
607 *Ibid.*, p. 186.

3.4 Le jeu, l'œuvre et le fantasme : repères métapsychologiques

Cette partie s'inspire des textes freudiens rapprochant le jeu de l'œuvre poétique[608], tendant à inscrire celui-ci comme matrice du mécanisme sublimatoire[609]. Ce développement sera, pour nous, l'occasion de développements métapsychologiques sur les rapports du jeu au fantasme, sur le statut du jeu comme *langage* et sur le statut du *sujet* du jeu. Annonçons qu'un tel repérage n'a pas seulement une vertu théorique, il comporte, pour nous, des retombées cliniques puisqu'il invite celui qui travaille avec le jeu des enfants à ne pas chercher un « au-delà » du jeu, mais à porter son attention à son mode de donation lui-même. Il permet, par ailleurs, de sensibiliser celui-ci au fait que le jeu, en lui-même, et du fait qu'il est *constitutif* du fantasme bien plus que son *expression*, peut constituer en lui-même une *solution subjective* – indépendammment, donc, de tout procès interprétatif de la part de l'analyste.

3.4.1 Le jeu et le *Phantasieren*

Si le jeu peut être rapporté à l'acte manqué ou « symptomatique », c'est dans la mesure où, en définitive, comme nous l'avons souligné, *il dépend d'une logique du fantasme*. Nous allons nous pencher ici sur la question du *lien* entre l'un et l'autre. Les indications de Freud à ce sujet, notamment dans les passages où il tente de rendre compte de la création littéraire, nous sont apparues comme un bon point de départ.

Dans « Le poète et la fantaisie », ce dernier rapproche le jeu non plus de l'acte symptomatique, mais de la « rêverie éveillée » de l'adulte. Plus exactement, il fait du jeu un *degré intermédiaire entre le symptôme et l'œuvre d'art*. Cette idée d'une « échelle » permettant de rendre compte de *différents modes de rapport au fantasme* est d'une grande importance pour notre approche du jeu. En effet au-delà du fait que l'art, le jeu et l'acte manqué peuvent effectivement être interprétés en terme de fantasme, le rapport qu'ils entretiennent avec celui-ci n'est pas sans *effets subjectifs*. Or, nous proposons de considérer que, dans la cure, ces effets subjectifs gagnent à être pris en considération.

---

608 Ce chapitre approfondit ainsi le rapprochement freudien du jeu et de l'art. Le suivant approfondira celui du jeu et de l'humour. Quant au rapprochement du jeu et de l'animisme et de la pensée mythique, il faudra que le lecteur attende notre quatrième chapitre, notamment le passage consacré à la dimension « jouée » du jeu. Cf. IV, 3, *La dimension « jouée » du jeu*.

609 Nous utilisons ici le terme « sublimation » qui n'est pas explicitement utilisé par Freud pour le jeu. Notons pourtant que l'apparition de ce terme date précisément, selon Laplanche et Pontalis, de 1908, année de publication de « Der Dichter und das Phantasieren ».

Selon Freud, le jeu est donc un *Phantasieren*[610] – forme verbale substantivée désignant le « fait de fantasmer », terme assez intraduisible en français, dans la mesure où il désigne aussi couramment le fait d'imaginer, voire de délirer et divaguer. Ce *Phantasieren* prendrait appui (*ablehnen*), dans le jeu des enfants, sur des « objets extérieurs » – cet « appui » sur des objets constituant la seule dimension qui permette de distinguer le jeu des enfants des rêveries éveillées des adultes. Voilà la définition du jeu que Freud donne en 1908[611] :

> L'enfant, malgré la quantité d'affect investi, distingue tout à fait le monde de son jeu de la réalité et appuie [*ablehnen*] volontiers ses objets et comportements imaginaires sur des objets visibles et saisissables du monde réel. Rien d'autre que cet appui ne différencie le fait de jouer des enfants du fait de fantasmer [*Phantasieren*].[612]

Le jeu correspond chez Freud à une rêverie diurne de l'adulte, le *Phantasieren*. Si la rêverie de l'adulte est interne et sans support, le jeu de l'enfant prendrait appui, lui, dans la réalité. Plutôt que d'être abstrait, le *Phantasieren* ludique impliquerait donc une dimension concrète et le recours aux jouets, au corps, à une certaine matérialité.

Une telle conception du jeu, on le voit, permet d'opérer une première disjonction entre le jeu et l'acte symptomatique. En effet, que l'un comme l'autre dépendent d'une logique du fantasme ne signifie pas pour autant qu'ils soient *réductibles* l'un à l'autre. Pour anticiper, suggérons d'ores et déjà que là où l'acte symptomatique *chiffre* le fantasme, le jeu laisserait davantage à celui-ci un lieu pour se *déployer*.

La structure logique du fantasme ne se retrouve pas seulement à l'œuvre dans le symptôme et le jeu, nous dit Freud, elle se retrouve de manière analogue – au sens strict du mot analogie[613] – dans la rêverie éveillée des adultes, le rêve, les œuvres d'art, liste à laquelle nous aimerions ajouter le mot d'esprit, l'humour et l'animisme. Freud élabore, en ce point, l'idée d'un *continuum*. À une extrémité de ce *continuum*, nous aurions les rêves et les symptômes, expression « autonome » de l'inconscient – d'où le sujet s'absente – , de l'autre, nous aurions les œuvres d'art qui laissent la parole au contenu inconscient tout en lui donnant une forme socialement acceptable, c'est-à-dire en le voilant. Entre ces deux extrémités, les jeux et les rêveries. Comme le dit P. Ricœur :

---

610 Qu'on peut traduire par le fantasme, la fantaisie, voire le fantastique comme Ricœur le propose.

611 Définition qu'il reprendra dans « Névrose et psychose ». S. Freud (1924), « Névrose et psychose », *Névrose, psychose et perversion*, traduction D. Guérineau, Paris, PUF, 1985.

612 S. Freud, « Le poète et l'activité de fantaisie », *op. cit.*
« *Das Kind unterscheidet seine Spielwelt sehr wohl, trotz aller Affektbesetzung, von der Wirklichkeit und lehnt seine imaginierten Objekte und Verhältnisse gerne an greifbare und sichtbare Dinge der wirklichen Welt an. Nichts anderes als diese Anlehnung unterscheidet das "Spielen" des Kindes noch vom "Phantasieren".* » S. Freud, « Der Dichter und das Phantasieren », *op. cit.*

613 Cf. à ce sujet Paul Ricœur : « L'analogie elle-même est fondée dans la structure fantasmatique commune à la série des analogons. L'analogie en effet n'est pas une ressemblance vague, mais une parenté construite. », in *Écrits et conférences…*, *op. cit.*, p. 231.

> Les distances peuvent être réduites [entre, d'un côté, le symptôme et, de l'autre, l'œuvre d'art] si l'on sait intercaler entre les termes opposés les intermédiaires convenables... Les degrés intermédiaires ici considérés sont le jeu des enfants et les rêves diurnes des adultes.[614]

Le jeu serait donc ce degré intermédiaire entre une expression inconsciente qui suppose un *fading* du sujet d'une part (rêve, lapsus, acte manqué) et ce bonheur de la forme qu'on trouve dans l'œuvre d'art.

Cette idée d'un *continuum* nous intéresse dans la mesure où elle permet de situer le jeu ailleurs que du côté du symptôme, de l'acte manqué ou de l'acte symptomatique. Pour le dire brièvement, elle permet de rapprocher le jeu des expressions « réussies » plutôt que des expressions « empêchées » de l'inconscient. Ce point est à prendre en considération puisqu'il comporte, dans notre hypothèse, des *effets subjectifs* et donc, potentiellement, un intérêt pour la clinique.

Nous considérerons donc, dans un premier temps, que le jeu laisse un certain « libre cours » à l'inconscient – un certain assouplissement de la censure pour parler en termes freudiens – sans pour autant requérir l'évanouissement du sujet ni la forme achevée ou aboutie de l'art. Le jeu des enfants constituerait, en quelque sorte, une *forme intermédiaire et hybride*.

3.4.2 Le jeu, lieu d'élaboration du fantasme

Cette introduction doit maintenant nous conduire à envisager d'un peu plus près les rapports qu'entretient le jeu avec le fantasme – ce qui nous permettra de distinguer la manière dont le fantasme s'organise dans le jeu et la manière dont celui-ci s'organise dans le symptôme (ici compris sous son aspect aliénant).

Il est nécessaire, à nos yeux, d'insister *sur le fait que le fantasme ne précède pas le jeu, mais s'élabore dans et par le jeu*. De même que la pensée ne précède pas les mots et que le langage ne constitue pas un « outil » pour cette dernière comme la conception classique du langage tendait à le faire accroire, le fantasme n'a pas d'autre existence que celle que lui donne le rêve, le *Phantasieren* et, le cas échéant, le jeu. En cela, il paraît indispensable de reprendre l'analyse merleau-pontyenne du langage[615] afin d'envisager le fantasme et ses expressions.

Le fantasme n'existe pas comme « schème indépendant » qu'il s'agirait dans la cure de débusquer (comme on pourrait parfois en avoir le sentiment à la lecture de Melanie Klein). Il n'y a rien « derrière le jeu », notamment pas le fantasme qui s'y cacherait. Celui-ci s'y déploie *dans* et *par* le jeu lui-même.

---

614 *Ibid*, p. 232.

615 Et développée avant lui par Hegel.

3.4.2.1 Le jeu est un montage : l'exemple du *fort-da*

Le jeu est ainsi « constitution » du fantasme.

Comme l'affirme A. Green dans son analyse du *fort-da* de Ernst[616], le fantasme ne constitue pas le « *primum movens* » du jeu. Un fantasme ne « pré-existe » pas à son énonciation ludique, il est au contraire indissociable de celle-ci :

> Le fantasme est-il constitutif, organisateur du jeu ? En vérité il faudrait dire que le fantasme est rétroactivement constitué par le jeu. Le fantasme est inconscient non seulement parce qu'il se cache « derrière le jeu », mais en tant qu'il se constitue par lui. *Au départ, il y a bien désir comme levain du fantasme, mais seule l'exécution du jeu permet au fantasme de se constituer et de se structurer.* Le jeu est d'abord projection de la pulsion, motion de fantasme. Motion dont le fantasme inconscient est la représentation rétroactive, pour lier le déplaisir du manque ou l'absence de la mère.[617]

Dans une lecture finalement très lacanienne – on croit lire, dans cet article consacré au *fort-da*, un commentaire du *Séminaire XI*[618] –, Green en vient à considérer, que le jeu est un « analogon du fonctionnement pulsionnel ». Dans le jeu, en tant que dispositif, c'est le circuit pulsionnel qui trouve à s'incarner dans l'espace et le fantasme à s'élaborer.

On peut ainsi repérer dans le trajet dessiné par la bobine de Ernst, dans ses allers et retours et dans la géographie qu'inscrivent dans l'espace les déplacements de cette dernière, *la matérialisation de la pulsion et la construction d'un fantasme.*

Aussi lorsque Freud nous dit, à juste titre, que tout enfant qui joue se comporte comme un poète et forme un monde singulier selon des règles qui lui plaisent[619], ces règles constituent-elles, à nos yeux, la « forme » que l'enfant donne à son fantasme et dans laquelle se constitue celui-ci. En cela, on comprend que le jeu soit quelque chose « d'éminemment sérieux », comme la charge d'affect qu'il implique le montre souvent[620].

Ce qu'il est d'ailleurs intéressant de remarquer, à ce sujet, c'est que la « forme » que l'enfant donne à la pulsion *dans le jeu* est d'une nature fort singulière. Si le peintre donne forme au pulsionnel dans la matière picturale, le poète dans les mots et le musicien dans la matière musicale, l'enfant donne « corps » à la pulsion par un montage assez hétéroclite mettant en

---

616 S. Freud (1920), « Au-delà du principe de plaisir », *Essais de psychanalyse*, traduction J. Laplanche, J.B. Pontalis, Paris, Payot, 1981.

617 A. Green, « Répétition, différence, réplication. En relisant *Au-delà du principe de plaisir* », *Revue Française de Psychanalyse*, t.XXXIV, Paris, PUF, 1970, 461-501, p. 468. Nous soulignons.

618 Et ce, même si, au lieu de reconnaître sa dette, A. Green fait plutôt un mauvais procès à J. Lacan et à son interprétation du jeu du *fort-da* dans « Champ et fonction de la parole ». Green reproche notamment à Lacan de n'avoir pris en considération *que* la dimension verbale du jeu, alors qu'il est manifeste que le propos de Lacan se situe ailleurs et ne vise absolument pas à faire un commentaire rigoureux du processus singulier du jeu en tant que jeu.

619 S. Freud, « Der Dichter und das Phantasieren », *op. cit*,. p. 31.

620 « *Es nimmt sein Spiel sehr ernst, es verwendet grosse Affektbeträge darauf.* » *Ibid.*, p. 31.
« L'enfant prend son jeu très au sérieux, il y dépense un gros quantum d'affects. » Notre traduction.

rapport dans l'espace son propre corps, des objets matériels et, *parfois*, des mots ou d'autres personnes – notons qu'en ce sens, les formes artistiques qui se rapprochent le plus du jeu de l'enfant sont le théâtre et la performance. Cailloux, paroles, plumes, gestes et ficelles, voici la matière dans laquelle s'élabore le fantasme de l'enfant.

Le jeu doit être envisagé comme un « montage »[621], un « dispositif » ou encore un « agencement » pour reprendre le terme de G. Deleuze[622]. Par exemple, le « montage » mis en place par Ernst fait intervenir trois phénomènes (« pro-jection motrice, activité perceptive, inter-jection langagière »), trois objets (bobine, ficelle, lit à rideaux) et trois organes du corps (main, bouche, œil)[623]. C'est à partir de ces éléments hétérogènes que s'élabore le trajet de la pulsion et le déroulement du fantasme.

À partir de ces éléments de base, les signifiants mis en place peuvent se déployer en un nombre presque infini de combinaisons, chacune pouvant donner lieu à des *permutations internes au dispositif* – suivant la logique grammaticale qu'on retrouve dans les analyses de Freud d' «Un enfant est battu » ou de la logique du délire de Schreber. Nous verrons *infra*, par exemple, que dans le jeu du petit cheval de Hans, celui-ci passera d'objet à celui de sujet[624].

Au-delà de ces *permutations grammaticales internes au dispositif*, chaque combinaison peut donner lieu à *des étapes et des variations des éléments du dispositif lui-même*. Chez Ernst, le montage du fort-da se décline en quatre étapes ou variantes[625] :

1. L'enfant jette les objets loin en disant « oooo » ce qui conduisait les adultes à ramasser les objets et à aller les chercher aux quatre coins de la pièce.
2. L'enfant lance la bobine maintenant attachée à un fil et ponctue la disparition de la bobine par un « ooo » et le retour de celle-ci par un « aaa ».
3. L'enfant se fait disparaître lui-même du miroir, disparition qu'il ponctuera en disant : « Baby ooooo », variante plus élaborée qui signifie maintenant, « *Baby fort !* » ce qui donnerait en français : « bébé parti ! ».
4. L'enfant fait disparaître le père en ponctuant ce départ d'un « va-t-en guerre ».

Système de permutations internes et métamorphose du dispositif sont bien sûr compatibles. Nous pouvons prendre par exemple la troisième étape, celle où le bébé Ernst *se* fait

621 Cette idée de montage nous évoque ce « montage surréaliste » qu'évoque Lacan au sujet du dispositif pulsionnel tel que Freud le décrit dans *Pulsions et destins des pulsions*. J. Lacan, *Le séminaire, Livre XI*…, *op. cit.*

622 G. Deleuze, F. Guattari, *L'Anti-Œdipe*, Paris, Éditions de Minuit, 1972.

623 Cf. A. Green, « Répétition, différence, réplication… », *op. cit.*, p. 468.

624 Si le petit garçon est la proie du *phobos*, dans le jeu, Hans incarnera le signifiant phobique en jouant au cheval, hennissant, mordant et faisant « charivari ».

625 Comme le fait remarquer N. Amar, « Aperçus sur la genèse et le travail du jeu », *Revue Française de Psychanalyse,* t. LXVIII, Paris, PUF, 2004, 95-107.

disparaître du miroir. Il s'agit d'une « variante » dans la mesure où le dispositif de la bobine est remplacé par celui du miroir. Mais il s'agit aussi d'une permutation grammaticale interne : au lieu que l'objet apparaisse et disparaisse par rapport au petit garçon qui lance les objets, c'est désormais le petit garçon qui, de manière réflexive, se fait disparaître aux « yeux » du miroir, aux yeux de la mère qui jusque-là était celle qui disparaissait.

« Bébé parti… » dit Ernst à sa mère qui revient.

Tout jeu donne lieu, en général, à des « permutations internes » et des « variantes ». Suivre le déroulement de celles-ci est particulièrement instructif pour toute personne qui travaille avec le jeu des enfants. C'est dans cette analyse structurale que les répétitions signifiantes peuvent se repérer.

3.4.2.2 De la dînette à *Fin d'un jeu* : l'importance du rien dans le jeu

Nous inspirant de la lecture lacanienne de *Pulsions et destins des pulsions* de Freud dans le *Séminaire XI*, remarquons que le montage ludique comporte la particularité d'être un agencement pulsionnel qui s'organise autour d'un « rien », en prenant appui sur des éléments matériels.

Le jeu comme agencement constitue une boucle qui se referme sur le rien. En cela, il est avant tout « trajet » ou, mieux, « frayage » pour la pulsion. Dans le jeu, les lignes du désir inscrivent des *sillages* dans l'espace comme les mouvements du danseur inscrivent, sur la scène, une forme insaisissable. Le dispositif inventé par le chorégraphe Merce Cunningham dans *Biped*[626], par ces lignes lumineuses holographiques. de danseurs en mouvement[627], permet, à cet égard, de donner une intuition de cette trace *immatérielle* s'inscrivant pourtant dans l'espace.

Pour rendre compte du « frayage » de ces mouvements ludiques, on pourrait aussi se représenter ce que donneraient des photos de nuit qui captureraient, *en pause*, la lumière des phares des voitures, par exemple, sur la place de la Bastille à Paris. Les sillages lumineux qu'on obtiendrait sur la photo nous fournissent une image permettant de rendre compte et de visualiser ce qu'inscrit, dans l'espace, le jeu : trajectoires du désir qui se répètent, se redoublent, dévient insensiblement de leur direction autour d'objets déterminés qui servent de repères : l'opéra, le génie, le faubourg Saint-Antoine, ... À la différence que dans le jeu, ces repères seraient constitués par des objets matériels : une poupée, un coin de table, le bord du tapis, un caillou, une figurine de dauphin, un bout de ficelle …

Prenons un exemple simple. Certes, nous pourrions reprendre celui de Ernst ou de Hans. D'ailleurs nous pourrions prendre n'importe quel jeu.

---

626 Spectacle présenté au Théâtre de la Ville, à Paris, en 1999.
627 Dont la restitution en mots est, par opposition, si difficile.

Néanmoins, prenons un des jeux les plus fréquents et les plus universels qu'il nous soit donné de rencontrer : celui du jeu de « dînette » qui constitue l'élaboration ludique du fantasme sur le versant oral de l'objet. Il est évident que dans la dînette, on ne mange pas, si ce n'est le rien. La pulsion n'aboutit à la jouissance, mais se contente plutôt de tourner autour de l'objet, de « broder » autour en lui donnant une forme singulière. La dînette élabore une certaine version fantasmatique de l'objet qui s'y trouve, lui, désigné en creux. Parfaite illustration du circuit pulsionnel, le jeu de dînette révèle combien l'objet du désir se trouve en définitive inaccessible. D'emblée, il est clair que la pulsion mise en forme dans le jeu ne vise pas l'objet du besoin. Le repas imaginaire élaboré dans la dînette n'est pas là pour combler la faim ou remplir la bouche de « nourritures terrestres ». Le jeu élabore plutôt un circuit permettant de donner forme à l'objet, désormais élevé à la dimension d'*objet du désir*. Le jeu est *évocatoire*[628].

Cet objet du désir peut ainsi prendre la forme d'un festin de contes de fées dressé sur la table, avec plats divers, desserts variés, marmites qui bouillonnent, rôtis qui mijotent dans les fourneaux et boissons en tous genres. Mais il peut aussi s'exprimer sous la forme du dispositif le plus minimaliste et le plus rudimentaire : une assiette et une cuillère que l'enfant fait mine de porter à sa bouche en ayant pris soin de bien racler le fond de l'assiette remplie de rien.

L'objet perdu ne sera pas retrouvé dans le jeu ; la forme ludique – qui ne laisse rien derrière elle que des objets inanimés ou des oripeaux sans vie – en a une conscience vive. Le jeu ouvre sur le rien, il s'oppose à la *technè* qui, depuis Prométhée, permet de construire contre vents et marées – comme nous le rappelait Tagore – des vaisseaux, des murs et des palais. Il est même constitutif du jeu que les châteaux de sable, aussi beaux soient-ils, finissent par être rongés, puis effacés par les vagues. En cela, on pourrait même dire que, dans leurs jeux, les enfants se leurrent moins sur la finalité de leurs actes que les adultes. Dans la structure ludique, il est d'emblée compris qu'il n'y aura pas de retrouvailles définitives, que l'objet ne sera pas saisi : *le seul intérêt du jeu réside dans le fait de jouer*. En un sens, l'enfant sait que c'est la « chasse » qui importe plus que la « prise », puisqu'en matière de prise, il est clair que le rien, seul, en viendra à être embrassé.

Sans doute l'enfant joue-t-il en attendant mieux, en attendant que plus tard, la « jouissance » soit enfin à portée de main comme il imagine que c'est le cas pour les adultes. Pourtant, il nous semble que ce faisant, dans son jeu, il expérimente ce qu'est tenté d'oublier l'adulte, à savoir que rien de mieux ne saura donné que ce *détour qui rate l'objet*.

En ce sens, et cela même si son jeu est encore muet, l'enfant fait l'expérience qu'il est un « parlêtre », à savoir un sujet coupé de la jouissance, de la plénitude ou de retrouvailles avec l'objet qui le comblerait.

---

628 Nous reviendrons largement sur cette dimension évocatrice du jeu dans notre quatrième chapitre.

Toute fin d'un jeu est en ce sens semblable à cette *Fin d'un jeu* décrite dans la nouvelle de J. Cortázar[629].

Des jeunes filles jouent à se déguiser et à faire des « tableaux » dans un endroit secret, tableaux découverts par un garçon passant en train et qui, chaque jour, découvre un nouveau spectacle. À la « fin du jeu », Cortázar décrit ces oripeaux, ces restes de tissus désormais morts que la magie du jeu avait pourtant animés, l'espace d'un instant, de l'éclat du désir. Ces derniers gisent alors comme des restes, des déchets abandonnés sur le rivage, tristes et sans vie. Entre temps, dans les diverses métamorphoses vestimentaires, ce sont, en quelque sorte, les « coordonnées » de l'objet perdu qui avaient pu être énoncées[630].

Le jeu, *premier travail de la pensée*, constitue ainsi le lieu d'élaboration des repères de l'« obscur objet du désir ».

3.4.2.3 Qui joue dans le jeu ?

Arrivé en ce point, il nous semble important de repérer désormais *qui* joue dans le jeu. Nous avons suggéré que la *conception classique du langage* nous conduirait faussement à faire du jeu l'expression d'un fantasme qui lui préexisterait. Pas plus que les mots ne sont des « moyens » permettant à la pensée de s'exprimer au sens où celle-ci précèderait ces derniers, le fantasme ne précède son expression sous forme de jeu. C'est dans l'agencement même du jeu que le fantasme est amené à se déployer, voire dans « l'après-coup » de cet agencement, comme le suggère A.Green. Une telle précision est nécessaire afin d'éviter toute lecture réductrice du jeu ; c'est au cours de l'élaboration du jeu lui-même et dans ses répétitions que s'ouvre et s'inaugure le fantasme. Il n'est pas besoin d'aller chercher derrière lui un « sens » qui s'y cacherait.

En deuxième lieu, comprendre le jeu comme « montage » conduit à une déconstruction de la *conception classique du sujet*. Cette déconstruction est, à nos yeux, nécessaire afin d'éviter toute interprétation « psychologique » consistant à faire du joueur le *sujet* du jeu.

Donnons un exemple simple. Selon une certaine interprétation, le jeu – du *fort-da* par exemple – se trouverait éclairé une fois qu'on aurait identifié que la bobine, par exemple, « représente » la mère. On « comprendrait » alors que Ernst se « venge » de l'absence de celle-ci en renversant la situation et en faisant subir à cette dernière – réduite comme une « tête de Jivaro »[631] au statut de bobine – le rejet qu'il éprouve, lui, lors de chacun de ses départs.

---

629 J. Cortazar, *Fin d'un jeu*, traduction L. Guille-Bataillon, Paris, Gallimard, 2005.

630 « Les répétitions qui affectent les diverses espèces de signes ne retrouvent jamais l'objet primitif en tant que tel, mais seulement les coordonnées qui permettent de l'inférer déductivement. » A. Green, « Répétition, différence, réplication… », *op. cit.*, p. 473.

631 J. Lacan, *Le séminaire, Livre XI*…, *op. cit.*, leçon V, « Tuché et Automaton », 12 février 1964.

Le petit Ernst parviendrait, par là, à transformer sa passivité en activité et à maîtriser une situation qui, à présent, *le* maîtrisait et *le* rendait passif. Comme le souligne Green :

> Dans l'interprétation classique, le sujet c'est l'enfant qui met en scène le jeu, c'est lui qui lance la bobine et la ramène, c'est lui qui constate la présence ou l'absence de l'objet, c'est lui enfin qui en articule les phases par l'émission du *fort-da*. L'enfant est donc le sujet comme Je. Pourrait-il parler qu'il dirait "Je [l'enfant] joue avec l'objet. Je joue à faire disparaître et réapparaître ma mère."[632]

Cette analyse psychologisante aboutit à des impasses. Non seulement ce mode d'interprétation *réduit le jeu* en offrant le leurre d'avoir trouvé le sens du jeu, mais encore il comporte des présupposés théoriques problématiques pour une *praxis* qui, rappelons-le, se fonde sur l'*hypothèse de l'inconscient* : une telle interprétation revient, en effet, à faire du sujet du jeu, *le sujet de la conscience*[633], un « moi ».

Or ce que signale A. Green, c'est le fait qu'en réalité, la conception consistant à supposer un sujet qui, dans le jeu, *se vengerait de sa mère* occulte la dimension selon laquelle l'enfant ne joue que dans la mesure où, *joué lui-même, il est le lieu d'une division*. L'enfant joue, certes ; *mais il joue parce qu'avant tout, « il est joué » et ne sait pas à quoi il joue. En d'autres termes, parce que des déterminants inconscients orientent son jeu sans qu'il sache lui-même lesquels*. L'interprétation psychanalytique est, en effet, inséparable de l'avènement de la « conception moderne du sujet »[634] – lieu d'une aliénation et d'une division davantage que celui d'une maîtrise ou d'un transcendantal en lequel peut « s'unifier le divers »[635]. Il nous semble décisif que le clinicien garde à l'esprit ce statut métapsychologique du sujet dans sa manière de recevoir le jeu des enfants et surtout de les interpréter, courant le risque, dans le cas contraire, de laisser libre cours à une « psychologie du moi ».

Aussi le fantasme, celui qui s'inaugure dans ce dispositif n'est-il pas « libre décision » de l'enfant. Il n'est pas action volontaire et expression manifeste et substitutive d'un souhait de vengeance. On peut supposer que Ernst ne sait rien de cette vengeance, ni même de sa tristesse d'avoir été laissé seul, à la limite pourra-t-il l'apprendre dans l'*après-coup* du jeu. *C'est dans le procès du jeu que trouve à s'énoncer ce qui se joue pour lui et nulle part ailleurs.*

---

632 « Mais cela, l'enfant ne le dit pas, c'est Freud qui le dit, car l'enfant, s'il pouvait le dire, n'aurait peut-être plus besoin de la captation par le jeu. En fait un tel sujet ne peut être qu'un sujet de la conscience. » A. Green, « Répétition, différence, réplication… », *op. cit.*, p.466.

633 *Ibid.*, p.466.

634 « Il joue à faire disparaître et réapparaître la mère alors qu'il est joué par elle dans son absence. Il ne joue que pour autant qu'il est joué, quelque prouesse qu'il accomplisse à renverser cette situation de passivité en activité. Nous voilà confronté avec l'interprétation moderne du sujet. » *Ibid.,* p.466.

635 Cf. E. Kant, *Critique de la raison pure*, traduction A. Tremesaygues, B. Pacaud, Paris, PUF, 1944.

Ce jeu entérine le fait, pourrions-nous dire, que la loi impose au petit garçon d'être séparé de sa mère. Si tout ce trajet pulsionnel est possible, c'est dans la mesure où Ernst a accepté de perdre l'objet qui le complète. La manière dont celui-ci symbolise l'absence fait de lui un être manquant et divisé. Plutôt que d'halluciner l'objet de son manque, plutôt, donc, que de « ne manquer de rien », il se met à symboliser l'objet. La bobine devient là un signifiant, un représentant et non l'objet que, par exemple, le fétichiste ferait advenir[636].

Aussi, le sujet « moderne », celui du jeu, se trouve-t-il plutôt « entre » les éléments du dispositif. Il est celui qui circule ou celui qui est constitué par le « procès » du jeu[637].

Il émerge de ce dispositif hétéroclite fait d'objets, d'organes du corps et de jaculations verbales.

3.4.3 Le jeu, la poésie et l'amour

3.4.3.1 Tout *phantasieren* est déjà *dichten*

Que le jeu soit constitutif du fantasme et non l'inverse nous permet d'envisager d'autres conséquences, permettant, cette fois, de saisir les liens qui unissent le jeu au « poétique »[638], ce que l'allemand nomme le *Dichten*[639]. Pour développer ce point, nous nous inspirerons de la lecture que fait Ricœur de la conception freudienne de l'art[640].

Si le jeu est le lieu où se constitue le fantasme, c'est dans la mesure où, nous l'avons dit, aucun fantasme originaire *ne précède* cette mise en forme initiale. Tout au plus peut-on évoquer, à l'origine, un « ferment » du désir – de la même manière que, chez Hegel, avant de trouver sa forme dans les mots, la pensée est « obscure et confuse », pensée « en fermentation »[641].

Le fantasme n'est donc pas *souvenir* d'un objet perdu, il est *signe* qui permet d'en repérer les coordonnées. Il ne s'agit pas de « retrouver » quelque chose qui préexiste, mais de *créer ces signes qui permettront de l'inférer*. Jouer avec des poupées, des cailloux et des bouts de ficelles participe, selon nous, de cette mise en place de coordonnées.

---

636 Comme c'est le cas, par exemple, pour la ficelle du « garçon à la ficelle » de Winnicott. Nous voyons ici combien l'analyse en terme d'objet transitionnel est éclairante voire « congruente » à une lecture freudienne.

637 « La manifestation du sujet n'est plus simplement la création active du jeu. Le sujet est le *procès* incluant tous les éléments du dispositif. Procès constitué par l'ensemble qui en est la précondition : la main, les yeux, la voix, mais aussi la bobine, la ficelle, le lit, l'espace qui les environne et le circuit qui s'y crée. Le sujet naît de cette circulation, qui comprend la projection accompagnée de l'interjection dans l'oscillation "disparition-retour", réalisant l'introjection du jeu. » A. Green, « Répétition, différence, réplication… », *op. cit.*, p. 467.

638 Notons qu'il serait possible d'étendre au rêve, aux rêveries éveillées ou au symptôme en général ce lien originaire au poétique.

639 Le *Dichter* est le poète, *dichten* désigne l'activité de « poétiser ».

640 P. Ricœur, *Écrits et conférences*…, *op. cit.*

641 « On croit ordinairement, il est vrai, que ce qu'il y a de plus haut, c'est l'ineffable. Mais c'est là une opinion superficielle et sans fondement ; car, en réalité, l'ineffable, c'est la pensée obscure, la pensée à l'état de fermentation, et qui ne devient claire que lorsqu'elle trouve le mot. Ainsi le mot donne à la pensée son existence la plus haute et la plus vraie. » F. Hegel (1805), *Philosophie de l'esprit, Psychologie, Esprit théorétique*, *op. cit.*, §463.

Rappelons-nous que, selon Derrida, c'est du fait de l'absence du « signifié transcendantal » que le jeu advient : du fait de l'errance à laquelle conduit ce manque originaire. A l'échelle de l'individu, plutôt que de désigner l'absence de fondement métaphysique, il s'agirait plutôt de nommer le refoulement originaire[642] (*Urverdrängung*).

Du fait de cette perte originelle et structurelle, comme nous le fait remarquer P. Ricœur, même le « souvenir-écran », au plus près de l'émergence du fantasme, serait déjà « création » plutôt que « retrouvailles » avec un objet qui, en lui-même, est manquant et inaccessible :

> Nulle formation n'atteste mieux que le « souvenir-écran » en quoi consiste la construction « après coup » du fantasme. Par son caractère déjà substitué, le souvenir relève de la « fantastique »[643]. On comprend que l'imagination poétique n'ait pas besoin de se greffer sur la mémoire; elle y est déjà à l'œuvre. Entre *Dichten* et *Phantasieren*, le commerce est absolument primitif. »[644]

Le philosophe en vient donc, de manière très féconde à notre sens, à *opérer le renversement du rapport entre le fantasme et l'œuvre, opération que nous proposons d'étendre, pour notre part, au jeu lui-même*. Davantage que d'opérer un renversement, d'ailleurs, il s'agit de comprendre combien l'un et l'autre émergent en même temps. L'œuvre d'art n'est pas expression d'un fantasme qui lui préexiste, au contraire, « tout *phantasieren* est déjà *dichten* »[645] : tout « fantasmer » est déjà « poétiser ». Entre fantasme et poésie, le commerce est, nous dit-il, « absolument primitif ». Le « fantasmer » lui-même est déjà activité poétique, créatrice de l'objet davantage que l'inverse.

S'interrogeant sur les conséquences d'un tel « commerce », P. Ricœur en vient à se demander si l'infantile ne serait donc pas, plutôt que derrière, *devant nous*, *encore à venir*:

> Si une première « présentation » est impossible, si une substitution vécue est impossible, la seule façon de retrouver son enfance en arrière de soi n'est-elle pas de la créer, en avant de soi, dans une œuvre?[646]

Pour illustrer cette dimension, Ricœur reprend l'exemple de l'œuvre de Léonard et notamment l'analyse qu'en fait Freud dans *Un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci*. Selon son interprétation, les visages de Léonard ne sont pas des *souvenirs* du visage perdu de la mère, mais *création* du style léonardesque :

---

642 « Nous tenons avec le caractère figurable-substituable du fantasme, le trait le plus important de la fantastique freudienne. » P. Ricœur, *Écrits et conférences…*, *op. cit.*, p. 241.
Cette substituabilité vient du « refoulement originaire ». *Ibid.* p.241

643 Traduction que propose Ricœur pour « *phantasieren* ».

644 *Ibid.*, p. 243.

645 Rappelons que *dichten* désigne l'activité poétique.

646 *Ibid.*, p. 245.

> Le pinceau de Léonard de Vinci ne recrée pas le souvenir de la mère, il le crée comme œuvre d'art, en créant le sourire selon Léonard.[647]

Le sourire de la mère selon Léonard de Vinci est donc la forme fantasmatique et picturale que ce dernier donne à son désir. Ce sourire énigmatique qu'on retrouve aussi bien dans *La Joconde* que dans le *Saint Jean-Baptiste* du Louvre ou, bien sûr, sur les visages d'Anne et de Marie dans *La vierge, l'Enfant Jésus et sainte Anne*[648] n'est pas « retrouvailles avec l'objet perdu », il est création, forme inédite, advenant du fait de la perte de l'origine et de l'errance qui en découle.

De ce vide essentiel surgit le style de Léonard de Vinci comme *mise en forme*.

3.4.3.2 Tout *spielen*[649] est déjà *dichten*

De la même manière, le jeu lui-même nous apparaît comme première élaboration poétique du fantasme, poésie il est vrai « concrète » tant, avant les mots, cette poésie est celle d'une animation[650] des objets, au sens étymologique d'une donation d'âme (*anima*) aux choses inertes. C'est sans doute d'ailleurs cette poésie élémentaire que retrouve le poète quand il s'exclame : « objets inanimés avez-vous donc une âme ? »[651] ou quand, dans les contes comme ceux d'Andersen[652], les objets du quotidien s'évadent du monde commun pour s'animer et se mouvoir.

Les jeux des enfants constitueraient les « détours » pour tenter de rejoindre ce qui a succombé au refoulement originaire ou à l'irreprésentable de la plénitude. L'objet total étant perdu et inaccessible, la libido conduit l'enfant à une certaine errance et à instituer des signes qui, à défaut de lui en permettre l'accès, font signe vers elle comme des *amers* sur une côte marine permettent d'élaborer les coordonnées du navire. La destination, indiquée par ces phares, contrairement à Ithaque qu'Ulysse finit par rejoindre, demeure pourtant introuvable. Plus précisément, elle n'est sans doute rien d'autre que ce lieu ouvert par le cheminement fantasmatique. Elle est la course et non la ligne d'arrivée.

Le jeu ne reconstitue pas « l'origine », il est un agencement qui donne forme au vide initial et le fait advenir dans le régime de l'humain et du signe. La perte originaire conduit à une errance ou dérive d'un jeu qui ne peut être rapporté à un point central. Le jeu fait signe vers un ailleurs qui précisément n'existe pas en dehors de cette forme-ci et de ses avatars. En définitive, le jeu

---

647 *Ibid.*, p. 254.

648 Au Louvre lui aussi.

649 « jouer »

650 Ce qui rejoint peut-être l'hypothèse de E. Cassirer selon qui les enfants regarderaient les choses comme animées parce qu'ils « parleraient avec elles » plutôt qu'ils ne leur parleraient parce qu'il les *verraient* animées.
E. Cassirer, « Le langage et la construction du monde des objets », *Essais sur le langage*, textes réunis par J.C. Pariente, traduction P. Guillaume, Paris, Éditions de Minuit, 1969.

651 A. de Lamartine (1830), « Milly ou la terre natale », *Harmonies poétiques et religieuses*, *Œuvres poétiques de Lamartine*, Paris, Gallimard, 1963.

652 Nous pensons par exemple aux contes de *La bergère et du ramoneur* ou *L'intrépide soldat de plomb*.
J.C. Andersen, *Œuvres* , traduction R. Boyer, Paris, Gallimard, 1992.

n'est rien d'autre que cette manière de mettre en forme vouée à de constants déplacements, de constantes métamorphoses, à une « substituabilité » sans fin comme le dit Ricœur, puisque l'objet originaire a succombé à l'oubli entendu comme refoulement originaire.

Nous devinons donc ici combien la question du jeu nous conduit en définitive aux confins du représentable, au bord de l'origine, en ce lieu où se noue la pulsion au fantasme. Il nous semble que le jeu, comme la poésie, se situe en ce lieu où la pulsion devient fantasme, et c'est sans doute ce qui lui donne sa dimension si captivante pour l'enfant.

Le poétique et le jeu ont en commun de créer une forme au plus près de « l'enfance du monde », ce qui rend compte de leur manifeste proximité avec la forme mythique[653].

Baudelaire a lui-même développé cette idée d'un « commerce primitif » entre le jeu, les jouets et la poésie. Grâce au « joujou », tout enfant expérimenterait et aurait immédiatement accès à la force poétique du désir.

> Je voudrais bien dire quelques mots des mœurs des enfants relativement à leurs joujoux, et des idées des parents dans cette émouvante question. – Il y a des parents qui n'en veulent jamais donner. Ce sont des personnes graves, excessivement graves, qui n'ont pas étudié la nature, et qui rendent généralement malheureux tous les gens qui les entourent. Je ne sais pourquoi je me figure qu'elles puent le protestantisme. Elles ne connaissent pas et ne permettent pas les moyens poétiques de passer le temps. Ce sont les mêmes gens qui donneraient volontiers un franc à un pauvre, à condition qu'il s'étouffât avec du pain, et lui refuseront toujours deux sous pour se désaltérer au cabaret. Quand je pense à une certaine classe de personnes ultra-raisonnables et anti-poétiques par qui j'ai tant souffert, je sens toujours la haine pincer et agiter mes nerfs.[654]

Par l'éloge du jeu et des jouets, Baudelaire entend faire celui du désir par opposition au besoin (« gens qui donneraient volontiers un franc à un pauvre, à condition qu'il s'étouffât avec du pain »). Et, en effet, par le jeu et cette quête ouverte sur le rien, l'enfant, à qui est interdit et impossible l'accès à la « jouissance sexuelle » réservée, croit-il[655], aux initiés que seraient les adultes[656], se retrouve donc à vivre dans ce que nous aimerions appeler le monde du « pur désir ».

Peut-être est-ce, d'ailleurs, ce qui cause le regret le plus vif, pour les adultes que nous sommes, de ne plus être des enfants, nous qui avions pensé, si l'on en croit J.-J. Rousseau, pouvoir troquer le désir contre la jouissance, ignorant que « l'illusion cesse » précisément là « où commence la jouissance » :

---

653 Nous reparlerons de la dimension mythique du jeu dans notre quatrième chapitre.

654 C. Baudelaire (1853), « Morale du joujou », *Œuvres Complètes*, Paris, Gallimard, 1975.

655 Dans la mesure où cette jouissance est barrée pour l'adulte aussi.

656 « Pour l'enfant, l'adulte est transcendant pour autant qu'il est initié. » J. Lacan (1953), *Le symbolique, l'imaginaire et le réel*, *Bulletin de l'Association freudienne*, n°1, 1982.

Malheur à qui n'a plus rien à désirer ! Il perd pour ainsi dire tout ce qu'il possède.[657]

Aussi le bonheur du jeu, c'est-à-dire en définitive celui qui consiste à désirer, l'adulte ne le retrouverait-il qu'en de rares occasions : quand il tombe amoureux par exemple, quand il rêve ou quand il lui est donné de « jouer » dans l'humour, le mot d'esprit ou ses créations poétiques[658].

Ne pouvant « que » désirer, l'enfant qui n'a « rien » n'a, lui, paradoxalement pas encore perdu « tout ce qu'il possède », à savoir sa puissance poétique d'énoncer le désir.

À ce titre, on remarque très bien le changement qui se produit à l'adolescence, âge auquel les adolescents acquièrent un certain « mépris » pour ce qu'ils appellent les « jeux de bébé » ou ceux qui s'y adonnent encore. Il s'agit d'enfin accéder, dans la rencontre avec l'Autre sexe, à cette jouissance « interdite » à l'enfant et dont les adultes auraient jusqu'alors gardé le secret – et ce avant de faire l'expérience du leurre qu'était la promesse œdipienne[659].

3.4.3.3 Le joujou et la cristallisation amoureuse

Les divers jeux de l'enfant, et les variantes auxquelles ces derniers donnent lieu, créent donc l'objet du désir, ils en constituent les lignes de frayage, la forme « cristalline » pour reprendre la métaphore qu'utilise Stendhal pour définir, dans *De l'amour*, la manière dont l'amour constitue son objet.

Nous aimerions ainsi relever la proximité (« le commerce primitif ») entre ces « objets visibles et saisissables » sur lesquels « s'appuie » l'enfant pour jouer et le phénomène de la « cristallisation » dans l'amour. Cette analogie nous conduit à mesurer combien l'adulte, dans l'état amoureux, retrouverait cette dimension infantile. Relever une telle proximité n'est sans doute pas indifférent pour envisager « l'amour de transfert » lui-même.

Ainsi proposons-nous de considérer que le jeu naît à partir des jouets, de ces bouts de chiffon ou de papier *de la même manière que* l'amour naît à partir de ce « rameau d'arbre effeuillé par l'hiver » – que, selon Stendhal, le désir recouvrira de cristaux étincelants. Dans l'un et l'autre cas, il y aurait besoin d'un « appui » (*Ablehnung*) au déploiement du désir :

> Aux mines de sel de Salzbourg, on jette dans les profondeurs abandonnées de la mine un rameau d'arbre effeuillé par l'hiver ; deux ou trois mois après, on le retire couvert de cristallisations

657 J.J. Rousseau (1761), *Julie ou la nouvelle Héloïse*, Paris, Flammarion, 1993, 6ème partie, lettre VIII de Mme de Wolmar à Saint Preux.

658 Au sens large et non au sens strict de l'écriture de poèmes, ce qui n'exclurait, si l'on reprend Winnicott, aucun champ : cuisine, mathématiques…, peuvent ainsi donner lieu à une telle activité.

659 Mais comme Freud nous l'a dit dans « Der Dichter und das Phantasieren », le sujet ne renonce pas à un plaisir sans y chercher un substitut, ce que l'adolescent expérimentera dans l'humour, l'amour, l'écriture…

> brillantes […] Ce que j'appelle cristallisation, c'est l'opération de l'esprit, qui tire de tout ce qui se présente la découverte que l'objet aimé a de nouvelles perfections.[660]

Une telle opération de cristallisation permet de rendre compte du fait que, chez les enfants, les « objets » à partir desquels s'édifie le désir ne sont pas tant ces « merveilles du jour de l'an qui sont plutôt un hommage de la servilité parasitique à la richesse des parents qu'un cadeau à la poésie enfantine »[661] que ces morceaux de bois, de ficelle ou de papier cadeau abandonnés.

Les « joujoux à cinq sous »[662], comme les nomme Baudelaire, ont une force évocatrice supérieure aux jouets raffinés qui, tels des fétiches, viennent boucher l'accès au désir. Ces joujoux « approximatifs » permettent, en effet, de ne pas « saturer » l'enfant d'images. Le caractère grossier du « joujou barbare »[663] et primitif, précisément par son incomplétude, ouvre à un « au-delà » de lui-même[664] quand le jouet sophistiqué vient, lui, du côté du « leurre », combler à ce point l'enfant qu'il ne peut se mettre à jouer avec (comme tous les Noëls le rappellent aux adultes).

Le joujou « incomplet », comme nous le décrit Baudelaire, comporte certains « traits » singuliers et identificatoires (« le cheval et son cavalier en trois morceaux, quatre chevilles pour les jambes, la queue du cheval formant un sifflet et quelquefois le cavalier portant une petite plume »[665]) à partir desquels l'imagination peut s'enflammer au même titre que l'amoureux constitue l'objet de son désir par cette opération de rêveries nées autour de détails ou de « traits » auxquels seul l'amoureux sait prêter attention et qui le captivent.

Mais contrairement à l'amoureux toujours tenté de croire que l'objet de son amour est conforme à sa « création poétique », l'enfant semble déjà savoir que son jeu n'est que *Luftschlösser*[666]. Comme dans *Julie ou la nouvelle Héloïse*, il semble savoir que cette activité poétique

---

660 Stendhal (1822), *De l'amour*, Paris, Gallimard, 1980, chapitre II.

661 C. Baudelaire, « Morale du joujou »*, op. cit.*.

662 *Ibid.*

663 « Analysez cet immense *mundus* enfantin, considérez le joujou barbare, le joujou primitif, où pour le fabricant le problème consistait à construire une image aussi approximative que possible avec des éléments aussi simples, aussi peu coûteux que : par exemple le polichinelle plat, mû par un seul fil ; les forgerons qui battent l'enclume ; le cheval et son cavalier en trois morceaux, quatre chevilles pour les jambes, la queue du cheval formant un sifflet et quelquefois le cavalier portant une petite plume, ce qui est un grand luxe ; – c'est le joujou à cinq sous, à deux sous, à un sou. – Croyez-vous que ces images simples créent une moindre réalité dans l'esprit de l'enfant que ces merveilles du jour de l'an, qui sont plutôt un hommage de la servilité parasitique à la richesse des parents qu'un cadeau à la poésie enfantine ? »
C. Baudelaire, « Morale du joujou »*, op. cit.*.

664 Il se situe en cela du côté du trompe-l'œil tel que le définit Lacan, nous reviendrons sur cette distinction par la suite.

665 *Ibid.*

666 *Châteaux d'air* disent les Allemands.

ne lui permettra pas de saisir l'objet[667] et qu'elle fonctionne pour elle-même, pour la satisfaction du trajet et non de la prise.

Plus précisément, si l'enfant ne sait pas cela, s'en *contente*-t-il aujourd'hui, croyant que c'est enfin devenu adulte que se réalisera ce à quoi il aspire et qu'en attendant, il ne lui est rien permis de mieux que de jouer. Aussi, dans cette attente, dans cet espoir non encore déçu – que peut-être nous, adultes, lui envions : nous ne pouvons plus jouer, nous, parce que nous *n'y croyons plus* – lui est offerte la possibilité d'expérimenter un certain bonheur :

> On jouit moins de ce qu'on obtient que de ce qu'on espère, et l'on n'est heureux qu'avant d'être heureux.[668]

Considérons, pour conclure ici ce propos, que cette analogie entre l'objet de l'amour et l'objet du jeu, tous deux parés des cristaux du désir, nous permet d'envisager, en même temps que son début, ce que sera la fin de l'amour et du jeu[669] : le retour de l'objet à son état de « reste ».

À moins qu'entre-temps le ferment du désir, redonnant âme et vie, n'ait fait renaître notre capacité de *dichten*.

Un tel développement nous permet de prendre la mesure de la *part signifiante* du jeu au sens où celui-ci vise à évoquer et recréer les coordonnées de l'objet perdu. Cette dimension « évocatrice » et « poétique » du jeu permet de rendre compte métapsychologiquement du fait qu'en tant qu'énonciation du désir[670], il trouve une place de choix dans la cure.

---

667 « Tant qu'on désire on peut se passer d'être heureux ; on s'attend à le devenir ; si le bonheur ne vient point, l'espoir se prolonge, et le charme de l'illusion dure autant que la passion qui le cause. Ainsi cet état se suffit à lui-même, et l'inquiétude qu'il donne est une sorte de jouissance qui supplée à la réalité, qui vaut mieux, peut-être. Malheur à qui n'a plus rien à désirer ! Il perd pour ainsi dire tout ce qu'il possède. On jouit moins de ce qu'on obtient que de ce qu'on espère, et l'on n'est heureux qu'avant d'être heureux. En effet, l'homme avide et borné, fait pour tout vouloir et peu obtenir, a reçu du Ciel une force consolante qui rapproche de lui tout ce qu'il désire, qui le soumet à son imagination, qui le lui rend présent et sensible, qui le lui livre en quelque sorte, et pour lui rendre cette imaginaire propriété plus douce, le modifie au gré de sa passion. Mais tout ce prestige disparaît devant l'objet même; rien n'embellit plus cet objet aux yeux du possesseur; on ne pare plus rien de ce qu'on possède, l'illusion cesse où commence la jouissance. »
J.J. Rousseau, *op. cit.*, 6ème partie, lettre VIII de Mme de Wolmar à Saint Preux.

668 *Ibid.*

669 Comme nous l'avons déjà évoqué avec *Fin d'un jeu* de Cortazar, *op. cit.*

670 Comme nous l'avons déjà signalé, nous reviendrons dans notre quatrième chapitre sur la dimension évocatrice du jeu.

3.5 Le jeu, l'humour et le trompe-l'œil : repères structuraux

Nous avons donc jusqu'à présent essayé de dégager les rapports du jeu à l'acte manqué, au fantasme et au poétique, mais sans avoir encore évoqué l'humour, qui est sans doute la forme adulte la plus proche du jeu enfantin.

En effet, si l'acte manqué est involontaire, si l'art aboutit à l'œuvre et si l'amoureux espère saisir l'objet de son inclination, seul l'humour (ainsi que le *Witz*[671]) est une activité « autotélique » – qui n'a d'autre but qu'elle-même et le plaisir immanent qu'elle procure. Comme le jeu, l'humour ne débouche sur « rien d'autre » que sur la relance du désir.

Freud fait lui-même ce rapprochement. Selon lui, l'humour incite le sujet à considérer ses malheurs et le monde à la manière d'un « jeu » sans conséquences : « L'humour semble dire : "Regarde ! Voilà le monde qui te semble si dangereux ! Un jeu d'enfant ! Le mieux est donc de plaisanter!" »[672]. La définition qu'il donne de l'humour pourrait d'ailleurs tout aussi bien s'appliquer au jeu des enfants, le même paradoxe en est constitutif :

> Ces deux derniers traits : démenti à la réalité [*Abweisung*[673] *des Anspruchs der Realität*], affirmation du principe de plaisir [*Durchsetzung des Lustprinzips*] rapprochent l'humour des processus régressifs ou « réactionnaires » [*regressiven oder reaktionären Prozessen*] qui nous ont tellement occupés en psychopathologie.[674]

La même *énigme* anime le jeu et l'humour dans la mesure où *le « refus de la réalité » et le libre cours laissé au principe de plaisir, au lieu de produire des effets pathologiques, sont au contraire des indicateurs d'une pleine santé.*

> On proclame l'invincibilité du moi par le monde réel et l'on affirme victorieusement le principe de plaisir, le tout sans quitter le terrain de la santé psychique, contrairement à ce qui a lieu dans les autres processus qui possèdent un même objectif.[675]

---

671 Dont nous reparlerons par la suite.

672 S. Freud, « L'humour », *Le mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient*, *op. cit.*, p. 408.

673 Relevons combien la traduction ici pose problème. Pour leur part, la traduction des *Op. C.* choisit le terme de « mise à l'écart ». Cf. S. Freud (1927), « L'humour », *Op. C. XVIII 1926-1930*, traduction R. Lainé, J. Stute-Cadiot, Paris, PUF, 1994, p. 137.

674 S. Freud, « L'humour », *Le mot d'esprit*…, *op. cit.*, p. 403.

675 *Ibid.*, p. 403.

Le jeu comporte les mêmes traits : il « congédie » (du verbe *abweisen*[676]) la réalité – le règne de l'illusion que celui-ci promeut en est la marque la plus significative. Ensuite, l'*enjoyment* que celui-ci procure permet de repérer combien celui-ci est tout entier au service du principe de plaisir. Au-delà, le jeu permet de surmonter les traumas, mais aussi les diverses expériences de la vie et notamment la castration que constitue le fait de ne pas encore être grand. Grâce à lui, il semble que les enfants ne se « résignent » pas. Par le jeu, l'enfant parvient à s'élever au-dessus de sa condition d'être fini et, qui plus est, immature.

Vu sous cet angle, il est difficile de ne pas voir la proximité du jeu et de l'humour. Aussi ce chapitre sera-t-il l'occasion d'envisager le mécanisme de l'humour que nous rapprocherons de celui de la dénégation (*Verneinung*). Nous serons amené à considérer l'humour comme institution d'une scène en trompe-l'œil permettant au sujet de tirer une « prime de plaisir » de la reconnaissance d'un certain manque.

Notre étude de l'humour nous amènera à considérer que *certains jeux* fonctionnent selon un mécanisme analogue à l'humour, élaborant une scène en trompe-l'œil – fondée sur le mécanisme de la dénégation – offerte à la possibilité d'une dialectisation subjective. Pour autant, nous en viendrons à considérer qu'il n'est pas possible de considérer que ce mécanisme est commun à tous les types de jeux – notamment ceux que nous avons dégagés dans les parties précédentes. Même si ces jeux s'instituent d'un *certain écart* – écart que nous repérons comme constitutif de l'humour – *il nous paraîtra impossible de considérer que cet écart est toujours envisagé sur le mode d'une* Verneinung. Rappelons qu'avec Winnicott, nous avions suggéré que certains jeux s'organisaient comme perversion et dissociation et qu'avec Klein, nous avions proposé de considérer le mécanisme de « projection et clivage » comme mécanisme psychotique, du côté d'une forclusion.

Cette évocation de l'humour, nous conduisant à une interrogation structurale, nous permettra donc, en fin de parcours, de proposer *une classification des différents types de jeux* en fonction des mécanismes psychiques inconscients mis à l'œuvre – classification jusque-là seulement ébauchée. Nous proposons de considérer que l'humour permet de saisir le mécanisme des jeux fondés sur la dénégation que nous identifierons comme jeux « trompe-l'œil ». Nous opposerons à ce type de jeux les jeux « leurres » s'organisant sur le mode de la *Verleugnung*. Enfin, nous évoquerons un troisième type de jeux, les jeux « suppléance ».

676 Nous nous prononcerons plus tard sur la nature de cette « *Abweisung* ». Signalons pour le moment que ce mot désigne le fait de « congédier », de « mettre à la porte », de « décliner » comme on décline une invitation par exemple.

3.5.1 Le triomphe de l'humour : une scène en trompe-l'œil

Tout d'abord, nous définirons l'humour en nous attachant à mettre en lumière son mécanisme fondé non sur le déni ni sur la forclusion, mais sur ce que Freud nomme *Abweisung* et que, pour notre part, nous rapprocherons de la dénégation. La dialectique de cette *Abweisung* nous permettra de rendre compte de la jubilation singulière à l'humour.

3.5.1.1 L'humour et le trauma

Commençons par examiner comment Freud définit l'humour. Le comparant et l'opposant aux autres formes de rire, il affirme, dans *Le mot d'esprit et ses rapports à l'inconscient*, que celui-ci constitue, selon lui, une « économie de sentiment » :

> Le plaisir de l'esprit nous semblait conditionné par l'épargne de la dépense nécessitée par l'*inhibition* ; celle du comique par l'épargne de la dépense nécessitée par la *représentation* (ou par l'investissement) ; celle de l'humour par l'épargne de la dépense nécessitée par le *sentiment*.[677]

Selon Freud, le *Witz* (le mot d'esprit) épargne donc le recours à la *censure*, notamment par l'usage du double sens. De cette manière, il permet de dévoiler un contenu inconscient sans recourir à une formation de compromis qui le rendrait méconnaissable (comme c'est le cas par exemple dans le rêve). Le mot d'esprit désigne cette trouvaille permettant de réunir, en une formule unique, un sens manifeste et un sens latent. Freud donne l'exemple d'un mot d'esprit, évidemment intraduisible, qu'aurait prononcé une italienne en réponse à la remarque désobligeante de Napoléon :

> - *Tutti gli Italiani ballano così male* ! (Tous les Italiens dansent si mal !)
> - *Non tutti, ma buona parte.* » (Pas tous, mais une bonne partie d'entre eux. Pas tous, mais Bonaparte...)

On voit ici combien le double sens précisément, en français, ne peut pas être rendu. Le mot y est intraduisible, spécificité qui fait le propre du *Witz*, indissociable d'un jeu sur le mot lui-même.

Le comique naîtrait, quant à lui, nous dit Freud, d'un écart entre l'investissement et le résultat attendu[678]. Comme le dit élégamment Kant : « le comique est une attente qui se réduit à rien »[679]. Les efforts que fournit l'enfant, tirant la langue par exemple, pour dessiner, nous paraissent comiques dans la mesure où ils paraissent disproportionnés par rapport au résultat.

---

677 S. Freud, *Le mot d'esprit*…, *op. cit.*, p. 397. Nous soulignons.
678 Partie la moins éloquente, selon nous, de l'étude freudienne des formes du rire.
679 Cité par Freud dans *Le mot d'esprit*…, *op. cit.*, p. 331.

Enfin, nous dit Freud, l'humour naîtrait de « l'épargne de la dépense nécessité par le sentiment »[680]. En d'autres termes, l'humour nous permettrait d'éviter le coût psychique que représente le fait de ressentir certains sentiments. Dans la mesure où Freud parle de coût, on comprend que les sentiments, auxquels il est permis d'échapper, sont des sentiments pénibles plutôt que ceux qui remplissent l'âme d'allégresse : déception, indignation, colère, tristesse, « désaide » ou *Hilflosigkeit*, humiliation... Freud dresse, lui, la liste suivante : « pitié, dépit, douleur, attendrissement »[681].

L'exemple clef que Freud donne de l'humour est celui du condamné à mort qui, un lundi, de bonne heure, sur le chemin de l'échafaud, s'exclame « Voilà une semaine qui commence bien ! ». Non content de ne pas céder au désespoir, le prisonnier s'offre, en outre, le luxe d'arracher le rire à ses spectateurs.

Dans son article de 1927, Freud insistera sur le fait que l'humour nous protège et nous permet de résister aux « traumas » avec panache[682]. En cela, l'humour comporte quelque chose de « sublime et d'élevé » (*grossartiges und erhebendes*).

> Le sublime tient évidemment au triomphe du narcissisme, à l'invulnérabilité du moi qui s'affirme victorieusement. Le moi se refuse à se laisser entamer, à se laisser imposer la souffrance par les réalités extérieures, il se refuse à admettre que les traumatismes du monde extérieur puissent le toucher ; bien plus, il faut voir qu'ils peuvent même lui devenir occasion de plaisir.[683]

L'humour ne permet pas seulement d'échapper aux injures du réel, au sens d'une suppression du négatif, il parvient même, et c'est là ce en quoi consiste sa magie, à en retirer une certaine jubilation, il produit un plaisir positif que Freud nomme sentiment de « triomphe » (*Triumph*).

> L'humour ne se résigne pas, il défie, il implique non seulement le triomphe du moi, mais encore du principe de plaisir qui trouve ainsi moyen de s'affirmer en dépit de réalités extérieures défavorables.[684]

Avoir ce « don » ne serait pas, selon lui, donné à tout le monde :

---

680 *Ibid.*, p.397.
681 *Ibid.*, p. 390.
682 Panache qui n'est pas sans rapport, lui non plus, avec une certaine audace poétique comme Cyrano de Bergerac nous le montre par exemple.
683 S. Freud, « L'humour », *Le mot d'esprit*…, *op. cit.*, p. 402.
684 *Ibid.*, p. 403.

> Tous les hommes d'ailleurs ne sont pas également capables d'adopter une attitude humoristique, c'est là un don rare et précieux et à beaucoup manque jusqu'à la faculté de jouir du plaisir humoristique qu'on leur offre.[685]

On connaît ses propres ressources en la matière, lui qui écrivit sur le procès verbal – alors que son appartement viennois venait d'être légalement pillé par la Gestapo – « pour la méticulosité je ne peux que chaudement recommander la Gestapo ».[686]

3.5.1.2 Mécanisme de l'humour : *Abweisung* et *Verweigern*

Quel est donc le mécanisme de l'humour selon Freud ? Celui-ci évoque le fait que l'humour permet de « refuser » la réalité dans ce qu'elle a de traumatique. *Abweisen* est le terme qu'il emploie, qui signifie rejeter comme on refuse d'accéder à une demande ou comme on renvoie un visiteur qui frappe à notre porte. À d'autres moments du texte, Freud utilise le terme *verweigern* pour désigner le « refus » par lequel l'humour accueille la réalité déplaisante[687].

L'humour peut-il être, pour autant, rapproché d'un démenti, d'une *Verleugnung*, c'est-à-dire d'un refus de prendre en compte une réalité ? Le prisonnier dément-il que sa semaine a, au contraire, si mal commencé qu'elle va finir le jour-même ? Est-il fou ou inconscient ? Non, il est évident que l'effet humoristique ne peut naître que du fait que *nous savons qu'il sait qu'il va mourir*. Dans le cas inverse, ce ne serait pas drôle du tout. L'humour n'advient que s'il y a la possibilité du double sens. Si nous ne créditons pas le prisonnier de ce savoir, tout effet tombe et nous en faisons un insensé dont la parole risque de comporter une insupportable dimension pathétique.

Le mécanisme de l'humour ne réside donc pas dans le « déni » ou le « démenti », dans le refus de prendre en compte la réalité. L'humour n'est pas fanfaronnade, inconscience ou folie, même si par sa dimension incongrue, il en comporte certains aspects.

Il est en ce point nécessaire de différencier l'état maniaque de l'humour à proprement parler, même s'ils comportent l'un et l'autre cette disposition permettant de « rebondir » sans se laisser happer par la lourdeur de la réalité. Au moment où l'humour devient « fuite des idées », c'est-à-dire où le « point de capiton » se dénoue, nous quittons le champ de la joie pour entrer dans celui de la pathologie. L'état maniaque tente d'échapper à la dépression et au manque en sautant à pieds joints par-dessus, ce qui le conduit à une dérive qu'a extrêmement bien décrite Binswanger dans *Ideenflucht*[688]. Au contraire l'humour demeure comme « lesté ».

---

685 *Ibid.*

686 Cité par L. Danon-Boileau, « De la stéréotypie au jeu, l'effet de la séduction », *Revue Française de Psychanalyse*, t. LXVIII, Paris, PUF, 2004, 127-140, p. 41.

687 Les *Op. C.* (R. Lainé, J. Stute-Cadiot) ainsi que M. Bonaparte et M. Nathan traduisent ce mot par « refus ». S. Freud, « L'humour », *Le mot d'esprit…*, *op. cit.*, p. 408 ; S. Freud, « L'humour », *Op. C. XVIII…*, *op. cit.*, p.137.

688 L. Binswanger (1933), *Sur la fuite des idées*, traduction. M. Dupuis, Grenoble, Éditions J. Millon, 2000.

En effet, il n'y a humour que dans la mesure où il y a bien une reconnaissance du « négatif » ou de « l'insupportable ». L'humour est d'ailleurs d'autant plus glorieux qu'il a pleinement pris la mesure du tragique. Sans cette prise en considération, il n'est que manque de lucidité ou pathétique fuite en avant.

Néanmoins, tout en reconnaissant le trauma, l'humour permet de prendre de la distance vis-à-vis de lui. Freud relève que cette distance est d'un type bien particulier : celle-ci n'a rien de commun avec la manière qu'ont le « philosophe » ou, rajoutons-nous, « l'ecclésiaste »[689] de s'élever au-dessus du tragique. En effet, la manière philosophique d'envisager cet « insoutenable » consiste à prendre de la hauteur. Notre susdit prisonnier, cultivant la sagesse d'un Epictète[690], en viendrait probablement à dire, au moment où il arrive à l'échafaud, que pour lui le « moment », auquel il se prépare depuis longtemps, est « venu » de « rendre » ce qui ne lui avait été que « prêté » : la vie[691].

Un prisonnier « ecclésiaste » résoudrait la question, lui, à l'approche de l'échafaud, par un sublime et laconique « tout est vanité ».

On voit combien ces positions n'ont absolument rien de drôle malgré leur réussite incontestable à réduire l'adversité, ici la mort elle-même, à « rien », rien en tout cas qui soit susceptible de les surprendre, de les émouvoir ou de les faire choir de leur dignité. Il y a bien invention admirable dans la position de l'un et de l'autre, ainsi qu'un retournement du négatif, pourtant cette hauteur sublime, qui n'est pas non plus sans triomphe, n'a rien d'une jubilation ou d'une joie. Comme le *chêne* de la fable,

> Celui de qui la tête au Ciel était voisin,
> Et dont les pieds touchaient à l'Empire des Morts, [692]

l'ecclésiaste et le philosophe se drapent dans une fierté inébranlable et s'érigent, droits, devant l'adversité.

Tout autre est le ressort de l'humour qui, tout en reconnaissant la dimension tragique, parvient à en tirer du plaisir, à faire naître, du lieu même de l'insupportable, une jubilation. En ce sens, l'humour ressemble davantage au *roseau* de la fable, il « plie mais ne rompt pas ».

Ainsi la philosophie et l'humour impliquent tous deux une « distanciation », mais sans produire pour autant le même effet. Tous deux parlent « d'ailleurs ». L'ecclésiaste prend la parole

---

On y trouve une très belle description phénoménologique de l'être-au-monde de la manie.

689 Nous faisons référence ici au livre de la Bible, *L'Ecclésiaste*.

690 Epictète, « Les Stoïciens », *Manuel*, traduction J. Pépin, Gallimard, 1962.

691 Dans la version de Freud, « Cela m'est égal de mourir, qu'est-ce que ça peut bien faire qu'un type comme moi soit pendu ? » [S. Freud, « L'humour », *Op C. XVIII…*, *op. cit.*], mais il nous semble que le sublime de la position philosophique n'est pas là complètement restitué.

692 J. de La Fontaine, « Le Chêne et le roseau », *op. cit.*

depuis l'infini, du côté du rien et du gouffre mélancolique où tout est rapporté à sa vanité et à sa finitude ou bien, mais cela revient au même, depuis le point de vue de l'éternité divine, point de vue qui ramène, lui aussi, l'être au « rien ».

Le Stoïcien parle, lui, depuis le point de vue du *cosmos*, remettant chaque chose à sa propre mesure. Il sait, comme Epictète nous le dit, qu'une cruche se casse, qu'en allant au bain, il risque de se faire éclabousser et que l'homme est mortel[693]. Il sait que ce qui a été donné doit être rendu, même s'il s'agit de la vie et qu'il y aurait de la démesure à penser autrement. C'est à cette condition qu'il lui est possible de vivre dans le monde, contrairement à l'ecclésiaste qui parle d'un lieu qui n'est pas ici-bas.

Or l'humour conduit à une possibilité d'habiter la finitude, avec en plus, une « prime de plaisir ».

Disons que, dans l'exemple du prisonnier, il ne s'agit plus de voir le monde depuis le point de vue de Dieu et de relativiser la valeur de l'existence, celle d'un délinquant qui plus est. Dans son exclamation, le condamné à mort ne parle pas depuis le lieu de l'éternité, non plus que de celui du *cosmos*.

Il ne parle pas non plus depuis le lieu « du commun des mortels » qui savent bien que sa semaine va, hélas, s'arrêter là, au lundi, à peine commencée.

Il parle depuis ce lieu tout à fait incongru dans le contexte et en même temps parfaitement incontestable où le lundi, le plus banalement du monde, est… le premier jour de la semaine.

3.5.1.3 Le lieu de l'humour

Il nous semble que ce *lieu d'où l'on parle* dans l'humour est particulièrement important. Celui qui fait preuve d'humour parle depuis un ailleurs. Dans l'humour, « quelqu'un », soudainement, sort des coulisses, fait une remarque puis disparaît. Cette parole prononcée inopinément, au moment où on ne l'attend pas, comporte quelque chose d'incroyable et d'inouï.

Avoir de l'humour c'est, à un moment donné, pouvoir prendre la parole à partir de cet ailleurs, le faire, donc, parler. Sachant qu'il ne peut s'agir là d'une décision délibérée, l'humour, comme le fait de tomber amoureux, n'est pas le fruit d'un vouloir. Il arrive sans qu'on puisse tout à fait en décider et même si, pour autant, il est possible de cultiver une disposition à l'humour, comme on peut cultiver une ouverture à l'étonnement.

Ce caractère précis, cette possibilité qu'il nous offre de prendre la parole depuis un « ailleurs » permet notamment d'expliquer que l'humour n'est pas susceptible de surgir seulement

693 Epictète, « Les Stoïciens », *Manuel*, *op. cit.*

dans les moments d'adversité ou de souffrance comme Freud semble le supposer et cela, même s'il est vrai que celui-ci s'exprime avec prédilection à ces moments-là.

Il nous semble, plus généralement que l'humour est susceptible de surgir au moment où c'est le *pathos* qui risque de l'emporter, au moment où le sujet risque de se trouver « englué » dans l'affect sans possibilité de s'en « décoller », au moment donc d'un trop plein duquel il ne peut se déprendre et cela quelle que soit la qualité de cet affect ou de cette émotion. L'humour a pour effet de décoller le sujet de lui-même et d'une identification mortifère à la colère, le dépit, l'humiliation, la déception, le tragique, mais aussi par exemple à la vanité ou l'autosatisfaction. *L'humour offre une issue au sujet qui se trouve confronté à un impossible.*

Au moment où nous écrivons ces lignes en écoutant *Youtube*, nous entendons Cat Stevens annoncer, lors d'un concert, sa chanson, *Wild World* – annonce dont on imagine qu'elle ravit son auditoire. Après un très bref instant de *suspens* qui laisse penser qu'il va commencer à chanter, Cat Stevens ajoute dans un sourire, comme on ajouterait une précision indispensable : « *It's a hit !* »

Au moment, donc, de succomber au trop plein de l'autosuffisance, ce moment où le narcissisme déborde tant qu'il pourrait l'empêcher de commencer à chanter, le chanteur se déprend donc de lui-même et fait parler « un autre ».

On voit combien cet autre, *der Dritte* comme l'appelait Lacan reprenant Freud, parle d'ailleurs, de ce lieu du langage où, comme dans l'exemple du prisonnier, le lundi sera toujours le début de la semaine et les *tubes* de Cat Stevens des *hits*. En ce sens, le lieu que dévoile l'humour, l'espace d'un instant, comporte quelque chose de ce lieu que représenterait le bon sens de Sancho Panza, celui de la banalité voire, mieux, celui des idées reçues dont Flaubert a fait un dictionnaire. Celui d'une logique des mots qui, s'affranchissant du contexte, fonctionneraient de manière indépendante de ceux qui les prononcent. Comme dit Flaubert, ce lieu est celui où Achille a les « pieds légers », où l'airain est « un métal de l'Antiquité » et où la « gaieté » est « toujours accompagnée de folle »[694].

Aussi, nulle part mieux que dans l'humour peut-être faisons-nous l'expérience que les mots nous viennent « d'ailleurs ».

Cette logique indépendante des mots est ce qui conduit à ces effets de surenchère si jubilatoires dans l'humour où l'interlocuteur éventuel, reprenant la balle au bond, empêche que *der Dritte* ne reparte immédiatement en coulisses, prenant à son tour la parole depuis ce lieu qui vient de s'ouvrir.

On voit donc que ce n'est pas l'excès de souffrance qui invite à l'humour, l'excès de satisfaction est par exemple pour le chanteur tout aussi « insupportable ».

694 G. Flaubert (1913), *Dictionnaire des idées reçues*, Paris, Fayard, 1994.

L'humour a pour effet, non pas tant d'épargner l'affect qui est vécu en tant que tel, que d'empêcher que le sujet ne soit submergé par lui. Ouvrant une brèche dans ce trop plein étouffant, l'humour permet de re-diviser le sujet. C'est en cela que le *pathein* constitue peut-être, avec le sérieux, le pire ennemi de l'humour et que ce dernier, à l'inverse, en est le meilleur remède. L'un comme l'autre nous conduisent à adhérer à nous-mêmes, sans ménager de césure ou de respiration : ils nous rivent à n'être que ce que nous sommes, dans une coïncidence à nous-mêmes en définitive mortifère. Pour pouvoir chanter, il faut que Cat Stevens ne soit pas seulement la star adulée par ses spectateurs qu'il se réjouit pourtant d'être. Tant qu'il adhère à cette image, il lui est impossible de donner de la voix. Il lui faut donc réintroduire quelque chose de l'ordre d'une respiration, d'une fente.

En cela, l'humour nous permet de nous décoller de nous-mêmes et de ne pas adhérer à ce à quoi nous serions tentés de nous identifier : notre symptôme (comme le petit Hans, nous allons le voir), notre vanité, notre souffrance ou notre plainte… L'humour nous permet de ne pas être « que cela », sachant qu'en définitive le « cela », aussi noble ou aussi beau soit-il, nous fait irrémédiablement déchoir de notre position de sujet vivant, vibrant et désirant. L'humour, par l'ouverture qu'il ménage, permet de relancer le mouvement du désir. Zénon avait posé le problème justement : pour qu'il y ait du mouvement, il faut qu'il y ait du vide, sans quoi le monde demeure dans une fixité « gelée » pour l'éternité.

Comme en une brève dépersonnalisation, quand nous faisons de l'humour, « ça » se met donc à parler d'un endroit inattendu selon un mode inattendu. Puis cette voix se tait et le rideau se referme.

La dimension d'incongruité, d'absurdité, de *nonsense*, d'impertinence, voire de folie constitutive de l'humour tient donc au décalage produit qui peut presque frôler quelque chose de l'*Unheimlich*. Ce qui a été prononcé comporte parfois quelque chose de tellement incongru et d'insensé que cela nous interloque. On croit « rêver », dit l'expression commune. Pourtant, une fois que nous avons entendu cette parole, nous ne sommes plus tout à fait les mêmes. La surprise provoquée par l'humour est venue creuser dans la scène quotidienne le lieu d'un ailleurs. *Der Dritte* est sorti des coulisses. L'humour vient suggérer que, non, décidément et contrairement à ce que nous dit La Bruyère « Tout n'est pas dit et l'on ne vient pas trop tard »[695] : il demeure possible de prendre la parole pour dire quelque chose qui n'a *jamais* été dit.

Freud identifie l'humour à ce moment où le surmoi, dans un rôle inhabituel, se mettrait à dire au moi qu'il « vaut mieux plaisanter ». La démission de ce dernier, à un moment donné, de sa fonction de garant et de sérieux nous semble tout à fait intéressante à remarquer. Dans l'humour,

695 J. de La Bruyère (1688), *Les Caractères*, Paris, Gallimard, 1968. C'est avec cette affirmation célèbre « tout est dit et l'on vient trop tard » que La Bruyère commence *Les Caractères*.

le surmoi, mettant « bas les masques », abandonnerait son rôle de grand Autre plein et non barré qui nous fait rougir, nous écrase ou nous soumet à ses injonctions irréalisables. Comme lassé un instant de son rôle habituel, il s'autoriserait plutôt à faire une « pause » ; l'humour surgit en cet instant improbable où le surmoi – qui, d'ordinaire, dans une immobilité hiératique, nous fixe de son regard imperturbable – nous fait comme un clin d'œil[696].

Pour conclure, le ressort de l'humour – faisant appel à l'*Abweisung* ou au *Verweigern* – relève d'un mécanisme de dénégation (*Verneinung*) beaucoup plus que d'un déni (*Verleugnung*). Le « double sens » de l'humour nous évoque le dispositif du « trompe-l'œil » évoqué par J. Lacan dans *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, par lequel il ne s'agit pas de dénier le manque, mais au contraire de le mettre en perspective, de faire signe vers lui, en le voilant. Nous avons ainsi souligné que l'humour offre une issue lorsque le sujet se trouve confronté à une impasse, voire à ce que nous avions appelé un impossible. L'« impossible » caractérise une situation sans indétermination ni « jeu » – au sens où une vis joue dans son écrou. Sur cette « toile saturée de l'impossible », l'humour permet de réintroduire la possibilité d'un certain « bougé », d'un « creux ». La manière donc Cat Stevens se dégage de son trop-plein narcissique nous semble exemplaire de cette manière de creuser un vide dans une complétude étouffante. De même, le trait d'humour du prisonnier, confronté à cet impossible radical qu'est la mort, permet de restituer une « marge » ou un « écart » au service de l'affirmation de la vie. Le condamné ne doute pas un instant du fait qu'il est promis à l'échafaud, mais ses mots lui permettent de se dégager de la dimension totalitaire de son avenir sans issue. Le verbe n'a certes pas le pouvoir de le faire échapper à son triste sort, il a néanmoins celui de lui offrir une issue subjective. Grâce à elle, le prisonnier n'est plus *seulement* et *irrévocablement* condamné à mort : au seuil de l'exécution de la sentence, c'est le plaisir de vivre qui se trouve affirmé.

Insistons sur le fait qu'il ne s'agit pas d'« adhérer » à ce qui est dit sur cette scène, ce qui reviendrait à une *Verleugnung*. L'efficace de l'humour et le rire qu'il produit résulte précisément de sa structure double, assimilable à une dénégation – en même temps affirmation et négation (le prisonnier sait qu'il va mourir et affirme en même temps qu'il ne va pas mourir). Une telle reconnaissance en trompe-l'œil de la division s'oppose radicalement au clivage pervers qui suppose soit l'adhésion, soit le démenti, mais jamais l'articulation subjective de l'un et de l'autre.

696 Il est important que ce clin d'œil demeure métaphorique, le thème du mort ou de la dame de pique faisant un clin d'œil à Hermann signant dans *La dame de Pique* de Pouchkine l'entrée dans le délire. Dans ce cas, les coulisses ne se sont pas seulement entr'ouvertes pour se refermer immédiatement après. Pour Hermann, ces dernières restent désormais ouvertes, n'assurent plus leur fonction de voile et laissent place à l'invasion délirante. Nous voyons, une fois de plus, la proximité de l'humour avec l'effet d'*Unheimlich* de l'inconscient.

Dans la *Verleugnung*, la division ne peut être subjectivement assumée. Dans la *Verneinung*, au contraire, il ne peut y avoir affirmation que *dans* la négation.

3.5.2 Les trois scènes du jeu : proposition pour une tripartition structurale des jeux

De même que nous avons repéré que l'humour instaure un écart, de même nous proposons de considérer que *tout jeu est issu, lui aussi, d'un écart*. Nous faisons l'hypothèse qu'il n'y a possibilité d'émergence d'un jeu qu'à partir du moment où *du jeu* a pu être introduit dans l'univocité du monde, qu'ont été instaurés une distance, un coin dans la plénitude de l'*hic* et *nunc*[697].

Nous avons montré que cet écart, dans l'humour, introduit une division et une scène interprétable sur le modèle du trompe-l'œil. Le mécanisme de l'humour n'est pas la *Verleugnung*, le déni, mais la dénégation. L'humour introduit une dialectique. Dans un mouvement d'*Aufhebung*, « relèvement », il permet de surmonter l'impasse subjective[698] – pour autant que celle-ci a d'abord pu être reconnue.

Il conviendra de se demander si toutes les scènes du jeu, dans la mesure où elles instaurent un *écart*, s'organisent pour autant sur ce mode et selon un tel mécanisme dénégatif en trompe-l'oeil. Annonçons dès maintenant que telle ne sera pas notre hypothèse. Au contraire, nous soutiendrons que les scènes du jeu peuvent s'organiser selon trois modalités inconscientes différentes : la *Verneinung*, la *Verleugnung* et la *Verwerfung* – proposition qui comporte bien entendu des effets sur la manière d'aborder cliniquement les jeux des enfants. En effet, repérer qu'il existe différents types de jeux assujettis à des logiques différentes conduit nécessairement à envisager leur accueil de manière différente.

3.5.2.1 Le jeu naît d'un écart symbolique

Le jeu naît de la possibilité d'introduire un écart. Sans l'avènement d'un interstice minimal lié à l'avènement d'une fonction symbolique, aucun jeu, selon notre hypothèse, ne peut émerger. C'est cette hypothèse que nous allons développer ici. *A contrario*, si certains enfants ne peuvent jouer (les enfants « *deprived* »[699] ou les enfants dits « autistes »), nous ferons l'hypothèse que c'est dans la mesure où aucun écart ne peut advenir.

Avant de revenir sur ce point, deux exemples vont nous permettre de préciser ce qu'il en est de cet *écart constitutif du jeu*.

---

697 Nous reviendrons sur cette dimension dans notre quatrième chapitre, dans notre partie consacrée à la part « jouante » du jeu : IV, 4, *Le « jouant » et le « joué »*.

698 Ou l'autosatisfaction pour notre exemple de Cat Stevens.

699 R. Spitz (1957), *Le non et le oui (Genèse de la communication)*, traduction A.-M. Rocheblave-Spenlé, Paris, PUF, 1962.

3.5.2.1.1 Écart entre le ton de l'énonciation et le contenu de l'énoncé

À cette fin, nous commencerons par évoquer l'analyse que fait P. Fonagy dans « *Playing with reality : I. Theory of mind and the normal development of psychic reality* »[700], analyse dans laquelle il tente de rendre compte de la naissance de la capacité de jouer du bébé. Selon son hypothèse, la capacité de jouer naîtrait de *l'écart entre le ton de l'énonciation et le contenu de l'énoncé*[701] dans les paroles de l'adulte. Amené à évoquer, à propos de sa petite patiente Rebecca[702], l'origine et la capacité du jeu des enfants qu'il nomme capacité de *pretend* (de faire semblant)[703], P. Fonagy observe que cette capacité de *pretend*, de « jeu », naît de l'*écart* introduit par le « dédoublement » de la voix maternelle, du double sens donc introduit dans une division du timbre lui-même.

Il remarque ainsi que, devant le chagrin de l'enfant qui vient de se faire mal, par exemple, l'adulte adopte un « double ton » : savant dosage de « consolation » et « d'humour » pour restituer à l'enfant ce qu'il en est de son chagrin réel, tout en l'invitant à le dépasser.

Par ce double sens, fait à la fois de reconnaissance du mal éprouvé et d'évocation d'un « ailleurs » où les chagrins ne dureraient pas et les larmes finiraient toujours par sécher, la duplicité de la parole ici entendue au sens d'une division du timbre lui-même introduit un écart, laissant entrapercevoir un « au-delà » à la souffrance présente. Les mots de l'adulte offrent donc à l'enfant, en nommant l'affect, par ce jeu dans la voix, la possibilité de s'en défaire ou au moins de s'en distancer. Le double sens de ce qui est prononcé par l'adulte ouvre en l'enfant lui-même la possibilité de se diviser et ne pas être là, tout entier, pris dans sa tristesse et la complétude narcissique des pleurs.

Le jeu introduit par la parole de l'adulte résulte d'un infime décalage entre ce qui est dit et le ton. Le *ton de l'énonciation* n'adhère pas complètement au *contenu de l'énoncé*. Cette non-coïncidence doit être particulièrement dosée, puisqu'un trop grand écart – risquant de passer pour de l'ironie, de la froideur ou de l'indifférence – conduit non au rire, mais à une surenchère de pleurs de la part de l'enfant

Par le double sens d'une phrase, l'enfant est donc introduit à une division salutaire. Celle-ci lui permet éventuellement, après un temps de suspens, de reprendre ses jeux. Les mots ou, plutôt, leur double sens ont ouvert la possibilité d'un « au-delà ». Tout en reconnaissant le chagrin de l'enfant, la parole « double » de l'adulte a permis de suggérer que l'enfant n'est pas résumable à

---

700 P. Fonagy (1996) : « Playing with reality : I. Theory of mind and the normal development of psychic reality », *International Journal of Psychoanalysis*, 77, 217-233.

701 Précisons que cette terminologie n'est pas celle de P. Fonagy, mais la nôtre.

702 Cette dernière n'avait pas accès au jeu « *pretend* » selon Fonagy, mais seulement au mode « *equivalent* ». Pour notre part, nous essaierons de rendre compte de cette distinction *pretend/equivalent* d'une manière structurale plutôt que développementale comme Fonagy s'y attache.

703 Et qu'il oppose au mode « *equivalent* » de certaines activités : mode qui n'introduit aucun « écart » et qui nous évoque un mode psychotique *sans capacité de métaphorisation*.

son chagrin. Dans le double sens subtil d'une intonation, la parole de l'adulte ouvre donc l'enfant à *une autre dimension* lui permettant de sortir de lui et de ne pas rester en adhérence à lui-même. La parole a introduit un écart.

On voit combien dans un premier temps, la proposition de jeu est introduite par l'adulte, elle ne vient pas de l'enfant. Dans un premier temps, la parole, dans son équivocité signifiante (cette parole a un double sens qui se manifeste ici par la duplicité du timbre), est « prêtée » par l'adulte à l'enfant. Mais celle-ci ne sera « prêtée » que jusqu'à ce que l'enfant, on le lui souhaite en tout cas, puisse la reprendre à son compte en prenant, à son tour, la parole. À ce moment-là, lui sera alors offerte cette possibilité de ré-ouvrir cet espace.

3.5.2.1.2 Le jeu du Peek-a-boo

Un tel « écart » nous est aussi donné à constater dans ce « premier jeu » rudimentaire et universel de l'enfant et de l'adulte, consistant (pour l'adulte) à cacher son visage dans ses mains puis à le faire réapparaître en ouvrant les mains, jeu baptisé par les anglais *peek-a-boo*[704], en français « jeu du coucou » ou « coucou, me voici ! ».

Ce jeu-ci s'ouvre dans et par la césure, ménagée entre l'apparition et la disparition du visage de l'adulte, éventuellement scandée par des paroles. De même que l'écart entre le ton et le sens ne devait pas être trop grand dans le premier exemple, c'est maintenant l'écart entre le temps de la disparition et celui de la réapparition du visage qui ne doit pas être long : un trop grand temps de latence conduirait à l'interruption du jeu, soit du côté de l'indifférence soit de celui des pleurs.

Nous faisons l'hypothèse que la scansion présence/absence et le retour du visage ouvrent un lieu « autre ». Si le lieu entr'ouvert dans l'observation de Fonagy est celui « où les larmes finissent toujours par sécher » (lieu qui n'a pas d'autre consistance que symbolique, nous en conviendrons), le lieu entrouvert dans ce jeu est celui où l'absence laisse présager la présence et la présence est entachée d'absence.

En effet, par la répétition du dispositif, le jeu permet de passer de la « pure absence » ou de la « pure présence » du visage dans l'*hic et nunc* à l'anticipation de la réapparition du visage au moment où il a disparu et réciproquement à celle de sa disparition au moment où il est « là ». Le jeu, notamment par l'effet de répétition, ouvre un « pont » entre le visage caché et le visage retrouvé.

Le jeu « prend » pour l'enfant, d'ailleurs, quand il a créé, au moment du visage caché, l'attente du retour du visage et réciproquement quand, dans le visage présenté, se creuse l'attente de sa disparition à venir. *Dans le jeu, la présence se trouve creusée d'absence et l'absence de présence.* Dans le

704 *Peek* désigne le regard furtif et *boo*, le fait de « huer ». Il s'agit d'une interjection.

peek-a-boo, quand le visage apparaît, l'enfant s'attend à ce qu'il disparaisse et réciproquement, quand il disparaît, il peut s'attendre à ce que celui-ci réapparaisse.

Tant que la possibilité d'aller « au-delà » du visage caché n'a pas été envisagée par l'enfant, il n'y a pas « jeu » à proprement parler : il n'y a que « visage caché », *puis* dans un deuxième temps un « visage dégagé », *sans dialectisation*. Le jeu naît au moment où il parvient à creuser un au-delà dans la pure présence et dans la pure absence, *néant* dans la présence et *être* dans l'absence. Quand nous utilisons le terme « pur » nous désignons cette réalité « brute » au sens où celle-ci est « univoque », se contentant d'être ou de ne pas être. Or, dans cet « être ou ne pas être », aucun jeu n'est possible. Il faut qu'une autre dimension soit introduite, de nature symbolique. Un écart doit avoir été ménagé.

Même quand les mots n'en sont pas encore le support effectif, il nous semble que ce sont eux qui sont à l'horizon. Illustrons ce point par le jeu des tout-petits ou des enfants à l'orée du langage, qui *s'inscrivant, selon notre hypothèse, dans l'horizon symbolique du langage*, se situe encore *en deçà des mots*. Reprenons ici l'exemple du « bébé triste qui ne jouait plus » de Winnicott. Ce dernier enlève ses chaussettes à l'enfant, car il comprend que le bébé, dans son jeu, découvre que « les pieds ne sont pas des spatules ». Certes, ici aucun mot n'est sans doute encore utilisable pour le bébé. Pourtant, l'étonnement naît du fait que, par effet de contraste (essai de jeter les pieds après avoir essayé de jeter les spatules), les « choses du monde » ont cessé d'être pure présence. À partir du moment où pieds et spatules inscrivent une *différence*, qu'il y a des choses qu'on ne peut pas jeter (ce que nous, adultes, nous appelons les « pieds ») et puis des choses qu'on peut jeter (que nous, adultes, nous identifions comme « spatules »), c'est le monde qui se trouve « doublé » ou inscrit dans une symbolisation émergente, associée ici à la possibilité d'une catégorisation[705]. Désormais on saisit que *voir (ou saisir) une spatule* ne revient pas pour l'enfant *à voir (ou saisir) une chose* « brute » et univoque, celle-ci est devenue équivoque. Un « décollement » dans l'appréhension de la réalité des choses a trouvé à s'inscrire. C'est ce que les mots, par la suite, viendront « entériner » (notamment quand l'enfant commencera à parler) par la possibilité de nommer les premières choses « jetables » du nom de « spatule » et les secondes du nom de « pieds ».

Les jeux nous montrent donc « en acte », dans l'immanence du plaisir qu'ils suscitent, combien ce « décollement » ou cet écart permettent d'inventer une joie qui n'a pas cours dans l'*hic et nunc* de la complétude ou de l'univocité d'un visage soit présent soit absent.

Cet « ailleurs » constitué dans et par le jeu, aussi insituable et inaccessible que l'arc-en-ciel, ouvre chez l'enfant une vacuole qui lui permet de rire, parfois aux éclats.

---

705 Au sens où – dans une conception structuraliste opposée à une conception essentialiste du langage – Saussure affirme qu'un signifiant se constitue par constraste avec un autre signifiant.

Nous reviendrons sur les effets de l'instauration d'un tel « écart » ou « vacuole » dans notre quatrième chapitre et l'associerons à ce que nous avons nommé la dimension « jouante » du jeu. Nous soulignerons notamment à ce sujet que l'instauration d'une certaine indétermination est potentiellement source d'une mutation subjective.

Mais avant d'en arriver là, il sera essentiel, afin d'envisager la dynamique « du » jeu ou plutôt « des » jeux, de saisir de quelle manière cette « vacuole » se verra structurellement inscrite ou non chez l'enfant. Celle-ci trouvera-t-elle à être symbolisée par un signifiant ? Sera-t-il possible de la métaphoriser ? Au contraire, cette vacuole succombera-t-elle à un rejet qui empêche toute inscription, dans une logique de *Verwerfung*, de forclusion[706] ? Enfin sera-t-elle tout de même aperçue, envisagée sans qu'aucune conséquence pourtant n'en soit tirée, dans un refus de l'inscription, mouvement conforme à une logique de *Verleugnung*, de déni, ce qui conduirait à des jeux de type fétichique ?

Nous verrons que le statut de ce que nous appellerons la « scène du jeu » pourrait bien dépendre de ce choix originaire. Mais n'allons pas trop vite.

3.5.2.1.3 L'impossibilité de jouer et la non-reconnaissance d'un écart

Avant d'envisager ce repérage structural, évoquons le cas des enfants qui « ne peuvent pas jouer ». Dans notre hypothèse, ces derniers ne peuvent pas jouer dans la mesure où aucun « lieu » n'a pu être constitué qui puisse accueillir leurs jeux : aucun écart symbolique n'a pu être instauré.

Pour qu'un certain écart puisse être toléré et source de jeu, il convient, en effet, que la possibilité et/ou l'espoir[707] d'*une certaine permanence ait pu d'abord s'inscrire*. Sans cette inscription, l'écart – radicalement inélaborable – ne peut pas devenir facteur de jeu. Pour qu'un écart puisse susciter une attente de la part de l'enfant et le plaisir au moment des retrouvailles, il convient qu'une certaine « anticipation » soit concevable[708]. Le « postulat »[709] de la possibilité d'une continuité doit donc pouvoir être élaboré par le bébé ou l'*infans*.

Selon Winnicott, les enfants pour qui la possibilité de faire perdurer l'objet de manière « hallucinatoire »[710] n'a pas été possible – du fait par exemple d'une absence trop longue de la personne à laquelle ils étaient attachés ou d'une irrégularité dans le rythme absence/présence telle

706 Ce qui ne signifiera pas que cet écart sera sans effet comme le cas de E. viendra l'illustrer. Cf. IV, 4, *Le « jouant » et le « joué »*.

707 Terme de Winnicott.

708 Nous ne développerons pas ici, malgré notre vive tentation, la dimension philosophique d'une telle affirmation. Nous nous contenterons de suggérer combien cette capacité d'anticipation, qui suppose une division subjective, nous évoque le Da-sein avec toutes les incidences existentielles que celui-ci comporte. On se réfèrera à ce sujet pour approfondir la question au *Jeu* de J. Henriot, *op cit.*

709 Nous parlons de « postulat » pour bien insister sur le fait qu'il s'agit, selon nous, d'un choix « théorique » actif de la part du bébé – bien que celui-ci, bien entendu, ne puisse pas lui donner une forme mathématique.

710 Au sens de l'hallucination du nourrisson commune à tous les bébés, par opposition à l'hallucination psychotique qui signe le retour du réel de ce qui n'a pu trouver à s'inscrire.

qu'elle en devient inélaborable pour le bébé[711] – succomberaient à un certain désespoir. Ce désespoir correspond pour nous à l'impossibilité de soutenir le postulat d'une continuité du monde. À partir de cette « désinscription » ou « non inscription », le visage qui disparaît n'est irrémédiablement plus. Il ne se contente pas de s'absenter, il tombe dans un gouffre sans fond. C'est donc l'éventualité d'un « *da* » – d'un retour – qui succède au « *fort* »[712] qui n'est pas envisageable. Le jeu du *peek-a-boo* ne peut se mettre en place puisqu'à chaque fois, c'est un nouveau visage qui apparaît et qui disparaît. L'espoir des « retrouvailles » avec l'objet perdu est barré et ce sont les coordonnées de celui-ci qui ne peuvent pas trouver à s'inscrire.

Du fait que rien ne trouve à s'inscrire, toute réapparition de l'objet ne peut être identifiée comme réapparition de l'objet ; le règne de l'impermanence postulé par l'enfant ne lui permet pas de reconnaître ni de supposer une continuité des objets du monde. Dans une telle configuration, *l'écart* entre la première apparition de l'objet et sa réapparition ne peut être perçu ni avoir aucun effet. L'éventualité de sa reconnaissance se trouve purement et simplement forclose.

Cela conduit ces enfants à l'impossibilité radicale de jouer. Au mieux instaurent-ils alors des stéréotypies consistant à se cramponner à l'expérience d'une sensorialité univoque bouchant tout accès au moindre écart et à la moindre équivocité du monde[713].

3.5.2.2 Trois logiques inconscientes du jeu

Le jeu ouvre donc, selon notre hypothèse, à un « au-delà » coupant le sujet d'une adhérence à lui-même, en introduisant un écart.

Il est temps de nous demander sous quelle modalité s'organise la scène du jeu qui résulte de cet écart. Nous avons évoqué que, dans l'humour, la scène s'organisait comme trompe-l'œil, c'est-à-dire sur le mécanisme de la dénégation. En va-t-il de même pour tous les jeux ?

Si nous faisons l'hypothèse que certains jeux s'organisent *effectivement* de manière analogue, comme des scènes en trompe-l'œil – c'est ainsi que nous interprèterons les jeux de Hans et de Ernst – il nous paraît pourtant impossible de considérer que *tous les jeux* organisent leur scène selon la modalité de la dénégation. Le statut de la scène ludique n'est pas toujours, dans notre hypothèse, celle d'un trompe-l'œil, elle peut aussi jouer le rôle de leurre et celui de suppléance, en fonction des mécanismes d'une *Verleugnung* ou d'une *Verwerfung*.

C'est ainsi à un *repérage structural* que nous sommes ici conduit – repérage qui amène à distinguer la dimension *manifeste* du jeu des *mécanismes inconscients* qui la constituent.

---

711 Nous pourrions à nouveau citer ici à ce sujet les travaux de R. Spitz concernant l'« hospitalisme ».
712 Nous faisons bien sûr référence au jeu du « fort-da » de Ernst dans *Au-delà du principe de plaisir*.
713 Nous en reparlerons lors de notre tentative de définir le jeu. Cf. IV, 2, *L'invention d'un jeu : E.*

3.5.2.2.1 Dimension manifeste des scènes du jeu : « ça joue », « ça parle »

Afin de mettre en lumière l'irréductibilité de la dimension manifeste des jeux et des mécanismes inconscients qui les sous-tendent, évoquons quelques exemples de scènes de jeux. Avant de nous attacher à repérer le « statut » de ces scènes du jeu, considérons, pour anticiper, que, sur ces scènes, il est manifeste que « ça joue » et « ça parle ».

Ex 1. : Le jeu de la maman. La petite fille S. (4 ans) joue avec ses poupées qui sont ses « enfants ». Elle s'en occupe, les lave, les gronde quand ils ne veulent pas faire la « sieste » et les « prive de piscine » parce qu'ils n'ont « pas été sages ».

Ex 2. : Le jeu du petit Hans (5 ans) qui se met à jouer au cheval, à mordre son père et à ruer avec sa petite besace en bandoulière.

Ex 3. : Le jeu de M. (garçon de 8 ans) qui anime ses figurines, souvent des *transformers*. L'une veut détruire l'autre pour lui voler son « lieu ». M. dit à ce sujet : sa « maison » ou parfois sa « planète ». Parfois deux figurines s'opposent ou parfois une figurine et un « serpent », en l'occurrence un morceau de ficelle.

Ex 4. : Le jeu de E. (petit garçon de 5 ans). E. fait l'ours, figurine en main et menace de nous dévorer. Le poursuivi (nous en l'occurrence) est censé dire « au secours » et faire mine de s'enfuir.

Ex 5. : Le jeu de Ernst (2 ans) qui lance la bobine en disant « ooo » et la fait revenir en disant « aaa ».

Ex 6. : Le jeu de K. (petit garçon de 4 ans) qui construit une tour en cubes et qui dit « waouw » quand il est parvenu à ajouter un cube sans que la tour ne tombe.

Ex 7 : Le jeu du « garçon à la ficelle » qui attache les meubles entre eux de la maison.

Manifestement, de quoi sont faites ces scènes ? Remarquons qu'elles s'appuient toutes sur des éléments concrets[714]. C'est ce que nous avions appelé *supra* le dispositif du jeu. Le « lieu » de ces scènes se trouve donc strictement défini par le « dispositif » lui-même : assemblage hétéroclite, comme nous l'avons déjà fait remarquer, de bouts de ficelles, parfois d'autres personnes, de figurines et autres poupées ou objets trouvés ici et là, réalités hétérogènes reliées par le mouvement corporel et les mots de l'enfant.

Même si de nombreux jeux restent, de fait, silencieux et sans paroles, *force est de constater que, sur cette scène, « ça joue » et « ça parle »*. Nous utilisons les termes « ça » plutôt que « l'enfant » afin de

[714] Même dans le jeu de Hans qui pourrait être un pur jeu de rôle sans appui, celui-ci porte sa « besace ». Davantage, dans cet exemple, c'est une autre personne (le père) qui tient lieu de « support » du jeu tout comme le corps de Hans en est un appui.

rappeler que ce n'est pas le sujet cartésien de la conscience qui « parle » et « « joue » dans le jeu. Le jeu est bien plutôt « scène » ou « présentification » de ce lieu d'où nous viennent les mots : il permet aux enfants, pour cette raison, d'habiter la parole et de la reprendre à son compte. À ce titre, il n'est donc guère étonnant que l'enfant reprenne les mots des adultes qui lui parlent en les « imitant ». Quand il joue au papa, à la maman, à la maîtresse ou au docteur, il ne cherche peut-être pas tant à les « imiter » qu'à prendre la parole à son tour. Or il la « prend » où elle se trouve : dans la bouche du papa, de la maman, de la maîtresse, du docteur… Le jeu, en quelque sorte, présentifie cette bouche d'ombre d'où viennent les mots. En cela, le jeu présentifie cet ailleurs insituable d'où vient le langage.

La description de ces scènes, en tant que telle, ne permet pas de saisir la logique inconsciente qui y est à l'œuvre. Nous postulons, en effet, que malgré la ressemblance manifeste de toutes ces scènes ludiques, la fonction qu'elles occupent ainsi que la manière dont elles s'organisent peuvent grandement diverger.

3.5.2.2.2 Statut des scènes des jeux : proposition d'un repérage structural

Puisque la dimension manifeste de la scène du jeu, en tant que telle, ne nous renseigne guère, il convient donc de s'interroger sur le « statut » de cette scène où « ça joue » et où « ça parle ». En effet, s'il peut sembler, au premier abord, dans nos sept exemples de jeu, qu'ils ont tous en commun d'instaurer une aire « d'illusion », le statut de cette « illusion » pose problème au clinicien. Comme nous l'avons souligné dans les parties précédentes, notre rencontre avec les jeux des enfants nous a convaincu de la nécessité clinique et théorique de discriminer différents types de jeux.

Conformément à cette exigence, nous proposons de considérer que la scène des jeux obéit à des logiques inconscientes différentes. Précisons d'emblée que la description « pure » du jeu observable ne permet aucunement, à notre sens, d'envisager la dynamique de chacun de ces jeux et de repérer le mécanisme « illusoire » qui y est à l'œuvre[715]. La simple description de leur contenu ne permet pas d'avoir idée du rapport de l'enfant à ce que nous pourrions nommer « l'Autre scène ». Postulons d'ores et déjà que certains jeux, parmi ceux énoncés ci-dessus, ne se situent pas nécessairement du côté d'une scène de l'inconscient au sens d'une scène névrotiquement constituée en « trompe-l'œil » : nous avons déjà envisagé combien le jeu à la ficelle fonctionnait sur un mode pervers, combien celui de M. mettait en place une dissociation et le jeu du *fort-da* un dispositif dénégatif.

715 Pour cette raison, Fédida a assurément raison de signaler que tout fétichisme du jeu dans la cure des enfants (comme un fétichisme du rêve pour la cure des adultes) conduit irrémédiablement à une impasse : il est impossible de travailler à partir du jeu en tant que tel indépendamment de la dynamique du transfert et de la façon dont le jeu s'inscrit dans la séance.

Aussi, conformément à la structure du champ freudien, proposons-nous de repérer trois types de scènes ludiques. Tout d'abord, nous mettrons en lumière la scène ludique se fondant sur le mécanisme névrotique de la dénégation – scène que nous nommerons, comme dans l'humour, une scène « trompe-l'œil ». Ensuite les scènes ludiques organisées sous forme de « leurre », mettant en place un déni (*Verleugnung*). Dans ces scènes, ce qui est joué ne vise pas tant à *évoquer*, qu'à substituer à la dimension signifiante, un *objet* qui vaut pour lui-même et non pour autre chose que lui-même. Enfin, nous proposons de repérer un troisième type de scènes ludiques, s'organisant à partir d'un mécanisme de *Verwerfung*. Surgirait alors sur cette scène non pas tant le fantasme refoulé que ce qui n'a pas pu trouver à être inscrit.

1. La scène du jeu comme illusion en trompe-l'œil[716] met en place un voile. Il s'agit, dans ce jeu, de faire « comme si », tout en sachant que cette apparente toute-puissance imaginaire est du « semblant ». Cette scène se trouve symboliquement mise en place par une reconnaissance de la loi. Cette illusion offre une issue susceptible de relancer la subjectivation, en évitant d'avoir à recourir au refoulement. En effet, comme nous l'avons déjà souligné, le trompe-l'œil ne repose pas sur le mécanisme de la *Verleugnung*, mais d'une *Verneinung*. Plus précisément, cette « illusion » consiste en une *Verneinung*, pourrions-nous dire, inversée. En effet, si la dénégation nie le contenu inconscient pour y accéder, l'illusion ludique opère de manière inverse : *elle ne nie pas pour affirmer, mais affirme, en sous-entendant la négation qui l'habite*. En cela elle ressemble à l'humour. Le prisonnier sait bien que sa semaine ne commence pas bien, et c'est d'ailleurs pour cela que sa sortie est si drôle. Cette énonciation ne se leurre pas sur la négation qui la constitue. Il en va ainsi pour le jeu « trompe-l'œil » : dans le jeu de « la princesse », la petite fille énonce qu'elle est la princesse et ce qui arrive à cette princesse[717]. *Cette énonciation a le même statut que celle du prisonnier : elle se fonde sur une négation – négation instituée par le dispositif du jeu lui-même.*

De même, chez l'adulte, jouer un personnage permet, au théâtre par exemple – dans la mesure où il est clair qu'il s'agit de « jouer » –, d'accéder à ce qui, sans ce voile, succomberait inévitablement sous le coup de la censure. En un sens, la structure en trompe-l'œil du jeu épargne au sujet un coûteux recours au refoulement. Pour cette raison, nous avons suggéré qu'il était intéressant qu'un tel type de jeux émerge en cure (notamment pour les enfants inhibés) : celui-ci

716 De ce que Lacan a nommé le « trompe-l'œil » par opposition au « leurre ». Le trompe-l'œil vient voiler le manque tandis que le leurre vient colmater celui-ci. À ces deux types d'illusions dont la logique est bien différente, peut-être faudrait-il ajouter une troisième catégorie consistant non pas à colmater le manque non-aperçu (*Verwerfung*), mais correspondant à ce que nous avons appelé un « redoublement ».
J. Lacan, *Le séminaire, Livre XI…, op. cit.*

717 Nous montrerons dans notre quatrième chapitre que les gestes et même les objets du jeu ont une fonction, avant tout, *évocatrice*. Nous soutiendrons notamment que dans un jeu, « faire, c'est dire ». Cf. IV, 2, *L'invention d'un jeu : E.*

offre un lieu pour le déploiement du fantasme qui, dans le symptôme, reste « chiffré ». Par sa reconnaissance du manque, un tel jeu implique un dynamisme. Nous envisagerons l'émergence d'un tel jeu avec le récit d'un jeu du petit Hans. En nous inspirant de la distinction élaborée par A. Didier-Weill entre lapsus et mot d'esprit, nous soutiendrons que le jeu, permettant une certaine jubilation, doit être rapproché du mot d'esprit plutôt que du lapsus.

2. Le dispositif de l'illusion ludique sous forme de « leurre » s'organise tout autrement. Nous faisons l'hypothèse que la scène du jeu vient, dans ce cas, *mettre un objet en lieu et place du manque pour le colmater plutôt qu'elle n'évoque celui-ci*. Ce jeu est moins « évocation signifiante » que « tentative de comblement ». Par là, le jeu acquiert le statut de « chose ». On trouve, selon nous, ce type de jeu chez le petit Arpad[718] et chez le « garçon à la ficelle » évoqué par Winnicott, jeux qui mettent en place l'un et l'autre un « fétiche » qui vise la fascination en évitant d'inscrire une castration : le coq pour Arpad et la ficelle pour le garçon de Winnicott. La complétude narcissique s'y inscrit comme « possible » et non comme sous-tendue par une négation. Cette illusion se situe donc du côté de la suture venant rassurer le moi du côté de la toute-puissance. À ce type de jeu ne correspond pas l'humour, mais le déni pur et simple et le clivage. Si l'on reprend notre exemple de l'humour, il s'agirait cette fois d'un « prisonnier » *qui croirait qu'effectivement sa semaine commence bien*. Il est d'ailleurs possible d'imaginer qu'il en vienne, dans ces circonstances, à prononcer la même phrase que le prisonnier ci-dessus évoqué – ce qui demeurerait, tout autant, une authentique trouvaille de sa part, même si son effet humoristique doit être mesuré à l'aune de cet « impossible humour » ou impossible division subjective.

3. Enfin, nous proposons de considérer un troisième type de scène du jeu comme « suppléance » et comme retour de ce qui, du manque, n'a pas pu être inscrit. Ce n'est donc que de manière limite qu'on peut ici parler d'illusion. S'il faut reconnaître que le dispositif ludique de M., de C. ou de la « femme qui faisait des réussites » instituent bien un écart minimal, le mécanisme psychique mis en œuvre ici, dans notre hypothèse, n'est pas du côté de l'évocation d'un au-delà, contrairement au trompe-l'œil. Ce qui est joué est tout entier « déjà là » et non évoqué dans la négativation qu'implique toute évocation. Remarquons, à ce titre, que de tels jeux s'opposent en tout point à une dénégation – qui reconnaît une division – au profit de l'instauration d'une *dissociation*. Rien de plus éloigné de la dialectisation propre au processus du trompe-l'œil – et de l'*Aufhebung* qui lui est associée – que l'émergence de ces scènes dissociées au sujet desquelles le sujet ne peut rien dire et à propos desquelles il lui est impossible d'associer.

[718] Nous allons développer la rencontre d'Arpad et Ferenczi dans le 6, *Le jeu « trompe-l'œil », le jeu « leurre » et le jeu « suppléance »*.

Cette scène ne vise aucun ailleurs, en cela elle nous évoque ce que Fonagy repère comme un fonctionnement en mode « *equivalent* »[719] et ce que Winnicott comme dimension a-poétique des activités de *fantasying*. Le jeu n'a pas ici de fonction métaphorique, il est une forme permettant de border et de contenir ce qui, sans lui, viendrait éventuellement déborder le sujet du côté d'une jouissance. Dans le jeu de type psychotique, on observe un retour de ce qui n'a pu être inscrit, mais sans qu'on assiste, pour autant, au déchaînement ou aux ravages d'un réel totalement désarrimé. En ce sens, le jeu constitue une suppléance qui, potentiellement[720], borde et contient.

Contrairement au prisonnier qui, dans le déni, considérerait que sa semaine, effectivement, commence bien, déniant l'événement à venir, le prisonnier, ici, se saurait sans doute immortel. Notons au passage que cela n'empêcherait pas non plus, en droit, d'imaginer que ce prisonnier pourrait lui aussi s'exclamer que « la semaine commence bien ». Si cette phrase, dans sa bouche, ressortirait bien de quelque chose ayant trait à l'humour, elle s'en distinguerait tout aussi radicalement dans la mesure où le négatif qui rend drôle l'humour s'y trouverait forclos. Un tel énoncé n'apparaîtrait comme de l'humour que par une erreur de perspective du côté de l'auditeur[721].

Soulignons qu'une telle erreur de perspective est fréquente et cliniquement problématique en ce qui concerne les jeux des enfants. Considérer, par exemple, le jeu de M. ou de la « patiente aux réussites » comme un jeu trompe-l'œil susceptible de conduire à l'élaboration d'un manque constitue selon nous une impasse thérapeutique majeure revenant à confondre un authentique trait d'humour avec ce que nous venons de repérer comme pseudo-humour[722]. Afin de travailler et d'accueillir de tels jeux, il nous paraît bien plutôt nécessaire de repérer de quel assujettissement à la structure il relève. *Ensuite*, il sera éventuellement possible de travailler à partir de ces jeux.

Pour conclure, le rapprochement du jeu et de l'humour nous a permis, premièrement, de souligner que tout jeu émergeait d'un écart. Interroger la nature de cet écart nous a conduit, dans un deuxième temps, à repérer que tous les jeux n'étaient pas constitués sur le modèle de l'humour, à savoir sur un mécanisme en trompe-l'œil. Ce mécanisme, fondé sur la dénégation, permet d'éclairer la logique qui anime certains types de jeux, tels que ceux du petit Hans ou de Ernst.

---

719 P. Fonagy, « Playing with reality : I. Theory of mind… », *op. cit.*

720 Nous précisons « potentiellement » dans la mesure où le fait de « perdre » dans de tels types de jeux peut aboutir, pour le sujet, à des déchaînements de violence du fait de l'impossibilité d'élaborer la question de la perte symbolique.

721 Quand bien même l'énonciation de ce mot pourrait avoir une fonction pour le prisonnier en question.

722 Peut-on alors affirmer que ces jeux suppléance sont, à leur tour, des « pseudo-jeux » ? Nous ne pensons pas et rendrons raison de cette hypothèse dans notre chapitre IV, 2, *L'invention d'un jeu : E.* En anticipant, signalons qu'il est intéressant de conserver l'idée qu'un jeu se définit de manière formelle, indépendamment des mécanismes psychopathologiques qui le sous-tendent.

Nous soutenons que tout jeu ne fonctionne pas sur le modèle de l'humour et du trompe-l'œil. Le mécanisme qu'éclaire Freud au sujet de l'humour s'applique à certains jeux, mais pas à tous. Afin de rendre compte des deux autres types de jeux, recourir à la tripartition du champ freudien nous est apparu comme particulièrement éclairant. Nous avons proposé de considérer que les jeux « leurres » recouraient au mécanisme de la *Verleugnung* et que les jeux suppléances recouraient à celui de la *Verwerfung*.

3.6 Le jeu « trompe-l'œil », le jeu « leurre » et le jeu « suppléance »

Nous aboutissons donc à une classification structurale des jeux en trois catégories. Dans cette partie, nous illustrerons les deux premiers types de jeu par les exemples de jeux de Hans et d'Arpad. Nous envisagerons le jeu de Hans sous l'angle du jeu entendu comme « trompe-l'œil ». Dans cette optique, c'est notamment le passage du symptôme au jeu, patent dans un jeu du petit Hans, qui retiendra notre attention. Reprenant l'analyse d'A. Didier-Weill, nous serons amené en effet à distinguer le jeu de la forme symptomatique comme le *Witz* se distingue du lapsus. Ensuite, nous mettrons ce jeu en perspective avec celui d'Arpad, le « petit homme coq », rencontré par S. Ferenczi, mettant en scène, de manière exemplaire, un type de jeu comme « leurre » ainsi que ses impasses.

3.6.1 Le jeu « trompe-l'œil » : un jeu du petit Hans

3.6.1.1 Le leurre et le trompe-l'oeil

Nous considérons donc que certains jeux instituent un dispositif illusoire permettant de voiler la castration sans pour autant se situer du côté d'une *Verleugnung*. Ces jeux se situeraient donc du côté de ce que J. Lacan a repéré sous le terme de « trompe-l'œil » dans *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*[723] en le distinguant du « leurre ». Rappelant la joute qui opposa les peintres Zeuxis et Parrhasios[724], Lacan en effet oppose un mode de représentation visant à « duper » le spectateur, les raisins de Zeuxis et une représentation qui invite le spectateur à aller au-delà, le voile de Parrhasios. Du côté des raisins de Zeuxis, on se trouverait confronté à la représentation d'un objet, fascinant, permettant d'éviter la confrontation au manque de l'objet. Du côté du voile de Parrhasios comme trompe-l'œil, on repèrerait, par opposition, une « glorification et mise à mort de l'objet »[725], reconnaissance, donc, d'un creux, d'un manque, « autour duquel s'organise le travail représentatif » et qui « n'est autre que l'objet du désir »[726].

723 Séance du 11 mars 1964.

724 Pour une analyse plus fouillée de cette joute, nous renvoyons notre lecteur à l'article de J.M. Vives, « L'art de la psychanalyse. Métapsychologie de la création et créations métapsychologiques », *Psychisme et création* (coll.), Le Bouscat, L'esprit du temps, 2004, p. 43-65.
Rappelons simplement que Zeuxis peignit des raisins si ressemblants que les oiseaux s'y trompèrent et tentèrent de les becqueter et qu'en réponse, Parrhasios peignit un simple voile. Zeuxis, découvrant ce voile, admit sa défaite par la question qu'il en vint à poser à Parrhasios : « Et maintenant montre-nous ce qu'il y a derrière ».

725 *Ibid.*, p. 50.

726 *Ibid.,* p. 51.

> Le trompe-l'œil se révèle alors être la révélation humoristique de l'impossible comme tel : il manifeste dans le jeu représentatif ce que la représentation même est chargée de dissimuler. À savoir le réel du manque[727].

Nous faisons l'hypothèse que certains jeux d'enfants remplissent cette fonction de trompe-l'œil et que, ce faisant, ils comportent une dimension symbolique. L'apparition de ce type de jeux se révèle donc tout à fait intéressante dans la cure de ces derniers. Il nous semble qu'en ce cas, on peut d'ailleurs s'accorder avec Winnicott pour leur reconnaître une fonction « thérapeutique». Plus précisément, il nous semble que leur apparition est le signe qu'une coupure symbolique a pu être ré-instaurée. En ce sens, le jeu ne serait pas tant la *cause* que le *signe* et le *lieu* en lequel le symptôme, de pathologique, peut se muer en une élaboration fantasmatique du côté d'un symptôme cette fois entendu comme non-aliénant[728]. Dans de telles circonstances, la coupure symbolique de la loi, permettant aux enfants, dans le jeu lui-même, de jouer *du* fantasme plutôt que d'*en* être les jouets, conduirait à la possibilité d'un changement de position subjective.

Évoquons rapidement, à cet égard, les exemples de J. (5 ans) et de L. (9 ans) qui étaient des enfants « qui ne jouaient plus », une des raisons évoquée par les parents pour les amener consulter. La première, en plein âge œdipien, ne jouait plus depuis le départ du père du foyer et la dépression maternelle qui s'en était suivie. La petite fille, coincée dans une position dépressive et en proie à l'inhibition, arriva, dès la première séance, affirmant qu'elle venait parce qu'elle « était triste ».

Le deuxième ne « jouait plus », lui, depuis l'apparition de nombreuses angoisses de mort, concernant aussi bien son propre entourage que lui-même. Comme il le disait lui-même : il « avait peur de tout ».

Dans chacun de ces cas, la possibilité de se remettre à jouer a signé, selon nous, la possibilité retrouvée de fantasmer ou plutôt de jouer *du* fantasme sans angoisse insupportable[729]. Quelque chose de la loi ayant pu être réintroduit, selon notre hypothèse, il leur était désormais possible de continuer à « vivre leur névrose infantile », notamment dans leurs jeux.

Dans le cas de J., le dispositif de la cure permit à l'enfant de se dégager de la position de symptôme de la mère : celle-ci amena sa fille au moment où elle-même commençait à aller mieux. Le lieu de cure constitua l'occasion d'une *coupure* entre la mère et la fille, permettant à cette dernière de laisser libre cours à ses fantasmes œdipiens (elle joua à « la maman et au bébé »). Que le lieu de la cure ait été spécifiquement celui de l'enfant a, selon nous, joué un rôle décisif.

---

727 *Ibid.,* p. 51.

728 Reprenant ici le sens mis en lumière par J. Lacan.

729 En cela nous retrouvons les propositions déjà avancées par Melanie Klein concernant les rapports entre le jeu et l'inhibition, mais contrairement à Klein qui ne s'étend pas sur cette question, nous associons la possibilité de se remettre à jouer à celle de la loi.

Dans le cas de L., phobique, le dispositif de la cure, très classique, consista seulement à lui permettre d'évoquer toutes les peurs qu'il disait ressentir, ainsi qu'à recevoir le père qui, pour sa part et de manière assez lucide, ne prenait pas tous ces symptômes très au sérieux et avait repéré l'impasse subjective de son fils. Il put inviter celui-ci, en séance, à se décaler de cette position consistant, pour résumer, à rester dans les jupons de sa mère « par peur », ce qui conduisait inéluctablement à un redoublement des angoisses. Il fut très intéressant de constater que L. changea peu à peu de position subjective et qu'il en vint à « épuiser » toutes les peurs qu'il énonçait. Lui qui « avait peur de tout », même *de penser à une bagarre*, dans les premières séances, put se remettre à jouer, d'abord aux « *Pet-Shop* »[730], puis à la bagarre (« musclée ») entre animaux (en séance, cette fois). Dans ce cas, le dispositif, invitant à évoquer la part pulsionnelle plutôt qu'à la soumettre à la morale du refoulement, permit au jeune garçon de se dégager dans une certaine mesure de l'impasse phobique. Plutôt que *cause*, le jeu nous est apparu comme le *signe* que le rapport du sujet à son désir pouvait être vécu sur un mode moins aliéné et moins aliénant.

3.6.1.2 Du symptôme de la phobie du cheval au jeu du cheval

Pour achever notre parcours freudien, nous nous concentrerons ici sur un exemple tiré de l'œuvre de Freud. Plutôt que de revenir sur le jeu du *fort-da*, nous insisterons sur les jeux du petit Hans qui, eux, ont rarement été commentés. Parmi les huit jeux rapportés dans le texte, il en est un qui a particulièrement retenu notre attention, notamment du fait de sa dimension quelque peu étonnante, même si, à notre connaissance, la littérature n'en fait pas particulièrement mention. Ce jeu rend bien compte selon nous de la dimension profondément humoristique que peut contenir le jeu et du lien que cette dimension humoristique entretient avec une inscription de la loi. À ce titre, ce jeu se rapproche incontestablement davantage du *Witz*, tel que A. Didier-Weill nous le définit, que du lapsus[731].

Le jeu qui a particulièrement retenu notre attention – et sur lequel se penche quelque temps Freud – est ainsi celui qui, significativement, succède à la phobie proprement dite et qui intervient la semaine après la rencontre avec Freud. La rencontre avec le professeur Freud a lieu le 30 mars 1908. Le jeu « du petit cheval » est rapporté par le père le 5 avril 1908.

On apprend ainsi qu'au moment où sa phobie commence à céder après la consultation avec Freud, Hans prend plaisir à « jouer » et à incarner le cheval de la phobie. Voici ce qu'en rapporte le père :

---

730 Jouets connotés pour les filles. Le fait que L. se fût mis à jouer avec les « *Pet-Shop* » fut rapporté par la mère : nous n'en avons pas dans notre bureau.

731 Cf. ci-dessous.

> Hans depuis quelque temps joue au cheval dans la chambre, il court et tombe, donne alors des coups de pied en tous sens, il hennit. Un jour il s'attache un petit sac en guise de musette. A plusieurs reprises, il me court sus et me mord.[732]

À ce sujet, Freud commente :

> Il accepte ainsi les dernières interprétations plus résolument qu'il ne pourrait faire en paroles, mais naturellement en intervertissant les rôles, le jeu étant au service d'un fantasme de désir [*Wunschphantasie*[733]]. Il est ainsi le cheval, il mord son père et, de cette façon, s'identifie avec celui-ci.[734]

On comprend ici que Freud se félicite de la portée de ses interprétations. Lors de son entrevue brève avec celui-ci en présence de son père, il avait raconté au petit Hans que « bien avant qu'il ne vînt au monde », il avait « déjà su qu'un petit Hans naîtrait un jour qui aimerait tellement sa mère qu'il serait par suite forcé d'avoir peur de son père ».

Comme Maria Torok[735] résume humoristiquement l'intervention de Freud : « *se non è vero, è ben' trovato* ». En d'autres termes, si ce qu'a dit Freud n'est pas nécessairement juste, n'en demeure pas moins que c'est « bien trouvé » et que la rencontre avec le « professeur », comme Freud s'appelle lui-même dans les lignes de son texte, témoignant lui aussi à cette occasion d'un certain humour[736], a des effets très intéressants.

Remarquons que les auteurs, aussi différents soient-ils, sont assez unanimes sur la valeur de cette interprétation freudienne, J. Lacan préférant retenir, pour sa part, non pas tant le *contenu* de celle-ci[737] que le fait selon lequel Freud *serait parvenu à introduire* « du père réel »[738] par son intervention. Signalons combien cette interprétation nous semble féconde afin de comprendre, notamment, la possibilité pour le petit garçon, après cette entrevue, de passer du *symptôme phobique* ayant élevé le cheval à la dignité d'objet de l'angoisse au *jeu du cheval*.

Avant d'en arriver-là, remarquons que l'on retrouve, dans cette analyse, la manière bien singulière de Freud d'interpréter dans le jeu les destins du fantasme, ses renversements et ses

---

732 S. Freud, « Analyse de la phobie d'un garçon de cinq ans », *op. cit.*, p. 128.
733 S. Freud, *Analyse der Phobie eines fünfjährigen Knaben*, *op. cit.*, p. 82.
734 S. Freud, « Analyse de la phobie d'un garçon de cinq ans », *op. cit.*, p. 128.
735 N. Abraham, M. Torok, *op. cit.*
736 S. Freud, *Analyse der Phobie eines fünfjährigen Knaben*, *op. cit.*, p. 72.
Freud parle de lui-même à la troisième personne et s'appelle le « Professeur », manifestant par là son « amusement » concernant le « supposé savoir » que lui prête le père de Hans.
737 Qu'il considère comme insuffisante dans la mesure où il fait l'hypothèse que c'est *au contraire* le manque d'un rappel de la loi par le père qui lui semble à l'origine de la phobie.
738 Cf. J. Lacan, *Le séminaire, Livre IV, La relation d'objet, 1956-1957*, Paris, Seuil, 1994.
Cf. aussi le très éclairant livre de I. Morin, *La phobie, le vivant, le féminin*, Toulouse, PUM, 2009.

vicissitudes. Le jeu, tel un fragment de fantasme quelconque[739], est à nouveau interprété comme une des multiples occasions données à la grammaire de l'inconscient de se déployer selon un mode de lecture déjà évoqué *supra*.

Ici, donc, Hans, dans le jeu en acte, « accepterait » les interprétations freudiennes « plus résolument qu'il ne le pourrait en paroles », tout en les « renversant » au nom du principe de plaisir. En d'autres termes, Hans reconnaîtrait l'angoisse des représailles paternelles du fait de son désir incestueux envers la mère. Mais au lieu d'acquiescer à cette interprétation en mots, il la « jouerait » désormais en prenant la place du père faisant mine de mordre le petit garçon, vraisemblablement incarné ici par le père selon l'interprétation freudienne. Renversement du sujet et du complément, voilà l'interprétation grammaticale que fait Freud du passage du symptôme au jeu.

Pourtant, de même que J. Lacan nous mettait en garde de ne pas simplifier la portée du jeu du *fort/da* en prenant la bobine pour « la mère réduite à une petite boule par je ne sais quel jeu digne des Jivaros »[740], il ne nous paraît pas satisfaisant de comprendre l'effet du jeu uniquement sous l'angle de l'acquisition d'une maîtrise imaginaire : au sens où, dans le jeu, il serait permis à Hans de prendre une revanche sur son père.

Il est premièrement nécessaire de rappeler combien l'idée de « maîtrise » dans le jeu est à considérer avec précaution. À trop insister sur celle-ci, on risquerait effectivement de gommer le fait que les déterminations inconscientes du désir conduisent plutôt inéluctablement tout joueur à être joué autant qu'il ne joue. Nous avons déjà repéré cette dimension en considérant que le sujet du jeu n'est pas réductible au sujet cartésien de la conscience[741]. Plutôt que le lieu d'une maîtrise et d'une transparence d'un moi, le jeu serait plutôt le lieu d'une « déprise ». Comme nous l'avons déjà proposé, en effet, le jeu « arrive » au sujet comme un trait d'esprit ou d'humour bien plus qu'il ne peut délibérément en décider. En poussant l'analogie, nous avions même été tenté d'affirmer que le sujet « tombe » dans le jeu comme il « tombe » amoureux : le joueur y fait avant tout l'expérience, parfois jubilatoire, de son aliénation. Dans le jeu, c'est toujours une dimension autre qui tend à se dévoiler, celle où le sujet se trouve dépassé par une dimension que nous nommerons inconsciente, susceptible de l'étonner lui-même.

Deuxièmement, il nous semble *qu'en lui-même*, le renversement grammatical ne saurait rendre compte à lui seul du « franchissement » opéré du symptôme au jeu et cela quand bien

739 D'une manière très semblable à celle que l'on retrouvera dans l'article « Un enfant est battu », dans la logique du délire du Président Schreber, dans les renversements pulsionnels de « Pulsions et destins des pulsions » ou encore dans l'analyse du jeu du *fort-da*.

740 J. Lacan, *Le séminaire, Livre XI…, op. cit.*

741 Cf. notre partie tentant de rendre compte de la métapsychologie du jeu : III, 4. : *Le jeu, l'œuvre et le fantasme : repères métapsychologiques*

même l'on peut penser que ce déplacement, signe que quelque chose dans la névrose du petit garçon est en train de « se déplacer », n'est pas anodin. En effet, un simple renversement des rôles n'aurait-il pas comme nécessaire corollaire le retour, dans un troisième temps, à la position initiale, condamnant Hans à alterner entre phobie et agression jouée du père, selon un ordre binaire et une alternance sans dialectique possible ? N'est-il pas plus fécond de considérer que le jeu témoigne, à sa manière, du fait que dans ce jeu de maîtrise, une autre dimension a pu être creusée, un coin a pu être enfoncé permettant, ce faisant, d'ouvrir une scène pour une expression « élevée à la puissance seconde du désir »[742] ? N'est-ce pas l'introduction du signifiant de la loi qui permet ici de se dégager des impasses d'une logique de maîtrise imaginaire ?

Plus importante nous apparaît la suggestion freudienne qui laisse penser – et même si le « Professeur » insiste peu dessus – que le refoulement aurait quelque peu cédé sous le coup de l'interprétation. Remarquons en effet que la pulsion, sur la scène du jeu de Hans, trouve désormais à se dire plutôt qu'à être éprouvée dans la peur du cheval. Que Hans puisse « jouer sa phobie », voire *de* sa phobie, voilà ce qui, en effet, ne retient guère en général l'attention, malgré l'importance que pourrait avoir une telle « bascule ».

Certes, cette expression voilée et indirecte, dans le jeu, n'est sans doute pas très claire pour Hans, nous évoquant d'ailleurs ce que Freud a repéré comme mécanisme à l'œuvre dans l'art et le *Witz*, qui aurait trait à un travail inconscient dont le sujet n'est pas maître[743] et dans lesquel c'est un rapport différent à la pulsion qui s'initie.

Constatons néanmoins ici combien le fantasme, dans le jeu du petit cheval, sans être dévoilé à proprement parler, n'est plus producteur d'empêchement : il est permis au petit garçon d'en tirer du plaisir. La loi symbolique, celle du manque ordonné par l'interdit œdipien, est certes défiée[744] dans le jeu (Hans qui « attaque » son père), mais sous le mode du trompe-l'œil. Ce « défi » est rendu possible dans la mesure où, au fond, la loi a trouvé à s'inscrire (mal, d'ailleurs, c'est tout l'intérêt de la lecture lacanienne de ce cas[745]).

Ce passage du symptôme, sur son versant d'empêchement, au jeu nous semble particulièrement intéressant à relever. Dans le symptôme phobique, Hans était rivé à sa place d'enfant livré à la puissance du *phobos* que venait incarner le cheval. On voit ici que, dans le jeu, au

---

742 J. Lacan, « Fonction et champ de la parole et du langage en psychanalyse », *Écrits II*. Paris, Seuil, 1966.

743 Comme l'affirme A. Green au sujet du jeu de Ernst, c'est d'ailleurs peut-être dans la mesure où l'enfant ne « sait » pas en définitive à quoi il joue qu'il lui est possible de jouer : « L'enfant ignore à quoi il joue quand il joue sans quoi il ne jouerait pas, capté comme il l'est par le jeu. » A. Green, « Répétition, différence, réplication… », *op. cit.*, p. 468.

744 Certes, il conviendrait de préciser ici que le *défi* de Hans est une manière d'*appeler* la loi du côté du père qui ne cesse de faire défaut en refusant de castrer symboliquement son fils. Dans la mesure où nous n'entendons pas ici tant insister sur la logique de la phobie que sur celle du dispositif ludique par opposition au symptôme phobique, nous n'insisterons pas ici sur cet aspect.

745 Lacan repère, en effet, l'incapacité du père « tout amour » de rappeler à son fils la loi.

lieu d'être figé dans la phobie, le petit Hans peut désormais faire circuler les signifiants constitutifs du fantasme. C'est le même fantasme qui manifestement travaille Hans dans le symptôme phobique et dans ce jeu. Pourtant, il semble qu'un décalage a permis qu'il se dégage de la dimension du symptôme qui « se joue de lui » pour pouvoir désormais « en jouer ». Il nous parait donc fort intéressant de comprendre comment Hans a pu en arriver là. Dans le jeu, c'est désormais lui qui est le « cheval » qui hennit, court, tombe et mord et le père qui est assigné à la place du petit garçon attaqué par le cheval. Le cheval qui hennit n'est plus ce signifiant monolithique et univoque producteur de *Phobos*, il devient, dans le jeu, un « rôle » que le petit Hans peut incarner de même qu'il pourra dans un jeu ultérieur le faire incarner à une figurine du cheval.

Alors que jusqu'à présent le cheval, figure monolithique productrice d'angoisse, venait « boucher » la division subjective du petit garçon, il est désormais un représentant auquel peuvent se substituer en nombre infini d'autres signifiants : le cheval peut désormais être « incarné » par Hans, par une figurine… Un décollement s'est opéré entre le cheval comme objet du *Phobos* et le cheval comme signifiant *autre chose* que l'angoisse.

Or, s'il était impensable, tant que le cheval « était » le Phobos, de l'incarner et d'en jouer, il devient possible pour le petit garçon, une fois le cheval décollé de sa fonction-angoisse, d'en user. Dans une telle opération, le cheval non seulement redevient libre d'être *autre chose* que l'angoisse ou le support de cette dernière, mais encore il devient possible de lui substituer d'autres termes pour l'évoquer (Hans qui « fait le cheval », la figurine qui évoque le cheval…). Aussi pouvons-nous ainsi aller jusqu'à dire qu'une *équivocité* (ou au moins une substituabilité) lui a été rendue et, avec elle, la possibilité pour Hans de pouvoir jongler avec les signifiants constitutifs de son fantasme.

Nous ne saurions trop souligner la dimension profondément humoristique que comporte, selon nous, ce jeu.

3.6.1.3 *Witz* et lapsus, jeu et phobie

Afin d'envisager celle-ci, nous proposons de faire un détour par l'évocation du *Witz* et la belle distinction opérée par A. Didier-Weill[746] entre celui-ci et le lapsus. Celle-ci nous permettra en effet, dans un deuxième temps, de proposer une hypothèse permettant de distinguer, malgré leur ressemblance, le symptôme et le jeu.

Jusqu'à présent, nous avons plutôt insisté sur l'analogie entre jeu et humour plus que sur celle qui permettrait de rapprocher le jeu du *Witz*. Celui-ci s'inscrivant irréductiblement dans la

746 A. Didier-Weill, *op. cit.*

matière verbale et le jeu sur le double sens du mot[747], son « commerce » avec le jeu de l'enfant nous est en effet apparu comme moins évident[748]. C'est l'abstraction verbale du *Witz* qui explique que nous n'ayons guère eu recours à lui pour éclairer le jeu.

Le *Witz* ne se produit pas tant dans ces circonstances *d'impasse subjective* du sujet (que nous avons repérée dans l'humour) que dans la circonstance où ce que l'on veut dire risquerait de succomber à la « répression » de la conscience : *d'un impossible à dire*. Dans l'exemple déjà cité de « Non tutti, ma buona parte », dans le mot de Sainte-Beuve à l'encontre de Salammbô (une « carthaginoiserie ») ou du trait d'esprit « C'est l'un de ses quatre talons d'Achille », il s'agit de rendre acceptable une motion qui ne l'est pas et qui est pourtant parvenue à la conscience. L'habit de celle-ci est la spiritualité : l'élégance de la forme et sa réussite exemptent son auteur de la morale commune, elles court-circuitent la censure qui se retrouve – pour une fois – bâillonnée. Si l'on peut bien reprocher à l'auteur du *Witz* son *intention*, on s'inclinera en revanche devant la *forme* qu'il a donnée à celle-ci.

Aussi, là où l'humour est davantage une disposition et une tonalité, le *Witz* est indissociable d'une trouvaille verbale. Là où l'humour ne pose pas de problème au traducteur, le *Witz* « pur » est impossible à traduire[749]. Pour cette raison, la forme qui se rapproche le plus du *Witz* est le lapsus, lui aussi effet purement verbal[750].

A. Didier-Weil, de manière très éclairante, met en lien le *Witz* et le lapsus pour montrer combien, s'ils comportent bien une structure commune, l'un et l'autre n'aboutissent pas du tout au même éprouvé, le lapsus conduisant à la honte devant un surmoi non barré tandis que le *Witz*, trait d'esprit, reconnaissant sa dette, conduirait à un éprouvé jubilatoire.

> La signification de cette honte [celle que provoque le lapsus] est-elle liée au fait que le sujet a dévoilé son désir ? Non : un tel dévoilement n'est-il pas précisément ce que réussit le mot d'esprit ? La différence tient à ce que, dans le mot d'esprit, le sujet « se » dévoile, alors que, dans le lapsus, il « est » dévoilé : si dans le mot d'esprit le sujet consent à faire entendre « où » il est, dans le lapsus il

747 « Contrairement au rêve, l'esprit ne se prête pas à des compromis, il n'élude pas l'inhibition, il s'attache à conserver intact le jeu avec les mots ou le non-sens ; toutefois il se borne à choisir les cas où ce jeu, où ce non sens se présentent sous des dehors à la fois admissibles (plaisanterie) ou ingénieux (esprit), grâce au sens multiple des mots et à la variété infinie des relations cognitives... rien ne distingue mieux l'esprit que les autres formations que sa double face, son double langage. » S. Freud, *Le mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient*, *op. cit.*, p. 286 et 287.

748 Même s'il est sans doute tout aussi originaire.

749 Nous pensons là à l'exemple « c'est l'un de ses quatre talons d'Achille » que Freud range au nombre des traits d'esprit. Il nous semble qu'il est une forme « mixte » et en tant que tel est « traduisible », en tout cas pour une culture issue de la culture grecque.

750 Nous aimerions montrer, de manière analogue, combien le *symptôme*, ici phobique de Hans, se rapproche et se distingue, lui, du *jeu* conçu comme effet humoristique.

ne s'autorise pas à démontrer où il est : il montre « où » il est, en rougissant malgré lui, en s'adressant par là, non à une oreille qui pourrait, mais à un regard auquel est destinée sa rougeur.[751]

Selon A. Didier-Weill, ce que découvre le sujet dans le lapsus, c'est le « démasquage » sous le regard de l'Autre du désir qu'il cherchait à taire[752] alors que le sujet qui fait du *Witz* accepte de s'étonner du désir et se reconnaîtrait « en dette vis-à-vis du signifiant ». Par cette reconnaissance, il rompt avec la « morale de la censure »[753].

De même que dans le lapsus, le sujet est figé par la honte, dans la phobie, il l'est par l'angoisse, alors que dans le mot d'esprit et le jeu, c'est le plaisir qui prédomine. Cette distinction *Witz*/lapsus nous aide ainsi à saisir ce qui se joue dans le passage, cette fois, du symptôme (ici phobique) au jeu (ici du petit cheval). À une inversion grammaticale près, c'est en effet le même fantasme qui s'exprime lié à la pulsion orale[754] (morsure par le cheval) : que s'est-il donc passé pour que désormais cela fasse rire Hans plutôt que cela ne l'angoisse ?

On constate que Hans, jouant le (et au) cheval et se mettant à faire mine de mordre son père et de ruer, semble expérimenter là quelque chose d'absolument grisant. Tout lecteur reste même un peu interloqué en constatant que la phobie, en une petite semaine, a laissé place à la jubilation de pouvoir incarner le cheval qui était, rappelons-le, en tant qu'objet, jusqu'à présent, indissociable d'une angoisse immaîtrisable. Cette invention ludique n'est pas sans nous évoquer le renversement du prisonnier qui va au gibet en se réjouissant de la semaine qui commence bien. Dans la langue du jeu, un tel renversement nous semble équivaloir à un trait d'humour. Comme si le petit Hans, parlant, en venait subitement à dire, comme lassé de son symptôme phobique, « après tout ce n'est qu'un cheval ! », remarque proprement sidérante pour, rappelons-le, un phobique… du cheval.

Bien entendu, précisons que cet effet « d'absurde » ou de décalage radical joué dans le jeu n'aurait jamais pu se produire si l'on avait essayé de convaincre Hans qu'effectivement les chevaux ne sont pas dangereux, ce que ses parents avaient vraisemblablement déjà dû essayer de lui expliquer à de nombreuses reprises. C'est bien davantage un processus proche de cette ouverture des coulisses de l'Autre Scène, tel que nous l'avions repéré dans notre analyse de l'humour, qui nous semble ici à l'œuvre.

751 A. Didier-Weill, *op. cit.*, p. 207.
752 « La honte est ce mouvement de *fading* dont le sujet fait l'expérience quand, sous le regard de l'Autre, il se vit comme démasqué et transparent. » *Ibid.*, p. 164.
753 « Reconnaissant la dette qu'il contracte sans culpabilité, il rompt, à ce moment-là avec la morale de la censure, qui est une morale de compromis avec le signifiant. » *Ibid.*, p. 164.
754 Voire la pulsion invoquante (charivari).

Cet effet humoristique résulte plutôt du fait, selon nous, que chez Hans, la phobie du cheval a laissé la place à un jeu consistant à adopter le *point de vue* ou mieux le *lieu* du cheval lui-même, du lieu, donc, d'où provenait jusqu'à présent l'angoisse. Pouvant parler ou plutôt « jouer » à partir de cet « ailleurs », Hans ne se trouve plus « immobilisé » par son fantasme, « figé » dans un scénario comme un papillon piqué sur un carton d'entomologiste. Si, comme nous l'avons montré, dans le jeu, l'enfant demeure joué, on voit bien que lui est laissé ici une marge de jeu[755] et que cela ne revient pas du tout au même.

Or, ce qui nous intéresse en ce point, c'est de comprendre ce qui a permis à Hans de passer d'une position à l'autre, de l'angoisse au jeu.

3.6.1.4 Le jeu et la loi

Nous proposons de considérer que l'*enjoyment* résulte d'un changement de disposition de l'enfant par rapport à la loi. Dans cet exemple du petit Hans nous est montré combien une certaine reconnaissance de celle-ci permet, paradoxalement, un gain de plaisir : dès lors qu'une loi commence à se réinscrire, le petit Hans peut se mettre à jouer et son symptôme commencer à se dénouer.

Au premier temps du refoulement qui avait frappé le désir du petit garçon et produit la phobie succède ainsi une expression ludique et transposée de la pulsion qui semble ne plus avoir besoin du soutien de la phobie pour trouver sa consistance. Nous reprenons ici l'hypothèse lacanienne selon laquelle quelque chose de l'ordre du signifiant de la loi aurait été réintroduit par le « Professeur » (qui, aux dires du petit Hans, parle « avec le bon Dieu ») et faisons l'hypothèse que, ce faisant, l'intervention freudienne a permis au petit garçon un changement de position subjective. Lacan nous dit, en effet, que l'intervention de Freud consiste à introduire du « père réel »[756] dans la mesure où le père de Hans « s'obstine » à ne pas vouloir jouer ce rôle de signifiant de la loi de l'inceste. La phobie était en ce sens une tentative de Hans permettant de suppléer à ce manque du côté de son père.

Remarquons d'ailleurs en passant, détail qui irait dans le sens de l'interprétation de ce dernier, combien dans le jeu qui est rapporté par le père de Hans, celui-ci se laisse « mordre »[757] par son fils sans, visiblement, en dire quoi que ce soit ou, en tout cas, sans mentionner sa réaction… Ce détail laisse perplexe le lecteur. On se dit d'ailleurs, en tant que clinicien, que la

---

755 Là où l'adolescent qui jouait avec ses boulettes de pain n'éprouvait aucune jubilation, Ernst et Hans, oui. On voit donc bien ici la différence « illustrée » entre symptôme d'un côté, sans plaisir, et jeu qui permet un certain plaisir.

756 J. Lacan, *Le séminaire, Livre IV…, op. cit.*

757 Le texte allemand est très clair, Hans ne fait pas « semblant » de le mordre : « *Wiederholt läuft er auf mich zu und beisst mich* ». S. Freud, *Analyse der Phobie eines fünfjährigen Knaben*, *op. cit.*, p. 83 – « à nouveau il me court dessus et me mord ». Notre traduction.

cure n'est pas encore près de finir puisqu'à nouveau, le père de Hans se refuse à se faire l'agent de la castration, ici celle qui est liée à la forme ludique du « faire semblant » : c'est, en effet, la dimension « évocatrice » du jeu qui se trouve ici mise à mal – et de ce fait, la possibilité que le jeu ouvre un espace de symbolisation et de mise en forme du fantasme[758].

Aussi faisons-nous l'hypothèse que l'interdit rappelé par l'oracle de Freud permit au désir de Hans de « s'élever à une puissance seconde »[759] et de s'exprimer dans et par le jeu. Si le désir incestueux ne pouvait conduire Hans qu'à l'angoisse puisque la fonction du père, comme rappel de la loi symbolique, se révélait défaillante, le geste freudien, en rappelant la loi, permit à l'enfant de se remettre à symboliser[760]. Le récit par Freud du mythe revisité d'Œdipe (« j'ai toujours su que… ») introduit une coupure pour le petit garçon. Cette coupure symbolique permet de dire ou, ici, de jouer ce désir pour « rien », ainsi qu'une remise en circulation des signifiants constitutifs de ce dernier. La possibilité de jouer ouvre la possibilité au fantasme de trouver un « lieu » pour se dire et se déployer. Cela est tout à fait différent de la phobie où le fantasme ne se trouve pas symboliquement barré ou seulement de manière très imparfaite et où le cheval risquerait donc « réellement » de mordre plutôt que d'instaurer la loi du signifiant.

En ce point, notre hypothèse consiste donc à soutenir que c'est la loi qui rend possible le jeu, c'est-à-dire, en définitive, une transposition du désir. En ce sens, la logique du jeu se distingue de celle de l'acte manqué, du symptôme phobique et du lapsus qui tentent chacun à leur manière de combler la division plutôt que de relancer la dynamique subjective. Si l'on reprend l'art freudien d'interpréter tous les chassés-croisés des identifications, des retournements de pulsion et des mécanismes de déplacement ou de condensation, on voit que dans un jeu ou un rêve, quelque chose « circule », le jeu des métamorphoses n'est pas sclérosé dans une forme rigide et immuable. Dans le symptôme, au contraire, le sujet crucifié se trouve immobilisé et la scène comme figée sur une « séquence ». Fixée dans un symptôme, la séquence se répète sans plus donner lieu à autre chose qu'une réitération. Il n'y a, dans ce cas, pas de place pour un quelconque « bougé », la phobie se présente comme un « arrêt sur image » dans lequel le sujet se trouve complètement pris sans pouvoir introduire le moindre décalage, tel un Saint Sébastien à la colonne.

Dans le jeu, Hans peut « jouer » d'un symptôme auquel il est moins étranger et moins assujetti. C'est un nouveau rapport à la pulsion qui s'inaugure et il était nécessaire, pour cela, que

---

758 Le respect des règles du jeu, de manière générale, est une donnée importante à prendre à compte dans l'accueil des jeux dans la mesure où celui-ci est garant de ce que nous nommerons la structure double du jeu. Cf. notre quatrième chapitre, IV. 2, *Le jeu comme dispositif*.

759 J. Lacan, « Fonction et champ de la parole et du langage en psychanalyse », *op. cit.*

760 « Ainsi le symbole se manifeste d'abord comme meurtre de la chose, et cette mort constitue dans le sujet l'éternisation de son désir. » *Ibid.*, p. 318 et 319.

quelque chose de la loi ait pu être réaffirmé. Comprendre la scène du jeu comme trompe-l'œil nous conduit donc à comprendre la scène du jeu comme reconnaissance d'un interdit. Certes, comme on le voit, celui-ci s'exprime dans le jeu d'une manière détournée. Hans, dans le jeu, voile l'interdit et l'origine du désir en défiant la loi du père – qu'il appelle tout en même temps, ce qui constitue l'enjeu de la phobie. Néanmoins, soutenons que Hans peut la défier et la mettre en question d'autant plus facilement que quelque chose en a été reconnu. Le jeu comme « trompe-l'œil », émergeant d'une reconnaissance de l'interdit, consiste donc en une mise en forme symbolique d'un manque et inscrit la dimension inaccessible du désir[761].

3.6.2 Le jeu « leurre » : Arpad ou le petit homme coq

3.6.2.1 Le jeu leurre et la *Verleugnung*

Contrairement au jeu « trompe-l'œil », le jeu « leurre », lui, plutôt que de voiler le manque, tente de le combler par un objet. Si le jeu comme trompe-l'œil met un signifiant en lieu et place du manque, le jeu comme leurre tente de boucher la fente entr'aperçue et non reconnue (*verleugnet*) par une « chose ». À cette condition, le « je sais bien mais quand même » peut être maintenu.

Si chez Hans (et tout aussi bien chez Ernst), le creux est clairement inscrit, nous y opposerons le « plein » que le petit Arpad tente de substituer à ce manque *via* son fétichisme du coq. En cela, les jeux d'Arpad, résolument du côté du leurre et tous centrés autour de la question des volatiles, ressemblent de très près au jeu du « garçon à la ficelle » déjà évoqué chez Winnicott, au sujet duquel ce dernier fait remarquer fort justement que la « ficelle » est devenue « chose » et non « communication », symbole d'autre chose, permettant d'ouvrir à une parole. Ces jeux organisés autour d'un fétiche (ficelle, coq) sont devenus des « choses» et ont perdu toute fonction évocatrice.

Ces jeux – qu'on rencontre assez fréquemment dans la cure des enfants – se révèlent, on le voit, éminemment problématiques. Dans ce déni, c'est en général la dynamique subjective qui se trouve entravée. Aussi, loin d'être auto-curatifs, au sens de *facteurs* d'une mutation subjective, ces jeux semblent bien plutôt s'opposer à toute demande et à tout processus analytique : à tout changement.

Cette dimension qu'on retrouve dans certains jeux de nos patients permet d'attirer à nouveau l'attention sur le fait que le jeu, en soi, ne saurait constituer un procédé thérapeutique

761 Cette dimension est très nette dans le travail clinique avec les enfants qui peuvent se mettre à jouer à partir du moment seulement où certains interdits ont pu être institués, l'absence d'une reconnaissance de la loi symbolique conduisant soit à l'éparpillement soit à l'inhibition, mais pas au jeu, comme nous l'avons relevé au sujet de nos deux exemples : J. et L.

absolument parlant[762]. C'est seulement dans un certain dispositif et à la condition d'une articulation à une demande de l'enfant[763] que le jeu peut éventuellement passer du statut de fétiche faisant obstacle à toute ouverture et réorganisation du sujet à celui d'émergence d'un dire. On voit que le passage de l'un à l'autre est subtil, le jeu pouvant toujours basculer d'un côté ou de l'autre.

À ce titre, nous proposons de repérer *deux destins* du jeu leurre : le recours à un tel jeu peut résulter d'un *moment transitoire* de *Verleugnung* comme par exemple I. Morin en fait l'hypothèse[764] pour le petit Arpad. Mais on peut aussi considérer que celui-ci vient signer *la structure de l'enfant*. C'est alors la possibilité de le décaler du côté d'une demande et du transfert qui semble compromise ou, en tout cas, délicate à manier. L'exemple du « garçon à la ficelle » de Winnicott vient ici nous rappeler les impasses éventuelles d'un tel jeu « leurre » s'inscrivant dans un type d'assujettissement à la structure. Rappelons combien celui-ci ne put se détacher de ses jeux à la ficelle qui débouchèrent, en fin de compte, sur une addiction.

Perversion transitoire ou structurelle : il nous paraîtra difficile, avec les éléments dont nous disposons, de nous prononcer sur le diagnostic du petit Arpad. En revanche, que celui-ci ait mis en acte un jeu « leurre » n'est assurément pas pour rien, selon nous, dans le fait que la rencontre avec Sándor Ferenczi se solda par une impasse.

En effet, le jeu, conçu sous cet aspect de leurre, tend à figer la dynamique psychique davantage qu'à mettre en mouvement le sujet vers la possibilité d'un dire comme dans le cas du jeu trompe-l'œil. Aussi Ferenczi, extrêmement sensible à cet aspect, expérimenta-t-il ce qui, dans le jeu, pouvait faire obstacle à l'émergence d'une demande ou d'un dire. Loin d'y voir une créativité, ou un langage, il mit en lumière ce que le jeu venait « boucher ».

Venons-en à ce qu'il nous rapporte de cette rencontre.

3.6.2.2 Le jeu d'Arpad, le « petit homme coq »

Dans un court article de 1913, Ferenczi relate le cas d'Arpad, le « petit homme coq ». C'est dans ce texte que pour la première fois, la question de la cure des enfants et celle du jeu vont trouver à s'articuler explicitement. Néanmoins, loin d'offrir une ouverture au problème de la cure des enfants, le jeu va apparaître comme obstacle et provoquer une sorte de sidération. Logiquement, l'unique entrevue se soldera donc par le renoncement à suivre l'enfant. À cet égard,

---

762 Précisons ici que « thérapeutique » peut recevoir deux sens, celui de « solution subjective » au sens où le délire lui-même est une tentative de guérison et celui de « mutation subjective ». Quand nous affirmons que le jeu leurre n'est pas thérapeutique, c'est selon la seconde acception : il ne s'agit pas de lui refuser le statut de « solution subjective ». Et ce, même si reconnaître qu'il puisse être une solution subjective laisse entière la question de la manière de l'accueillir en cure.

763 Sans évoquer encore la question de l'assujettissement à la structure dont nous parlerons par la suite.

764 I. Morin, *op. cit.*

que le premier jeu rencontré en cure ait été un jeu « leurre » n'ait peut-être pas pour rien dans le fait que la première tentative de cure par le jeu ait avorté.

Ferenczi reçoit le « petit homme coq » dans son cabinet, sans intermédiaire ni représentant parental, laissant une grande liberté à l'enfant, dans un dispositif ouvert. Le jeu de l'enfant va venir occuper, voire *saturer* tout l'espace de la séance : Arpad est en permanence affairé, il joue, dessine, répond du bout des lèvres à Ferenczi, n'a de cesse de se remettre à jouer. Confronté à ce kaléidoscope d'actes, Ferenczi essaie de glisser quelques questions, essayant « d'ouvrir » la rencontre pour reprendre la métaphore des échecs utilisée par Freud[765]. Mais l'enfant est tout à son jeu, sans que Ferenczi parvienne à produire une quelconque « ouverture». L'enfant joue seul.

Plutôt que d'évoquer un éventuel mal-être et un éventuel souhait de s'en débarrasser, Arpad persévère dans sa fascination pour les coqs et autres volatiles. Voilà ce qu'en rapporte Ferenczi :

> Dès qu'il entra dans ma chambre[766], ce fut précisément, parmi le grand nombre de bibelots qui se trouvaient là, un petit coq de bruyère en bronze qui attira son attention ; il me l'apporta et me demanda « Veux-tu me le donner ? » Je lui donnai du papier et un crayon avec lequel il dessina aussitôt (non sans adresse) un coq. Alors je lui fis me raconter son affaire avec le coq. Mais il était déjà excédé et voulut retourner à ses jouets. L'investigation psychanalytique directe n'était donc pas possible et je dus me borner à faire noter les propos et les comportements significatifs de l'enfant par cette dame qui s'intéressait au cas et qui pouvait, en tant que voisine et connaissance de la famille, l'observer durant des heures.[767]

En faisant une place à l'être-au-monde de l'enfant, à sa manière d'être et de dire, « sans filtre », Ferenczi semble s'être ainsi retrouvé tout à la fois « envahi » par le jeu et tout en même temps « mis sur la touche », sans pouvoir trouver de biais permettant de réintroduire la dimension d'un dire.

Comme il nous est souvent arrivé dans notre propre pratique débutante, Ferenczi semble avoir laissé s'engouffrer le jeu de l'enfant d'une manière telle qu'il lui devint impossible de conserver un recul ou une distance suffisante pour s'en dégager. Il semble avoir laissé tellement de place à l'enfant qu'il s'est retrouvé comme exclu de la « partie » elle-même, partie d'ailleurs commencée par Arpad bien avant la séance et imperturbablement continuée sans qu'aucun effet de césure n'ait pu avoir lieu.

---

765 S. Freud, « Sur l'engagement du traitement », *op. cit.*

766 Traduction curieuse du mot *Zimmer* qui désigne la pièce en général.

767 S. Ferenczi (1913), « Un petit homme coq », *Psychanalyse II, Œuvres complètes 1913-1919*, traduction J. Dupont, M. Viliker, Paris, Payot, 1970, p. 74.

Le jeu d'Arpad occupait une fonction de clôture au bénéfice d'un colmatage de tout manque. Cette fonction d'« opercule » du jeu laissa Ferenczi lui-même « clos », bouche-bée. Dans cette rencontre, comme c'est souvent le cas avec le jeu, c'est la possibilité d'une subjectivation qui fit défaut, repérable, du côté du patient, comme impossibilité à formuler une demande et, du côté de l'analyste, comme impossibilité à instaurer une césure[768].

3.6.2.3 Le plein d'un jeu sans négation

Cette dimension d'un « jeu » *sans interruption* nous semble aussi problématique que significative. Si n'importe qui serait tenté de dire que, manifestement, Arpad « joue » – il fait effectivement « semblant », il utilise des « jouets »…–, il est intéressant de se demander dans quelle mesure *la logique de* Verleugnung *qui anime ce jeu* – différente de la *Verneinung* des jeux de Hans et de Ernst – *n'a pas des effets sur la structure ludique elle-même*[769].

En effet, un jeu est un jeu dans la mesure où il instaure un temps à part, une discontinuité, une parenthèse qui vient interrompre le cours usuel du monde. Or, pour Arpad, il est apparemment impossible de se détacher ou se décoller de son « jeu », il semble totalement adhérer à ce mode d'être, sans pouvoir vivre sur un autre mode son rapport au monde et aux autres. C'est en cela, d'ailleurs, que son « jeu » est devenu signe inquiétant pour l'entourage, comme si le jeu avait « basculé » et envahi tout l'espace psychique de l'enfant.

Un jeu « totalitaire » perd son caractère de jeu en ce que celui-ci suppose toujours la possibilité d'un temps autre que lui-même. Il nous semble que nous pourrions *provisoirement*[770] formuler cela ainsi : *le jeu présuppose sa propre négation* ou bien encore de la manière suivante : *Un jeu ne peut « être » qu'à la condition de comprendre en lui-même la possibilité de ne pas être.*

L'enfant se présente à Ferenczi sur un mode entier et inentamable, le trop-plein du jeu venant boucher toute possibilité de parole et combler toute division. Apportant la plénitude de son idolâtrie du coq, Arpad arrive sans demande, sans « creux ». Dans l'ouverture laissée par Ferenczi, il s'empresse d'introduire, à la manière fétichisante devenue sienne, sa « fixation » sur les volatiles. Aussi l'entrevue est-elle saturée d'affect et la présence du « totem », le coq, remplit-il l'espace sans laisser le moindre interstice.

Le jeu comme leurre envahit, monopolise et colmate le dispositif. La présence d'Arpad instaure un trop-plein faisant obstacle à l'émergence de la moindre demande, hormis celle qui va dans le sens d'un renforcement de son fétichisme : pris dans une logique du remplissage de la

---

768 Nous reviendrons sur le fait que le renoncement de Ferenczi à suivre l'enfant dans ces conditions est peut-être un authentique acte interprétatif, sans doute préférable au partipris hug-hellmuthien consistant à se faire le voyeur du jeu des enfants indépendamment de leur demande. Cf. notre annexe sur Hug-Hellmuth.

769 Nous reviendrons sur ce qui fait un jeu un jeu dans notre quatrième chapitre et préciserons ces points.

770 Cf. note précédente.

division, du positif ou du comblement, le petit garçon souhaite significativement, sitôt l'avoir aperçue, emporter une statuette représentant un « petit coq de bruyère » se trouvant sur le bureau.

Cette entrée en matière semble tellement sidérante que Ferenczi lui-même, après avoir suggéré à l'enfant de dessiner l'oiseau afin d'introduire quelque détour ou médiation, en perd ses mots.

L'objet ici, du côté du leurre, vient colmater la fente entr'aperçue, non par un signifiant, mais par une chose : l'oiseau et notamment le coq. Tous les jeux, les dessins, et ce qui capte l'attention du petit garçon passent nécessairement par le biais d'un rapport avec l'oiseau et d'un acte le mettant en scène. Ce rapport à l'animal est devenu constitutif de son être-au-monde, comme le seul mode permettant de se rapporter au *koinos kosmos*[771], le monde commun, tout autre mode semble avoir été banni.

3.6.2.4 Absence de demande ou la question du dispositif et de la structure

Cette absence de demande, ce que nous avons appelé « creux » chez Arpad, dans cette mise en acte du jeu « leurre », sembla faire naître en Ferenczi un scrupule qui n'effleura absolument pas H. von Hug-Hellmuth – qui se passait de l'accord de ses patients pour les observer[772] – ni M. Klein qui, de son côté, résolut la difficulté en mettant ces manifestations au compte d'un transfert négatif à interpréter. L'expérience que fait Ferenczi et la question technique et éthique qui en découle sont pourtant cruciales et décisives dans le suivi des enfants.

Comme le délire, le jeu confronte dans certains cas le thérapeute à une dimension sidérante par le trop-plein qu'il engendre ainsi que par le manque de parole qui le détermine. Au-delà de cette sidération dont il doit se déprendre, c'est à l'éventualité de l'émergence d'une demande que le thérapeute doit s'atteler, ce qui conduit à poser la question de la fonction qu'occupe le jeu dans la dynamique de la cure. Sans l'introduction d'une dimension symbolique, le type de jeu que rapporte Ferenczi ne conduirait vraisemblablement qu'à une impasse, comme Ferenczi en a fait lui-même le constat. F. Dolto affrontera cette difficulté en n'entamant jamais aucun suivi sans donner le choix à l'enfant de s'engager ou non dans un travail avec elle, c'est-à-dire en renvoyant chaque sujet à sa dimension subjective.

Ferenczi semble avoir, lui, « rencontré » le jeu d'une manière tellement frontale qu'il s'est trouvé comme empêché de l'élaborer, sans parvenir à s'en décaler. Ayant voulu aborder de front le symptôme de l'enfant comme avec un névrosé et devant le refus de l'enfant d'en parler, Ferenczi ne trouve pas de langue adéquate pour s'adresser à lui, et cela malgré l'extrême

771 Héraclite, *Fragments*, traduction M. Conche, Paris, PUF, 1986, fragment B.89.
Le *koinos kosmos*, le monde commun, s'oppose au *idios kosmos*, le monde privé du dormeur qui rêve.

772 Ainsi, elle recommande par exemple d'observer le jeu de l'enfant quand celui-ci ne s'en rend pas compte pour qu'il livre davantage de matériel. Cf. notre annexe sur Hug-Hellmuth.

sensibilité aux « langues »[773] qu'on lui connaît. Devant cette manifestation si bruyante qui monopolise l'espace, Ferenczi semble en avoir perdu son hongrois, ne parvenant pas à réintroduire une parole symbolique.

Dès lors, ne pouvant mener une *talking cure* classique, Ferenczi renonça à poursuivre lui-même « l'investigation », chargeant une femme proche de l'enfant[774] – peut-être une voisine comme il l'affirme[775], mais vraisemblablement la mère comme la rhétorique de l'époque pourrait le laisser supposer – de mener les observations.

À rigoureusement parler, il n'y a pas eu « engagement de la cure »[776], Ferenczi et Arpad se sont respectivement arrêtés en deçà. Le jeu situé par Ferenczi du côté d'un « agir » relevait d'une mise en acte, de la répétition pathologique et non d'un moyen d'expression et de symbolisation. Si Ferenczi semble avoir perdu sa langue, c'est dans la mesure où il ne parvint à introduire aucune demande chez l'enfant.

Le jeu d'Arpad, loin d'apparaître à Ferenczi comme matrice d'une parole à venir, lui est apparu comme une formation servant la mise en acte d'une répétition impossible à décaler. La question qui se pose à nous et que nous avons déjà suggérée au début demeure ici insoluble : l'instauration d'un dispositif et d'une coupure aurait-elle pu permettre à Arpad de s'engager dans une cure ? Ferenczi aurait-il alors pu travailler avec lui ? Ou bien cette *Verleugnung*, de structure, rendait d'emblée un travail, en tout cas sur le modèle de la névrose, impossible ?

Les éléments du cas ne permettent pas, selon nous, de nous prononcer. Néanmoins ces questions, de manière générale, demeurent cruciales pour celui qui travaille avec les enfants.

La première alternative pourrait, en effet, conduire le thérapeute, en certaines occasions, à ne pas jouer ou interrompre le jeu plutôt qu'à l'encourager. En effet, contrairement au jeu du petit Hans qui signe l'inscription d'une loi symbolique et qui, dans cette mesure, conduit à une mutation subjective, ces jeux « leurres » visent la jouissance, qui s'oppose à tout changement de position subjective.

Dans l'autre alternative, c'est la possibilité de la cure qui se trouve mise en question, en tout cas dans son modèle névrotique. Faute de clinique suffisante, nous n'avancerons pas d'hypothèse quant à la clinique de la perversion et à la manière d'accueillir ce type de jeux. La seule

---

773 Comme son célèbre article de 1933 sur la *Confusion de langue entre les adultes et l'enfant* en témoignera. Cf. S. Ferenczi (1933), « Confusion de langue entre les adultes et l'enfant », *Psychanalyse IV, Œuvres complètes 1927-1933*, traduction J. Dupont *et al.*, Paris, Payot, 1982.

774 Une ancienne patiente selon P. Grosskurth, *op. cit.*, p. 74.

775 La dissimulation des vrais liens de parenté étant souvent de rigueur dans les premiers textes concernant l'enfant – Klein et Hug-Hellmuth –, on peut donc se demander si l'affirmation ici de Ferenczi est à prendre au pied de la lettre.

776 S. Freud, « Sur l'engagement du traitement », *op. cit.*, p. 163.

considération à laquelle la prudence nous conduit consiste à envisager la possibilité d'un travail à partir du moment où le sujet, du fait de sa souffrance, ferait une demande.

3.6.3 Le jeu « suppléance » : M. et Loujine

Nous ne développerons pas la question du jeu suppléance (nous reparlerons plus en détail du cas de M. dans notre quatrième chapitre). Nous ne l'évoquons ici qu'afin d'offrir un panorama cohérent de la tripartition structurale des jeux que nous avons proposée.

Rappelons seulement que nous avons fait l'hypothèse que le mécanisme de cette scène du jeu se fondait cette fois non plus sur une forme proche de la *Verneinung*, ni de la *Verleugnung*, mais sur le modèle d'une *Verwerfung*.

Le jeu déjà évoqué de M. nous en semble une illustration. Le jeu envisagé comme « suppléance », indissociable d'un repérage de la structure du patient, devra nous conduire à envisager la cure d'une toute autre manière, à nouveau, que dans le cas du jeu « trompe-l'œil » et à envisager le jeu en fonction du rôle qu'il joue. C'est d'ailleurs la question du statut de ce jeu qui demeure en question et qui, proposerons-nous, demeurera à l'état de paradoxe : ce jeu suppléance peut paraître aussi bien sous un jour pathologique dans lequel s'enferme l'enfant, figeant toute dynamique subjective, que comme ce qui le protègerait d'une décompensation. Ces deux aspects, paradoxaux, sont indissociables[777].

Nous faisons l'hypothèse que le jeu comme mise en forme d'un réel non symbolisable[778] permet de conserver un écart minimal. Le dispositif du jeu comme constitué de règles éventuellement partageables permet de maintenir une distance et de circonscrire un réel qui, sans ce jeu, courrait le risque de se délier et se désarrimer. C'est une telle fonction qu'a occupée, dans notre hypothèse, le jeu de M. ainsi que celui de Loujine dans le roman de Nabokov[779].

Dans notre prochain chapitre, nous mettrons en lumière, dans le jeu de M., un moment de bascule dans lequel la dimension « réelle » – plutôt que métaphorique, voire fétichique – de son jeu s'est dévoilée. Le surgissement d'un tel « écrasement » de l'écart constitutif du jeu nous apparaîtra comme signe d'une *corruption* du jeu. Annonçons dès maintenant qu'un tel phénomène, s'il en vient à mettre en péril le cadre du jeu et sa structure, comporte le risque de faire passer le

777 À nouveau, nous pourrions faire allusion au statut du jeu chez Loujine lui permettant, tant que le jeu vient border le réel, de ne pas sombrer dans la folie. On voit alors comment le jeu, cette fois chez un adulte, peut occuper cette fonction permettant de sauver le sujet.

778 Au sens où le sujet ne peut recourir à la fonction de la métaphore.

779 La tolérance qu'ont les adultes vis-à-vis du « jeu » des enfants pourrait bien se révéler, en ce sens, une chance pour certains d'entre eux, leur offrant un lieu leur permettant de border une jouissance qui, sans ce lieu concret du jeu, pourrait les conduire à être dévastés par la jouissance – et cela quand bien même ce jeu peut apparaître en même temps comme une prison aliénante. À l'adolescence, il nous semble que la possibilité de cette suppléance du jeu disparaît, ce qui n'est peut-être pas pour rien, dans certains cas, dans les effondrements de certains d'entre eux.

sujet *du jeu au délire*, c'est-à-dire à un désarrimage potentiellement dévastateur du réel – *breakdown* qui nous est donné à lire dans le roman de Nabokov.

Avant d'en arriver là, il nous paraît nécessaire d'envisager la définition du jeu, ce à quoi nous nous attelons dans notre quatrième chapitre.

Ainsi, pour conclure ce premier mouvement d'exploration du jeu, considérons donc que l'étude de nos trois auteurs nous a permis d'aboutir à une classification structurale des jeux en fonction des mécanismes inconscients qui les organisent. Nous avons été amené à diviser le champ du jeu en trois domaines : les jeux trompe-l'œil, les jeux leurres et les jeux suppléance.

Au cours de ce premier travail de repérage, remarquons que nous avons de plus en plus été amenés à interroger la nature et la définition du jeu en lui-même. Il est temps de consacrer du temps à cette question. Après avoir proposé de diviser le champ du jeu en fonction de repères métapsychologiques, envisageons donc la question du jeu des enfants à partir du jeu lui-même et laissons place à ce que nous avons appelé le « parti pris du jeu ».

4 LES TROIS DIMENSIONS DU JEU

4.1 Les trois dimensions du jeu

4.1.1 *De ludo aut ludis*[780] ?

Jusqu'ici notre parcours aux côtés de Winnicott, Klein et Freud nous a permis d'envisager différentes approches du jeu des enfants. Nous avons mis en lumière combien les jeux peuvent obéir à des logiques inconscientes différentes. Remarquons que, ce faisant, nous sommes passés *du* jeu *aux* jeux.

Avec Winnicott, nous avons ainsi proposé de considérer que tous les jeux ne sont pas du *playing* et n'ont donc pas forcément de vertu thérapeutique, entendue au sens de facteur de mutation subjective : certains jeux pourraient même s'opposer, dans une certaine mesure, à un processus thérapeutique. Avec Klein, c'est la question de l'interprétation des jeux et du dispositif qui permet de l'accueillir qui a retenu notre attention ainsi que sa conception du jeu comme personnification – que nous avons associée à un mécanisme psychotique de forclusion. Enfin, avec Freud, c'est un type de jeu permettant de jouer du manque que nous avons mis en lumière, soulignant le lien qu'entretiennent ces jeux « trompe-l'œil » avec une reconnaissance de la loi.

Initialement parti du lieu théorique proposé par chacun de ces auteurs, c'est-à-dire de leur « aire de jeu », nous avons été amené à proposer, en fin de parcours, *notre propre cadre théorique* permettant d'appréhender le jeu : une *tripartition structurale des jeux qui épouse la tripartition du champ freudien*.

Nous avons ainsi fait l'hypothèse qu'il est éclairant de distinguer trois types de jeux en fonction des trois types d'assujettissement à la structure : nous aurions tout d'abord des jeux situés du côté d'un dispositif illusoire en « trompe-l'œil », voilant la castration tout en la reconnaissant (selon une logique de *Verneinung*), d'autre part nous aurions des jeux du côté du « leurre », déniant le manque et visant à le colmater par un objet (selon une logique de *Verleugnung*) et enfin des jeux jouant le rôle de « suppléance », selon une logique forclusive (*Verwerfung*).

Suite à ce premier repérage, nous avons proposé de considérer qu'aborder le jeu, dans la cure, comme ensemble homogène – indépendamment de la question des logiques psychiques qui y sont à l'œuvre – risque de conduire à une impasse. Supposer d'emblée qu'un jeu est susceptible

[780] Du jeu ou des jeux ?

d'être thérapeutique ou être amené à interpréter le contenu d'un jeu sans interroger la *fonction* qu'il occupe dans la dynamique psychique du sujet nous paraissent deux positions difficiles à soutenir.

Au contraire, identifier le fait qu'un jeu joue un rôle de suppléance, de fétiche ou tente de mettre en forme le manque nous apparaît comme un préalable indispensable. Qu'un jeu soit organisé sur un versant névrotique, pervers ou psychotique n'engage, selon nous, pas la même praxis.

Nous aurions pu, dans cette quatrième partie, approfondir cette proposition de tripartition structurale permettant de distinguer les différentes logiques psychiques auxquelles le jeu se trouve assujetti. Pourtant, nous n'en ferons rien. Premièrement, les développements précédents donnent une idée déjà suffisamment précise de celle-ci. Deuxièmement – et plus essentiellement – nous ne nous satisfaisons pas complètement de ce premier repérage dans la mesure où cette classification en fonction de mécanismes psychopathologiques conduit à passer en partie à côté de la spécificité du « jeu » en tant que tel. Malgré l'intérêt d'une telle tripartition, le fait de classer *les* jeux en fonction des types d'assujettissement à la structure nous semble « réduire » la question *du* jeu : dans cette entreprise de « réduction », c'est ce que celui-ci est susceptible d'apporter dans sa spécificité qui se trouve en quelque sorte mis de côté. Envisagé selon le prisme psychanalytique, le jeu se trouve *interrogé par* la psychanalyse davantage qu'il n'est envisagé pour lui-même. Et ce, au point que notre tripartition pourrait laisser penser qu'il existe trois types de jeu irréductiblement différents, faisant voler en éclats l'idée-même d'une unité du jeu. Certes, il est théoriquement possible de soutenir qu'une telle unité « n'existe pas » et nous aurions pu choisir d'en rester à ce constat. Pourtant, quelque chose « résiste » *malgré nous* à une telle entreprise de réduction du jeu des enfants. Précisons que notre objectif n'est pas ici spéculatif, nous ne visons pas à découvrir une « essence » du jeu. Notre « gêne » ne résulte pas d'un impératif théorique, disons plutôt qu'elle naît de la clinique ou de l'expérience du jeu lui-même.

Classer les jeux en trois types ne nous satisfait pas complètement dans la mesure où un tel repérage ne permet pas de rendre compte des *effets* que le jeu, de manière « transversale » à ces trois logiques psychiques, est susceptible de produire. Nous avons en quelque sorte conçu jusqu'à présent le jeu comme « forme » se prêtant à l'analyse, sans le considérer dans sa dynamique propre. C'est à cette tâche que nous souhaitons consacrer cette dernière partie.

Proposant donc de dissocier momentanément la question du jeu d'un repérage structural lié au champ psychanalytique, nous nous préoccuperons désormais de la question « qu'est-ce qu'un

jeu ? ». Gageons qu'une telle perspective nous éclairera, en retour, sur la dynamique des jeux des enfants dans la cure.

Cette partie s'organisera donc selon une nouvelle perspective. Pour plagier Francis Ponge, nous nous consacrerons ici au « parti pris du jeu ». N'entendons pas, par cette expression, le fait que nous chercherons, contre vents et marées, à faire l'éloge inconditionnel du jeu. Par cet intitulé, nous souhaitons bien plutôt annoncer que cette partie s'énoncera *à partir du jeu* davantage qu'à partir du champ théorique de nos auteurs ou même du champ analytique.

4.1.2 « Qu'est-ce qu'un jeu ? » : Babel théorique

Les questions « qu'est-ce qu'un jeu ? » ou « qu'est-ce que le jeu ? » ne peuvent pas être facilement résolues ; elles nous contraignent en outre à revenir quelque peu « en amont » du lieu d'où nous sommes parti dans nos trois premiers chapitres. Depuis le début de ce travail, nous avons en effet considéré les jeux tels que nous les rencontrons en séance, de plain-pied, selon l'angle que nos trois auteurs proposaient pour les envisager et sans interroger directement ce qu'« est » un jeu.

Précisons que la question de la définition du jeu, en compréhension et en extension, n'a guère intéressé le champ psychanalytique, les auteurs reprenant, comme on l'a vu, le jeu dans son usage commun sans s'attacher à le définir et cela quand bien même, nous l'avons amplement souligné, cette « reprise » du sens commun les conduit à user de la notion de jeu d'une manière éminemment singulière – en témoignent la notion de *playing* chez Winnicott ou la conception du jeu comme personnification chez Klein.

Un détour par les tentatives de définition du jeu telles qu'on les trouve dans la philosophie, la sociologie ou la psychologie, n'apporte, hélas, pas davantage de réponse univoque à la question de la nature du jeu. Au contraire, un « panorama » des conceptions du jeu conduit plutôt à constater combien les auteurs divergent quant à leur définition du jeu, raison pour laquelle, d'ailleurs, leurs interrogations, souvent, ne se croisent guère.

Reconnaissons que, suite à la cacophonie née de ce « Babel théorique », il s'ensuivit pour nous-mêmes, qui cherchions à approfondir la question du jeu, un certain égarement.

Quoi de commun, en effet – et nous pourrions multiplier *ad libitum* les exemples –, entre la *Spieltrieb*[781] schillerienne associée à une conception de l'homme et de l'artiste, le jeu comme fondement de la culture chez J. Huizinga[782] ou l'interprétation analytique du jeu des enfants de M. Klein ? Bien qu'il soit toujours question du « jeu », force est de constater que chaque théorie

781 Littéralement : « tendance au jeu ».
782 J. Huizinga (1938), *Homo ludens*, traduction C. Seresia, Paris, Gallimard, 1988.

évoquant celui-ci part d'une perspective singulière et ne s'attache pas, en définitive, au même objet. Chaque théorie construit manifestement son « objeu »[783] en fonction de son propre champ théorique, ce qui conduit à un éclatement de la notion ou à une polysémie peu satisfaisante.

D'ailleurs, constatons qu'au-delà des différences de définition *entre* les champs qui, d'emblée, abordent le jeu avec des angles différents, c'est *à l'intérieur* même de ces derniers que l'objet-jeu se trouve diversement envisagé et que tel aspect se trouve privilégié par rapport à tel autre : l'étude des théories de Winnicott, de Klein et de Freud nous a déjà donné à le constater pour le champ psychanalytique.

Faute de place et parce que cela nous éloignerait, en définitive, de notre préoccupation immédiate, nous ne nous étendrons pas ici sur la dimension métaphysique, existentielle ni sociologique du jeu.

Contentons-nous de souligner qu'à nos yeux, notre intérêt pour cet objet s'ancre dans ce que J. Derrida[784] a repéré comme préoccupation « post-métaphysique ». Nous l'avons évoqué, le paradigme du « jeu » constitue une *issue* au désarroi que l'« absence de signifié transcendantal » suscite. Or, nous faisons l'hypothèse que l'expérience de la cure et, en deçà, l'invention même du dispositif analytique nous semblent liées à cette ouverture et cette indétermination produites par la fin de la métaphysique, risquant de laisser le sujet « en plan », en proie à la nostalgie ou à une certaine désorientation. La cure analytique promeut, à notre avis, *malgré* ou plutôt *grâce à* la reconnaissance de cette perte originaire, la possibilité d'une « invention de soi », déliée de toute préoccupation pour une *archè* désormais reconnue comme perdue. En cela, *notre conception de la cure s'apparente à un certain jeu*.

Cet aspect éclaire sans doute, à sa manière, le fait que nous ne pouvions nous contenter d'une conception statique et analytique du jeu (notre tripartition structurale des jeux) en faisant l'impasse sur sa dimension dynamique, éventuellement productrice d'effets inédits que nous repèrerons comme la face « jouante » du jeu. C'est en effet notre conception de la cure qui se trouve engagée dans notre conception du jeu, en tant qu'avènement pour le sujet d'un nouveau rapport au réel.

4.1.3 Les trois dimensions du jeu et le paradigme pictural

Dans cette partie, nous prendrons donc le « parti du jeu ».

Dans la mesure où notre projet consistait à saisir comment accueillir le jeu dans la clinique avec les enfants, il ne pouvait s'agir de répudier d'emblée certaines dimensions du jeu ou certaines

783 F. Ponge, *Pièces*, Paris, Gallimard, 1964.

784 Nous avons développé ce point au début de notre partie sur Winnicott. Cf. I,1, *La pensée romantique du jeu*.

perspectives. Aussi nous est-il apparu, dans un premier temps, tout aussi impossible d'accorder une attention exclusive au *contenu* du jeu (Klein) que d'envisager uniquement le *processus* ludique (Winnicott). De même, il nous aurait semblé tout aussi insatisfaisant de nous limiter à tels *types* de jeu, les jeux de *mimicry* par exemple ou les jeux d'*agôn*[785], au détriment des autres types de jeu tels que ceux « d'*alea* » ou « d'*ilynx* ».

Dans chacune de ces éventualités, le jeu se trouverait, en effet, abordé de manière partielle et la question de l'extension du domaine de celui-ci délaissée au profit d'un questionnement « régional ».

Afin d'éviter de choisir de manière arbitraire entre ces différentes dimensions ou définitions du jeu, nous proposerons donc plutôt de les « faire jouer » ensemble en les articulant l'une à l'autre. En cela, notre projet consiste davantage à proposer un « nouveau cadre » permettant d'approcher le jeu qu'à fournir une « nouvelle définition » de ce dernier.

Faisons ici une parenthèse en précisant que la définition que nous retiendrons du jeu s'accorde avec celle que propose R. Caillois dans *Les jeux et les hommes*, définition qui circonscrit, à nos yeux, avec justesse – à un détail près sur lequel nous reviendrons[786] – l'ensemble « jeu ». Selon lui, le jeu[787] est une activité :

1. libre
2. séparée
3. incertaine
4. improductive

À ces quatre caractéristiques communes, il ajoute deux caractéristiques qui tendent, d'après lui, à être « exclusives » l'une de l'autre[788] : l'activité ludique est soit « réglée » soit « fictive ». Comprenons par là que les jeux se situeraient soit du côté de la règle soit du côté de la fiction – de manière « inversement proportionnelle ». Nous retiendrons ces critères analytiques comme nous permettant de circonscrire le champ de notre analyse. Pour autant, nous ne travaillerons pas à partir d'eux dans la mesure où, en tant que tels, ils ne nous ont pas paru opératoires pour envisager le jeu des enfants[789]. Nous accordant avec le *champ* que délimite cette définition, nous choisirons *un autre angle d'approche*.

---

785 Comme les nomme R. Caillois, *op.cit*, p. 51.

786 Sur lesquels nous reviendrons en cours de chapitre, cf. 2, *Le jeu comme dispositif*.

787 R. Caillois, *op. cit.*, p. 43.

788 Nous reviendrons sur cette dichotomie qui nous semble contestable et lourde de conséquences.

789 Le projet d'une définition du jeu par juxtaposition de critères analytiques, comme si chacun pouvait être envisagé indépendamment les uns des autres (même si tous doivent être pris ensemble), à la manière d'items s'additionnant les uns aux autres selon un modèle « accumulatif », nous semble éminemment problématique.
Il nous semble plus intéressant de faire jouer ensemble les diverses qualités du jeu en envisageant leurs éventuels rapports dynamiques, en d'autres termes, de rechercher une définition synthétique plutôt qu'analytique.

Plus précisément, plutôt que de réduire notre objet à *un seul angle d'approche*, nous avons souhaité envisager le jeu dans son « épaisseur » et l'appréhender selon une *triple perspective*, ajoutant donc une troisième dimension[790] aux deux précédemment relevées (processus et contenu). Les trois dimensions que nous avons souhaité approfondir ne se « juxtaposent » pas à la manière des critères que propose Caillois pour définir le jeu, mais s'« articulent » les unes avec les autres de manière dialectique. Le paradigme pictural nous permet de formuler et de visualiser ce qu'il en est de cet agencement. Nous aurions assurément pu prendre d'autres paradigmes, gageons que notre goût pour la peinture n'est pas pour rien dans ce « choix » qui s'est « invité » au cours de nos recherches davantage qu'il n'a été activement « décidé » par nous.

Nous envisagerons ainsi le jeu selon trois angles distincts au sens où la peinture se laisse approcher selon trois angles indissociables, et pourtant irréductiblement différents l'un de l'autre. Premièrement, une peinture est une « fenêtre », circonscrite par un cadre, qui ouvre sur une autre légalité, cette dimension constituera notre premier angle. Deuxièmement, une peinture désigne ce qui est peint sur la toile. En cela, elle est forme, *Gestalt* achevée, ceci constituera notre deuxième angle. Enfin, la peinture ne se réduit pas à un cadre et une forme, elle est avant tout et indissociablement processus créateur, acte de peindre avant d'être résultat achevé : *Gestaltung* (mise en forme) – pour reprendre la distinction opérée par Paul Klee dans sa *Théorie de l'art moderne* – plutôt que *Gestalt* (forme).

Nous proposons d'envisager le jeu des enfants selon ces trois dimensions clairement repérables dans un tableau. Selon nous, le jeu est lui aussi institué par un « cadre » symbolique. En premier lieu, nous parlerons donc du cadre ou « dispositif » du jeu. Nous soutiendrons l'hypothèse qu'un saut symbolique instaure le jeu et en fait un espace et un temps « à part », une « parenthèse » : nous nous attacherons à saisir ce qui tient lieu de limite pour le jeu et qui, dans la peinture, se retrouve matérialisé par le cadre ou le bord de la toile.

En deuxième lieu, ce qui se trouve représenté sur le tableau – la forme peinte sur la toile – sera mis en correspondance avec ce qui est « manifestement » joué. Nous aborderons ainsi la question du « contenu » du jeu puisque celui-ci ne saurait se définir uniquement par le « cadre » ludique qui l'institue. Repérer les coordonnées de ce contenu ainsi que la manière dont celui-ci est structuré semble une étape incontournable pour saisir ce qu'il en est de chaque jeu singulier.

Enfin, au même titre que la peinture ne désigne pas seulement le résultat fini sur la toile, mais l'acte de peindre lui-même, le jeu n'est pas seulement forme achevée (*Gestalt*) : il est aussi « processus » ludique, *Gestaltung*. Il s'agira donc en troisième lieu de prendre en considération la

790 Cette troisième dimension sera celle du « cadre » du jeu.

dimension « jouante » du jeu dans la mesure où celle-ci se distingue de la dimension « jouée » de notre deuxième temps.

Nous avons choisi ce paradigme pictural dans la mesure où il permet de rendre manifeste ou éclatant ce qui demeure, dans le jeu, en partie invisible et latent[791]. Cela étant, notre intention ne vise pas à rabattre le jeu sur le tableau. Là où le peintre – du côté de la *poiêsis* – crée un objet (le tableau), le jeu, *praxis*, n'est que frayage n'ouvrant sur aucune forme promise à une quelconque subsistance. Nous avons déjà beaucoup insisté sur cet aspect : la fin d'un jeu ouvre sur le rien, ce qui le protège, d'une certaine manière, du risque de l'idolâtrie[792].

Mais, entendons-nous, que le jeu débouche sur le « rien » ne revient pas à supposer qu'il ne produit *aucun effet*. Loin de là ; c'est, d'ailleurs, cet aspect qui retiendra notre attention dans ce chapitre.

Ajoutons que cette proposition de repérage n'a pas d'autre valeur qu'heuristique. Elle n'a aucune visée à statuer sur la réalité ontologique du jeu, mais à repérer des perspectives susceptibles d'être éclairantes pour l'analyse et l'accueil de l'enfant jouant. Elle est donc en tant que telle ouverte à une reformulation si la nécessité s'en fait sentir, elle est proposition ouverte. Qu'elle ait, en cela, la finitude d'un château de sable *on the seashores of endless worlds* ne saurait constituer pour nous une difficulté majeure.

Précisons que les trois dimensions auxquelles nous faisons appel afin d'appréhender le jeu, contrairement aux trois dimensions de la perspective albertienne, sont chacune de nature hétérogène. L'espace du jeu qui en découle n'est donc pas, comme tel, inscriptible dans un espace géométrique simple, selon trois axes de coordonnées homogènes diversement orientés. Ces dernières ne se juxtaposent donc pas non plus les unes aux autres comme, par exemple, les « critères » de Caillois permettant de définir le jeu : nos trois dimensions, plutôt « organiquement » liées entre elles, « s'imbriquent » et n'ont de sens que mises en rapport les unes avec les autres. Dans leur entrecroisement, quelque chose de notre *objeu* parviendra peut-être à être « attrapé ».

Si, par cette triple approche, nous n'aboutissons pas à la pureté d'une définition génétique du jeu comme Spinoza à celle du cercle[793], ce qu'a tenté J. Henriot au prix selon nous d'une

---

791 Nous nous servons du paradigme pictural afin de mettre en relief ce qui, dans le jeu, demeure moins immédiatement évident. Ce caractère « moins évident » du jeu sera d'ailleurs le cas échéant interrogeable : cela est-il susceptible de nous apprendre quelque chose sur lui ?

792 Même si certains jeux tournent bien à un certain fétichisme, *par principe*, rien n'est plus opposé, d'après nous, à l'*esprit* du jeu que cette dérive réifiante.

793 « […] le cercle selon cette règle [celle d'une définition génétique] devrait être défini ainsi : une figure qui est décrite par une ligne quelconque dont une extrémité est fixe et l'autre mobile ; cette définition comprend clairement en elle la cause prochaine. » B. Spinoza, *Traité de la réforme de l'entendement*, *op. cit.*, p. 213.

extension existentielle (trop ?[794]) large de la notion de jeu, nous espérons pourtant, de cette manière, offrir une définition dynamique et non statique du jeu et espérons en restituer l'épaisseur dialectique.

Précisons que notre « parti pris du jeu » selon cette triple perspective ne vient pas « annuler » notre classification structurale des jeux. Dans cette partie, nous ne rejetons pas tant cette dernière que nous ne la redoublons d'un « second plan ». Constatons que dans cette partie, il ne s'agit plus pour nous de « diviser » le domaine du jeu en trois « sous-ensembles », mais de complexifier, au contraire, l'approche du jeu. Nous considérons que ce dernier ne peut être envisagé de manière unilatérale, mais réclame trois angles différents. Plutôt qu'une opération de « division » d'un champ – résultat auquel nous sommes parvenus au terme de notre parcours auprès de nos trois auteurs –, il s'agira donc ici d'une opération de « démultiplication » dialectique des angles d'approche.

[794] « Trop » dans la mesure où la théorie de ce dernier rapproche – mais c'est aussi paradoxalement ce qui fait son intérêt – la possibilité des formes ludiques manifestes de cet « écart » qui divise le sujet comme *Dasein* et le condamne à ex-ister plutôt qu'à « être ». C'est le fait qu'il y ait *du* jeu chez l'homme qui fonde, d'après lui, la possibilité que l'homme puisse *jouer*. J. Henriot, *op. cit.*, p. 73 *sqq*.

4.2 Le jeu comme dispositif

4.2.1 Le jeu : un espace « à part »

4.2.1.1 Cadre du tableau et saut symbolique

La première dimension à laquelle nous allons nous consacrer est celle qui permet d'affirmer qu'un jeu est un jeu, à savoir, en définitive ce qui permet d'instaurer et, par la suite, de reconnaître que nous nous trouvons bien en présence d'un jeu, ce que selon notre paradigme pictural, nous avons repéré comme la fonction incarnée par le « cadre » du tableau. C'est ainsi la dimension « formelle » qui institue le jeu qui retiendra notre attention : nous chercherons à saisir ce qui, symboliquement, délimite celui-ci.

Les théories psychanalytiques qui évoquent la question du jeu ne s'attardent guère sur cette dimension qui nous semble pourtant essentielle à plusieurs égards. En anticipant largement sur notre développement, disons que nous ferons l'hypothèse que le jeu comporte, en lui-même, une structure symbolique. Aussi, cliniquement repérer la défaillance de celle-ci ou son émergence pourrait-il bien comporter des effets décisifs importants à repérer pour envisager la dynamique même de la cure.

Ainsi, qu'est-ce qui, structurellement, institue le jeu comme lieu « séparé » et « à part » ? En peinture, c'est le cadre qui matériellement vient circonscrire cette « fenêtre » qu'est un tableau et vient en délimiter l'espace. Ce cadre peut être en bois, mouluré, doré, redoublé d'une marie-louise, sobre ou rococo, dans tous les cas, il remplit toujours la même fonction qui, en réalité, n'est pas « matérielle ». « Attention ! » semble-t-il nous dire : « à l'intérieur de ces limites, c'est une autre légalité qui règne, et non les lois ordinaires ». La nature morte, représentât-elle un vase de fleurs, réclame un autre regard que celui de fleurs vivantes. Les lois du tableau ne sont pas celles dans lesquelles notre corps se trouve, lui, irrémédiablement inscrit. C'est un regard orienté par une autre intentionnalité que l'encadrement appelle. La toile ouvre un espace d'illusion.

Dans la mesure où chercher à déterminer si cet espace d'illusion est *imaginaire* ou *réel* risquerait de nous conduire à des apories aussi stériles que sans fin[795], nous prendrons plutôt le parti d'affirmer que l'espace du tableau est constitué par une *autre légalité*, en cela tout à fait *réelle*[796]. Ce qui peut être vu sur la toile n'est *pas virtuel ou imaginaire*, mais *réellement peint* sur la toile, et cela même si les règles qui organisent l'espace pictural sont propres au tableau.

---

795 Pour approdondir cette question, cf. les développements de Jean-Paul Sartre dans *L'imaginaire*, *psychologie phénoménologique de l'imagination*, Paris, Gallimard, 1940, p. 239 *sqq*.

796 En cela, nous nous trouvons d'accord avec la définition que propose Colas Duflo, *op. cit.*, p. 115.

L'encadrement d'un tableau matérialise donc un « saut » symbolique. Nous entendons ici par « saut » symbolique une coupure d'un type bien particulier. Il ne s'agit pas simplement d'une coupure matérielle comme lorsqu'on « coupe » un gâteau et qu'on obtient des parts distinctes. Malgré la coupure, celles-ci sont de nature homogène. La coupure dont nous parlons ici désigne le passage d'une légalité à une autre. La toile n'est pas seulement physiquement délimitée, mais symboliquement. C'est pour cette raison qu'on peut parler de l'espace du tableau comme d'une « trouée » dans la trame de l'ordre quotidien. La toile interrompt ou suspend le règne ordinaire pour y substituer d'autres lois.

Or, le « cadre » du jeu, en tant que tel et au sens strict, n'existe pas. La question devient donc plutôt la suivante : qu'est-ce qui, dans le jeu, instaure un « saut symbolique » ?

4.2.1.2 Le jeu comme « parenthèse »

Cette fonction de « coupure » du jeu, comme nous l'avons signalé, trouve peu de développements à proprement parler dans la littérature analytique alors que toutes les tentatives de définition du jeu (philosophiques et sociologiques) la reprennent comme fondamentale. Il est vrai que les psychanalystes se sont en général étrangement peu intéressés à une « définition » du jeu, même si, de manière indirecte, ils sont amenés à rencontrer latéralement la question du *saut* qu'instaure celui-ci – Melanie Klein théorise ainsi celui-ci en recourant à la notion de clivage (*Spaltung*) tandis que Winnicott, insistant sur une *continuité* dans la coupure[797], l'envisage du côté d'une « transition »[798].

Le vocabulaire désignant ce qui permet de circonscrire cet « espace séparé »[799] est riche dans la littérature : « limite » pour J. Huizinga, « séparation » pour R. Caillois, il devient, chez J. Henriot, « marge », « distance » ou « intervalle ». Nous retiendrons, pour notre part, celui de « saut » afin de bien marquer le fait que cette coupure instaure le règne d'une autre légalité.

De même l'espace virtuel ouvert par cette « coupure » trouve un grand nombre de qualificatifs : J. Château parle de « parenthèse », D. W. Winnicott « d'aire transitionnelle », C. Duflo de « monde à part du point de vue temporel et spatial ». Pour ajouter à notre tour une métaphore, ajoutons que ce lieu nous évoque, pour notre part, ce carré que dessinaient les augures de l'Antiquité dans le ciel pour délimiter l'espace sacré et prédire l'avenir[800], carré dans lequel règnent d'autres lois que les lois profanes.

---

797 Là où Winnicott insiste sur la fonction de transition, nous insisterons sur la dimension de coupure.

798 Conformément à la notion d'espace « transitionnel ».

799 R. Caillois, *op. cit.*, p. 43.

800 Il n'est d'ailleurs peut-être pas anodin que de multiples théories rapprochent le jeu du sacré, soit pour en faire un sous-produit, une forme décadente ou une corruption de celui-ci (Hirn, Groos, Lady Gomme et Carrington Bolton), soit pour en faire, au contraire, la source du sacré lui-même (Huizinga). Cf. R. Caillois, *op. cit.*, p. 130.

En quoi consiste cet espace « d'irréalité », voire de « surréalité »[801] – terme qui remporte notre suffrage – que les enfants tracent sur le sol à la craie ou dans le sable, voire parfois par le seul pouvoir de la parole ?

4.2.2 La légalité des jeux

Quand l'enfant indigné s'exclame « Ce n'est pas du jeu ! », il pointe par là le fait que l'on « sort » de cette aire. Dans la mesure où le jeu ne comporte pas la matérialité du cadre du tableau (en tout cas pas toujours, il existe, en effet, des jeux qui matérialisent cette limite), qu'est-ce qui conduit à une telle exclamation ? Dans les *games*, l'exclamation « Ce n'est pas du jeu ! » correspond en général aux moments où les règles[802] sont ouvertement transgressées, que cela résulte d'une non-reconnaissance de celles-ci, d'un non-respect ou d'une volonté délibérée, découverte par celui qui s'exclame, de tricher[803]. Cette exclamation peut aussi résulter de la mauvaise humeur du perdant, de l'oubli de ce que l'on appelle *fair play*. Sort du jeu le joueur qui refuse de jouer parce que la donne a été mauvaise ou se met véritablement en colère d'avoir perdu. Bien plus qu'un supplément d'âme importé d'Outre-Manche, le *fair play* fonde le jeu. En manquer, c'est adopter l'attitude qui va le plus à l'encontre de l'esprit du jeu puisqu'en déniant que celui-ci soit un espace séparé, « à part » du monde quotidien et des affects ordinaires, le mauvais joueur attaque le cœur du jeu lui-même. Il oublie que le jeu ouvre toujours sur le rien, qu'on perde… ou qu'on gagne. Il se comporte comme l'enfant qui, jouant à la dînette, serait déçu de ne pas se nourrir « pour de vrai » alors qu'il est bien clair, dès le début, dans le fait de jouer, que l'objet ne sera pas au rendez-vous.

Envisageons pourtant, l'espace d'un instant, le fait que cette question est peut-être plus délicate qu'il n'y paraît, point sur lequel nous reviendrons. En effet, il est peut-être « structurel » que celui qui joue véritablement et accepte de « se prendre au jeu » risque de « s'y laisser prendre » au point d'oublier le *fair play*. *Le risque de la corruption du principe du jeu est peut-être en ce sens intrinsèque au jeu lui-même*. Celui qui se contente de suivre les règles ne risquera certes jamais de manquer de *fair play*, ni de corrompre le fondement symbolique du jeu, en oubliant qu'il s'agit d'une « parenthèse ». Il est permis de se demander, pourtant si, ce faisant, il aura véritablement « joué »

---

801 Terme qui nous permet d'éviter les apories auxquelles le terme d'irréalité nous conduit, laissant penser que ce qui se passe dans le jeu serait *moins réel* que la vie quotidienne alors que non seulement l'enfant joue *réellement*, mais encore que les effets en sont peut-être parfois *plus réels* que des événements appartenant à la vie de tous les jours.

802 Dans les *games*, les règles qui permettent de dire qu'on est ou non dans le jeu ne sont pas toujours fixes, et il peut y avoir « jurisprudence » en la matière : « souffler », aux dames, c'est-à-dire ôter du jeu un pion qui aurait dû prendre, c'était « jouer » jusqu'au XIX^e^. Ce n'est plus le cas aujourd'hui : tout le monde sait que « souffler n'est pas jouer ».

803 Nous précisons néanmoins que la tricherie ne devient un véritable problème que lorsqu'elle est découverte. En effet, en apparence elle respecte les règles et, en cela, ne met pas tant en péril le jeu qu'elle ne met en difficulté les partenaires « naïfs ».

au sens plein que nous pouvons donner à ce terme… Nous reviendrons sur une telle tension qui nous paraît constitutive du paradoxe du jeu.

Mais revenons à ce que ce développement nous a permis, pour le moment, de saisir : nous sortons du jeu quand la « lettre » ou « l'esprit » de ce dernier se trouvent gravement compromis. Le recours à la métaphore juridique est ici, selon nous, à prendre au sérieux : le jeu instaure une « légalité » et le « saut symbolique », matérialisé par le cadre ou le bord de la toile pour le tableau, ne résulte que de l'institution de celle-ci.

4.2.2.1 Légalité du jeu dans les « jeux de règles »

Il est assez aisé de mettre en lumière cette légalité dans les « jeux de règles » si l'on reprend ici la typologie structurale ternaire des jeux proposée par J. Piaget[804]. En effet, dans ces derniers, la légalité du jeu s'énonce sous la forme du règlement lui-même – règlement qui n'existe, d'après ce dernier, ni pour les « jeux symboliques »[805] (qui manient les symboles et la fiction) ni les « jeux d'exercice » (dans lesquels s'exerce le « simple plaisir d'être cause »[806]).

Dans ces jeux, les règles trouvent parfois à s'inscrire spatialement. Dans le jeu de la marelle, par exemple, les petites filles dessinent à la craie sur le sol les limites du jeu : à l'intérieur, il y a jeu, à l'extérieur, on se trouve hors-jeu. Que le caillou ou le pied franchissent ou mordent sur la ligne inscrite et le jeu s'interrompt. La seule possibilité est alors de le recommencer. On voit ici combien est inscrit sur le sol le « cadre » du jeu. En généralisant, on peut même dire que cette matérialisation du cadre est fréquente dans un certain nombre de *games*. Nous pourrions multiplier les exemples à la suite de la marelle : l'échiquier matérialise un espace séparé et distinct régi par des règles précises, tout comme le jeu de l'oie ou le jeu de dames. Il en va ainsi pour tous les jeux de plateaux, qui matérialisent l'espace symbolique du jeu, mais aussi pour les jeux collectifs comme l'épervier où une aire de jeu est circonscrite, avec ses limites à ne pas franchir et ses refuges.

Le problème se complique néanmoins pour certains jeux de règles tels que « ni oui, ni non », « pierre, papier, ciseaux » qui n'impliquent aucune spatialité inscriptible dans un

---

804 Selon laquelle on peut distinguer 1. *Les jeux d'exercice*, 2. *Les jeux symboliques* 3. *Les jeux de règles* :
« En cherchant à dégager ce qui résulte de la discussion précédente, on trouve ainsi trois grands types de structures caractérisant les jeux enfantins et dominant la classification de détail : l'exercice, le symbole et la règle, les jeux de "construction" faisant transition entre tous trois et les "conduites adaptées". » J. Piaget, *La formation du symbole chez l'enfant*, *op. cit.*, p. 117. Nous aurons largement recours à cette classification en raison de sa commodité

805 R. Caillois nommera ce type de jeux les « jeux de fiction ». Voici la définition qu'en donne J. Piaget : « Au rebours du jeu d'exercice qui ne suppose pas la pensée ni aucune structure représentative spécialement ludique, le symbole implique la représentation d'un objet absent, puisqu'il est comparaison entre un élément donné et un élément imaginé, et une représentation fictive puisque cette comparaison consiste en une assimilation déformante. Par exemple, l'enfant qui dépasse la boite en imaginant une automobile représente symboliquement cette dernière par la première et se satisfait d'une fiction puisque le lien entre le signifiant et le signifié demeure tout subjectif. » *Ibid.*, p. 119.

806 *Ibid.,* p. 121.

quelconque espace euclidien. Dans ces cas, considérons que l'espace du jeu est un lieu purement « symbolique » : il ne s'agit plus d'un espace dont les coordonnées peuvent être données dans l'espace physique, mais d'une aire définie exclusivement par les règles qui y règnent. L'extension de cette aire est celle des conventions qui y sont reconnues. Le jeu n'est alors rien d'autre que le *déploiement* de celles-ci comprises comme structure, conception qu'on peut rapprocher de celle de C. Levi-Strauss qui définit le jeu non comme « structure », mais comme *ce qui se produit à partir d'une structure*[807].

Tout terrain ou plateau de jeu constitue donc en définitive la métaphore visible de l'institution symbolique de la structure ludique régie et définie *dans et par* des règles. Si l'on reprend l'exemple de la marelle, on voit que ce trait tracé par terre à la craie, davantage qu'une simple frontière ou séparation, incarne symboliquement une règle, celle à partir de laquelle se constitue génétiquement le jeu. Que la limite soit spatialement et concrètement inscrite n'est en définitive que d'une importance secondaire. Ce qui instaure un saut symbolique ne résulte pas tant de cette éventuelle matérialisation de la limite que du respect de la règle. Seuls l'instauration et le respect de celle-ci font du jeu un lieu « séparé ».

Si le jeu est une « mise en suspens », une « parenthèse », c'est donc dans la mesure où jouer, c'est obéir à une autre légalité que celle du *koinos kosmos*[808], ce que C. Duflo nomme, pour sa part, une « légaliberté »[809] – liberté ludique. Dans le jeu, nous obéissons, selon ce dernier, aux règles que nous nous sommes données (celles du jeu), obéissance qui nous permet l'exercice d'un type de liberté non pas à comprendre comme « spontanéité », mais comme « auto-nomie » (fait de se donner à soi-même sa propre loi). Aussi C. Duflo va-t-il jusqu'à faire du jeu une structure instituée par « contrat » entre les joueurs qui accepteraient celui-ci comme « cadre légal »[810]. Rappelons qu'à nos yeux, le *squiggle game* s'inscrit dans un tel cadre dans la mesure où il implique une convention de départ permettant d'ouvrir l'espace du jeu.

4.2.2.2 Le dispositif des « jeux symboliques »

Mais s'il était aisé de montrer combien la règle permet de faire des « jeux de règles » des dispositifs « à part », que dire des autres jeux où la règle ne semble pas jouer le même rôle et auxquels, à vrai dire, nous sommes plus souvent confronté dans la clinique ? Comment

---

807 « Le jeu produit des événements à partir d'une structure. » ou encore « Tout jeu se définit par l'ensemble de ses règles, qui rendent possible un nombre pratiquement illimité de parties » C. Lévi-Strauss, *op. cit.*, p. 49.

808 Le « monde commun » selon Héraclite, à opposer à l'*idios kosmos* : le monde singulier du rêveur. « ὁ Ἡράκλειτός φησι τοῖς ἐγρηγορόσιν ἕνα καὶ κοινὸν κόσμον εἶναι τῶν δὲ κοιμωμένων ἕκαστον εἰς ἴδιον ἀποστρέφεσθαι ». « Héraclite dit qu'il y a pour les éveillés un monde unique et commun, mais que chacun des endormis se détourne dans un monde particulier. » Héraclite, *op. cit.*, p. 63.

809 C. Duflo, *Jouer et philosopher*, *op. cit.*, p. 80.

810 *Ibid.*, p. 57.

comprendre le fait que les « jeux d'exercice » et les « jeux symboliques » instaurent une « aire séparée » ? Nous soutiendrons que tout jeu quel qu'il soit – que la règle y soit manifestement énoncée ou non – est indissociable de l'instauration d'une « convention ».

Piaget refuse l'idée que les jeux symboliques soient constitués par une « règle » car il définit celle-ci comme nécessairement « partagée » par au moins deux personnes. Selon lui, la règle doit fermement être distinguée d'une simple « régularité »[811]. Pour sa part, Caillois refuse aussi l'idée que les jeux qu'il appelle, lui, de « fiction » comportent des règles, allant jusqu'à affirmer que les catégories de règle et de fiction sont « exclusives » l'une de l'autre[812].

4.2.2.2.1 L'opposition entre jeux de règles et jeux de fiction chez R. Caillois

Afin d'envisager notre hypothèse selon laquelle tout jeu suppose une convention, attardons-nous sur la manière dont R. Caillois élabore, de son côté, la différence entre la règle et la fiction[813]. Selon lui, dans les jeux de fiction :

> Il n'[…]existe pas [de règles], du moins de fixes et de rigides, pour jouer à la poupée, au soldat, aux gendarmes et aux voleurs, au cheval, à la locomotive, à l'avion, en général aux jeux qui supposent une libre improvisation et dont le principal attrait vient du plaisir de jouer un rôle, de se conduire comme si l'on était quelqu'un ou même quelque chose d'autre, une machine par exemple.[814]

Ainsi, pour lui, « beaucoup de jeux ne comportent pas de règles »[815] ou « du moins » les règles de la fiction laisseraient-elles place à « l'improvisation ». Il est permis de se demander dans quelle mesure ce « du moins » autorise à passer de l'idée de règles moins strictes à l'affirmation de leur « inexistence ». Quelques lignes plus loin, Caillois est lui-même d'ailleurs assez ambigu : « la fiction, le sentiment du comme si *remplace la règle et remplit exactement la même fonction* »[816]. Si cette déclaration conduit Caillois, malgré tout, à conclure à une opposition, n'est-il pas plus convaincant, pourtant, de reconnaître que, dans l'un et l'autre cas et comme ce dernier le reconnaît lui-même à demi-mot, il y a bien institution d'une convention ? La définition que Caillois donne des jeux de règles ne s'appliquerait-elle pas, en définitive, *aussi* aux jeux de

811 « Au rebours du symbole, la règle suppose nécessairement les relations sociales ou interindividuelles. Un simple rituel sensori-moteur tel que longer une barrière en touchant du doigt tous les barreaux ne constitue pas une règle faute d'obligation et implique tout au plus un sens de la régularité ou une "*Regelbewusstsein*" selon l'expression de K. Bühler. La règle est une régularité imposée par le groupe et telle que sa violation représente une faute. » J. Piaget, *op. cit.*, p. 120.

812 R. Caillois, *op. cit.*, p. 43.

813 Nous aurions aussi pu recourir à la distinction de Piaget, mais les enjeux que vise celui-ci auraient rendu notre discussion moins féconde par rapport à notre problème.

814 R. Caillois, *op. cit.*, p. 40.

815 *Ibid.*, p. 40.

816 *Ibid.*, p. 40. Nous soulignons.

fiction[817] ? Ajoutons que, selon nous, cette insistance sur l'opposition entre la règle et la fiction dans *Les jeux et les hommes* résulte vraisemblablement moins d'une nécessité interne au jeu que de l'intuition théorique fondamentale[818] qui anime l'essai du sociologue. En effet, que les jeux se « distribuent en groupes d'une originalité décidément irréductible »[819] constitue le soubassement définitionnel de la thèse sociologique de Caillois selon laquelle il existerait deux types de sociétés, respectivement fondées sur deux groupes de jeux (ceux de règle et ceux de fiction)[820].

Mû par cette thèse sociologique, Caillois est ainsi conduit, d'après notre interprétation, à occulter la dimension conventionnelle des jeux de fiction. Selon lui, le jeu de règle serait une activité « soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte », définition proche à maints égards de celle que nous proposons, alors que la dimension « fictive » du jeu se caractériserait, elle, comme activité « accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante ».

Contrairement à Caillois, il nous apparaît plus opératoire de soutenir que le jeu de fiction naît, lui aussi, d'une convention formellement repérable plutôt que d'invoquer un état de « conscience spécifique », critère en définitive difficilement utilisable tant un « état de conscience » demeure, en droit, inaccessible à tout autre que celui qui l'éprouve.

Caillois a sans doute raison d'insister sur la nécessité de distinguer un « jeu » d'un « délire » qui, lui, n'est pas nécessairement accompagné de cette « conscience spécifique ». Mais pour notre part, afin de distinguer l'un de l'autre, *nous chercherons plutôt des critères formels*. En effet, la question de « l'état de conscience » ne peut recevoir selon nous qu'une réponse aporétique. Avoir accès à « l'état de conscience » d'un sujet délirant ou d'un enfant en train de jouer serait certes

---

817 Au contraire, ce dernier surenchérit sur cette opposition par un argument qui ne nous semble pas recevable. Selon lui, en effet, on « jouerait pour de bon » aux échecs, mais on ferait semblant de jouer aux gendarmes et aux voleurs : « C'est pourquoi on joue pour de bon aux échecs, aux barres, au polo, au baccara. On ne fait pas comme si. Au contraire, chaque fois que le jeu consiste à imiter la vie, d'une part le joueur ne saurait évidemment inventer et suivre des règles que la réalité ne comporte pas, d'autre part le jeu s'accompagne de la conscience que la conduite tenue est un semblant, une simple mimique. » *Ibid.*, p. 40.
Or il nous semble incontestable qu'on joue aussi pour de bon aux gendarmes et aux voleurs (ce qui ne veut pas dire qu'on se prend réellement pour un gendarme ou un voleur) et que par ailleurs et réciproquement, quand on joue aux échecs, on garde toujours à l'esprit qu'il s'agit d'un jeu et donc en définitive d'un semblant…

818 En cela, Caillois reprend non seulement la thèse sociologique de Huizinga selon laquelle *l'homo* serait *ludens* plutôt que sapiens et selon laquelle le jeu se trouverait à l'origine de la culture, mais il ajoute à la thèse de ce dernier l'idée qu'il serait possible de faire une typologie des sociétés en fonction des types de jeux qui y prédominent. En outre, les deux grands types de sociétés ne s'opposeraient pas seulement structurellement les unes aux autres (celles fondées sur la « mimicry » et celles fondées sur « l'agôn »). Optant pour une perspective historique, Caillois soutient que les premières, les sociétés de mimicry, se transformeraient inéluctablement au cours des âges en sociétés comme la nôtre dans lesquelles règnent « l'agôn » et son corollaire « l'alea ».

819 R. Caillois, *op. cit.*, p. 44.

820 Que cela nous amène, au passage, à relever combien toute tentative de définition, aussi générale et pertinente soit-elle, dépend de déterminants qui dépassent le souci de clarté définitionnelle. Jamais « neutre et objective », une définition implique toujours d'une certaine manière une thèse[820] – ce qui d'ailleurs constitue sans doute son intérêt et son dynamisme.

passionnant, mais ce projet comporte en réalité, dans sa formulation même, une contradiction insoluble : un état de conscience n'étant pas observable, il faudrait *être* l'autre pour y avoir accès. *Aussi soutiendrons-nous qu'en toute rigueur épistémologique, nous n'en pouvons rien savoir.*

Cela nous conduira, par conséquent, à nous abstenir de statuer sur ces questions : un enfant croit-il à ce qu'il joue ? Dans quelle mesure n'y croit-il pas ? Quelle différence y a-t-il entre un enfant qui délire dans son jeu et un enfant qui se laisse « simplement » prendre au jeu ? Nous rechercherons plutôt des critères formels permettant de distinguer ce qui est du jeu et ce qui n'en est plus, en essayant de repérer ce qui fait basculer de l'un à l'autre. Nous considérerons ainsi qu'il n'y a pas de raison de parler de délire tant que la structure formelle du jeu n'est pas corrompue. En ce sens, nous soutiendrons que Loujine « joue aux échecs », il – excusons le néologisme – « ne délire pas aux échecs » malgré sa structure psychotique peu douteuse, et ce bien qu'on puisse légitimement s'interroger sur le statut de ce jeu avant sa décompensation. Le « délire des échecs » surgit quand précisément le « jeu » n'est plus possible et que la structure ludique s'est effondrée : les règles deviennent « folles » et perdent leur statut de règles conventionnelles. Il n'y a plus ni plateau, ni pièces déterminées d'avance (un réverbère peut ainsi devenir un cheval), le but du jeu lui-même devient obscur et insaisissable pour Loujine. Nous tenterons d'élaborer la différence entre le jeu et le délire non par la distinction entre deux « états de conscience », mais entre deux « structures » formelles. Pour anticiper sur la suite, annonçons que le délire conduit à l'annihilation de l'*écart* constitutif du jeu.

Fermons cette « parenthèse » pour revenir aux jeux de fiction qui, selon notre hypothèse, comportent, formellement, une dimension conventionnelle, même s'ils ne sont pas établis par un régime de règles aussi organisées que celles des jeux d'*agôn* et d'*alea*[821].

4.2.2.2.2 La convention dans le jeu symbolique ou jeu de fiction

Dans les jeux de règles, les règles peuvent, en droit, être énoncées sous forme d'un règlement comme une notice de jeu par exemple, même si cela n'est pas, de fait, toujours le cas. Par exemple, pour jouer à cache-cache, personne n'a besoin d'une notice. En toute rigueur, il serait pourtant possible d'en écrire une. Ce règlement comporte, selon C. Duflo, des règles « constitutives » (qui concernent les *conditions* du jeu, par exemple 64 cases aux échecs, il y a les blancs et les noirs, chacun dispose de huit pions, d'un roi, d'une reine...) et des règles « régulatrices » (qui concernent le *déroulement* du jeu : le cheval se déplace de telle manière, le roi est mis en échec de telle façon…). En tant que telles, ces règles ne peuvent être remises en cause sans que le jeu ne cesse : elles sont tacitement admises par toute personne qui entre dans le jeu,

821 Jeux de compétition et jeux de hasard.

formant ainsi un « contrat »[822] entre les joueurs. Elles définissent le point de départ du jeu, comment se déroule celui-ci et quelles en sont les issues possibles[823]. Ce faisant, elles délimitent l'espace de ce qui est permis et de ce qui ne l'est pas.

Définies ainsi, les « règles », au sens strict, manquent dans les « jeux de fiction » et *a fortiori* dans les « jeux d'exercice ». Quels seront le déroulement et l'issue du jeu de dînette, du jeu du cheval du petit Hans, du jeu de cubes ou de la séquence de ricochets sur l'eau ? Nul ne peut le prévoir. Le déroulement de ces jeux est plus « ouvert » et moins codifié. Leur point de départ, leur déroulement et leur issue ne présupposent pas un ensemble de règles prédéfinies d'avance et aussi « rigides » – pour reprendre le terme utilisé par R. Caillois – que celles des jeux de règles.

Malgré ces différences, nous considérons que plusieurs types de « conventions » règnent dans les jeux de fiction.

4.2.2.2.3 Règle constitutive du jeu de fiction

Insistons sur la convention qui, selon nous, régit par excellence le jeu de fiction. Contrairement à ce que nous dit Caillois, entrer dans un jeu de fiction ne résulte pas tant d'un « état de conscience spécifique » que de l'instauration de marqueurs ou d'opérateurs symboliques. Les expressions enfantines qui scandent l'entrée dans cette aire sont d'ailleurs bien connues. Parfois, l'enfant initie le jeu par cette expression : « Et si on jouait à… ? », il peut alors s'agir de jouer à la dînette, au docteur, à la princesse, peu importe, la question elle-même a transporté les joueurs dans une aire différente, en un lieu symboliquement défini par cette invitation. Dans certains cas, l'usage du conditionnel seul suffit à instaurer une coupure symbolique : « On dirait que toi tu serais… et moi je serais… ». Là encore, peu importe quel rôle sera distribué, le conditionnel « délocalise » dans un autre espace et un autre temps.

Le jeu de fiction est institué par une dimension « performative » des mots ou des gestes. Comme l'écrit C. Duflo :

> Dire qu'un bâton est une épée n'est pas avoir une hallucination, mais donner une règle d'usage pour le maniement du bâton (qui interdit par exemple de s'en servir comme d'une canne ou d'un fusil)… L'objet ludique, dès lors, ne se définit pas par son contenu imaginaire, ni par sa matérialité, mais par la règle que cet imaginaire et cette matérialité incarnent. […] Les véritables objets ludiques ne sont pas ces bouts de bois, ces lignes, etc., *ce sont ces positions structurales définies par la légalité ludique.*[824]

Dans le jeu de fiction, les mots, mais aussi les gestes ont une fonction performative. « On dirait que tu serais… » suffit à faire que nous « soyons » ceci ou cela, en tout cas dans le temps et

822 C. Duflo, *Jouer et philosopher*, *op. cit.*, p.15.
823 Dans les jeux de règles, il n'y a pas d'autre issue que gagner, perdre ou faire « match nul ».
824 C. Duflo, *Jouer et philosopher*, *op. cit.*, p. 115.

l'espace du jeu. Réciproquement, le jeu durera aussi longtemps que cette convention ne sera pas remise en cause. Deux ou trois mots suffisent ainsi pour que les lois qui règnent ne soient plus celles du quotidien, qu'une nouvelle légalité soit instaurée et avec elle une coupure, délimitant l'aire du jeu. La fiction n'est pas accompagnée, comme dit Caillois, d'une mystérieuse « conscience de réalité seconde » : elle consiste à « instituer » *par convention* une réalité seconde ou « surréalité ». Comme nous disent les enfants, ce n'est pas « pour de vrai », mais « pour de faux » que se déroulent leurs jeux. Vu sous cet angle, l'« état de conscience spécifique » est tout au plus une conséquence de cette convention, que nous définirons comme « intentionnalité ludique ».

Dans le jeu de fiction, ce qui compte n'est pas tant ce qui est *fait* que ce qui est *dit*. Pour reprendre la terminologie d'Austin[825], dans le jeu, « dire, c'est faire ». Réciproquement, « pour faire », il suffit souvent de « dire » (« on dirait que j'aurais trouvé un trésor et que… »). Pour cette raison, le jeu symbolique s'arrête au moment où la dînette vient combler la faim, où le jeu de guerre blesse et fait mal et où les jeux de l'amour se métamorphosent en corps à corps.

Le jeu de fiction est avant tout « évocation », en même temps que constitution symbolique, d'un monde surréel. Nous considérons que ce ne sont pas seulement les mots, mais aussi les *gestes* et les *objets* qui remplissent cette fonction « évocatrice » dans le jeu. Pour cette raison, le geste ludique *peut* et *doit*, dans une certaine mesure, être seulement ébauché ou demeurer schématique dans la mesure où *il ne vaut pas en lui-même, mais comme évocation de l'acte*. De la même manière, le « joujou » dont nous parle Baudelaire *évoque* le cheval ou le bonhomme, il ne l'imite pas, mais comporte certains « traits » qui permettent, dans cette poésie concrète propre au jouet, de le signifier. À l'inverse, constatons combien le jouet « mimétique » est une invention qui tend à corrompre le principe du jeu tant, pour évoquer, il n'est pas besoin d'imiter. Là où l'évocation, en tant que nomination, reconnaît et entérine l'absence de la chose, l'imitation tente, au contraire, de combler l'absence par le recours au leurre, au « double miniature » dont la logique consiste à abolir tout manque.

Le fait de ne pas respecter cette dimension évocatrice – par exemple l'enfant qui souhaite véritablement manger, courir, sortir de la pièce, etc… – conduit à se situer du côté de l'acte plutôt que de l'évocation de l'acte et donc à quitter l'aire du jeu institué par la dimension performative de la parole, des gestes et des objets.

Il va sans dire que cette tentation se produit fréquemment dans la clinique avec les enfants. Nous reviendrons sur l'intérêt de leur rappeler cette « règle fondamentale » du jeu de fiction.

825 J. L. Austin (1962), *Quand dire c'est faire*, traduction G. Lane, Paris, Seuil, 1970.

4.2.2.2.4 Règles contextuelles

En deuxième lieu, nous proposons de considérer qu'il existe des « règles contextuelles » dans les jeux de fiction dont la fonction est proche de celle des « règles régulatrices » des jeux de règles – règles régulatrices qui, rappelons-le, dictent, de manière plus ou moins stricte, *comment* on joue.

Dans les jeux de fiction, s'il ne s'agit pas de règle à proprement parler, une convention permet néanmoins d'instaurer aussi bien le choix du *thème ludique* (« on dirait qu'on jouerait au gendarme et au voleur »), des *rôles* de chacun (« on dirait que *tu* serais le gendarme et que *je* serais le voleur ») et des *usages* (« on dirait que *ce* bout de bois serait un *pistolet* »). Elles impliquent une cohérence du thème ludique. Elles constituent une structure ouverte, et en l'absence d'un règlement strictement codifié, proposent, à la manière d'un thème musical, des variantes et des improvisations « sur le thème »[826]. Ces conventions sont comparables, selon nous, à des standards de jazz, à partir desquels le joueur se trouve libre d'improviser. À cet égard, certains jeux – tels que celui du docteur, de la maîtresse, du papa et de la maman – constituent « les grands classiques » du répertoire enfantin qu'il est possible de soumettre à de nombreuses variantes. Dans certains cas, l'enfant peut aussi innover et inventer un thème « original ».

Ces règles contextuelles ou thématiques ne sont pas exactement identiques aux règles des *games* : elles n'offrent pas la même clôture des combinaisons ou la même possibilité de prédiction. On saisit cette différence si l'on établit la comparaison entre « jouer au cheval » et « jouer » la pièce du cheval aux échecs. On voit que la quantité de mouvements possibles aux échecs est comptabilisable : on pourrait énumérer tous les mouvements que va pouvoir faire le cheval sur l'échiquier, les anticiper à partir de la place qu'il occupe. Les règles régulatrices du jeu définissent une structure qui permet d'avance le calcul. Il n'est pas possible d'inventer d'autres combinaisons sans modifier les règles. Celles-ci sont en nombre fini. Par opposition, l'enfant qui « joue au cheval » peut décider que celui-ci refuse d'avancer, qu'il se cabre, qu'il s'agit de l'emmener à l'écurie, qu'il a trouvé de l'herbe appétissante en cours de route, qu'il va mordre le petit garçon qui est là ou encore qu'il a envie de faire du saut d'obstacles… La quantité de possibilités (notion qui s'oppose à celle de « combinaisons ») n'est pas en droit comptabilisable. La structure est ouverte, une place est laissée à de l'imprévisible. L'ordre du jeu de fiction est « lâche » et non serré.

Pour autant, cela ne signifie pas que la fiction soit le règne de l'arbitraire. Dans les jeux de fiction quels qu'ils soient, on assiste à une cohérence des « mondes ». Improviser en fonction d'un thème choisi ne signifie pas faire « n'importe quoi ». Aussi, à moins que le contexte du jeu

826 Évoquée par R. Caillois lui-même dans *Les jeux et les hommes*, *op.cit.*, p. 40.

ne soit celui du conte et de la magie, le cheval ne va-t-il pas se retransformer en lézard à minuit comme dans *Cendrillon*. À moins que l'enfant n'ait situé le contexte de son jeu dans celui de la science-fiction, aucun martien, non plus, ne va arriver au beau milieu du jeu du cheval du petit Hans. Nous ne soutenons pas que ces éventualités sont, en droit, rigoureusement proscrites ou exclues – comme ce serait le cas dans un jeux de règles –, elles sont seulement *peu probables*.

Le lecteur nous objectera qu'une « instabilité » du thème peut pourtant être observée en cours de « jeu ». C'est un point, selon nous, extrêmement intéressant à relever. Si les règles et le contexte changent, jusqu'à quand est-il légitime de parler encore de « jeu » ? Le jeu peut-il être assimilé à une mise en acte, sans coupure, des fantaisies du sujet ?

Nous avons rencontré ainsi R. (garçon de dix ans) qui passait d'un thème à un autre dans une métamorphose permanente qui donnait le vertige, le pistolet devenant cheval puis arrosoir sans qu'aucun des thèmes, au final, ne trouve, dans ce tourbillonnement, à se déployer. Nous faisons l'hypothèse que dans cette « dérive » de l'imaginaire ou « fuite des thèmes » comme il existe une fuite des idées, aucun espace de jeu ne trouvait à s'ouvrir. *Le jeu n'est pas libre cours laissé au processus primaire.*

Dans la limite, pourtant, où un jeu laisse place à des sauts et des incohérences sans pour autant cesser d'être un jeu, considérons que délimiter, avec précision, *à partir de quand* le jeu « cesse » demeure un point difficile à établir avec précision. Néanmoins, qu'il nous soit permis de parler ici de « tendance ». Il nous apparaît que le jeu se désagrège à mesure que les conventions qui le constituent, perdant toute permanence, se délitent.

Totalement désorganisé, nous soutenons qu'un jeu n'est plus un jeu, quitte à nous opposer à l'idée de Winnicott selon laquelle le *playing* implique une « non intégration ». Nous avons suffisamment insisté sur le fait que le *playing* n'est pas le *play* pour avoir besoin d'y revenir ici. Contentons-nous de relever que nous ne *contestons* pas tant ici l'idée que le *playing* implique une désorganisation – affirmation qui nous semble pertinente à maints égards – que nous ne *soutenons qu'il n'existe pas de jeu (play) sans une cohérence minimale.*

D'ailleurs, si le « jeu » consiste précisément, comme dans l'association libre ou le *squiggle game*, à laisser place à la désorganisation de la parole, le paradoxe n'est qu'apparent : il s'agit bien d'un « jeu » *tant que* ce libre cours résulte d'une *règle* consistant à laisser libre cours à la désorganisation[827].

Le jeu de fiction suppose une certaine cohérence thématique.

---

827 C'est pour cette raison qu'un tel jeu (tel que le dispositif de l'association libre par exemple) ne peut être proposé à un sujet qui « délire déjà » puisque la règle y perd son statut de convention. Une telle invitation n'est pas invitation à jouer, mais à délirer.

4.2.2.2.5 Du jeu de fiction comme bricolage

Insistons enfin sur un dernier aspect constitutif des jeux de fiction. Si nous avons relevé que ces derniers se fondent sur l'évocation et qu'ils sont régis par une cohérence thématique, reste à envisager de quelle manière ils s'appuient sur des objets matériels, en eux-mêmes occasions et parties intégrantes du jeu comme dispositif conventionnel.

Dans le jeu de fiction, un thème de départ, ouvrant sur une libre improvisation, peut se saisir et se nourrir des objets rencontrés au hasard[828]. La dimension « lâche »[829] de la convention dans le jeu de fiction se voit contrebalancée par cet appui fortuit et accidentel sur ce que l'enfant « trouve ». Dans le jeu, l'occasion fait le larron ou plutôt l'*objeu* fait le joueur. Une trouvaille est susceptible de venir incliner le cours d'un jeu. Cette dimension nous évoque ce que C. Levi-Strauss a défini comme le « bricolage » dans *La pensée sauvage*. S'opposant à une pensée scientifique (qui se fonde sur une structure donnée d'avance), la pensée mythique se structurerait, selon lui, comme celle du bricoleur, avec les éléments « à disposition ».

L'enfant qui joue, ce sera notre hypothèse – nous en reparlons *infra* – adopte ainsi, selon nous, un mode d'élaboration au plus près de cette pensée « bricoleuse »[830], proche de la pensée mythique. Si le bricoleur fabrique son abri de jardin, par exemple, au gré du stock de matériel qu'il a patiemment rassemblé et accumulé au cours des années en se disant « ça peut toujours servir », de la même manière, l'enfant peut arriver en séance avec une plume trouvée par terre ou avec un caillou un peu différent des autres, un instant captivé par la poésie de l'objet[831]. Heureux de sa trouvaille, il l'emporte avec lui[832] : « ça peut toujours servir… » semble-t-il se dire, non comme moyen d'une *technè* à la manière du bricoleur, mais comme motif de jeu et sarment du désir.

Fédida propose de considérer cet « usage » des objets dans le jeu des enfants comme « dé-signification »[833], c'est-à-dire détournement de l'usage habituel et commun. On sait combien les objets les plus communs en viennent, en effet, à se métamorphoser dans leurs jeux. Les ficelles y deviennent des serpents, les crayons plantés dans une boule de pâte à modeler des pics de

828 Que l'enfant trouve un *playmobil* avec une jambe cassée va éventuellement venir nourrir le scénario de l'élément inattendu d'un unijambiste ou d'un blessé qu'il s'agit de conduire à l'hôpital. D'autres éventualités sont possibles : l'enfant peut aussi faire comme si de rien n'était, qu'importe que la figurine soit amputée, ses traits valent suffisamment pour en en faire un personnage : « Oh il a la jambe cassée !... Pas grave ! ». L'enfant peut aussi, troisième éventualité, inventer une fantaisie qui rende compte de ce manque par l'invention d'un *flash back* fantasmatique qui peut ou non influer sur le déroulement du scénario.

829 Au sens de *loose* en anglais ou *locker* en allemand.

830 D'autres éléments nous conduisent à ce constat sur lequel nous reviendrons.

831 Comme mû par cette force d'émerveillement que retrouve le poète : « l'amour est un caillou riant dans le soleil », P. Éluard.

832 Quoi qu'on connaisse aussi ces tiroirs d'enfants remplis d'objets en tous genres qui, l'espace d'un instant, l'ont captivé et qu'il a entreposé là comme un trésor, l'enfant n'accumule pas comme le bricoleur : ses objets sont voués à une certaine impermanence.

833 P. Fédida, « L'objeu », *L'absence*, Paris, Gallimard, 1978, 97-195.

hérisson et la boîte en carton un lit pour enfant. À nouveau nous est donné à constater combien les objets se trouvent convoqués, dans le jeu, pour leur force *évocatrice* et non en eux-mêmes. Désignant autre chose qu'eux-mêmes, ils deviennent « prétexte » ou « support » à l'instauration d'une convention.

Pour conclure, considérons que, dans le jeu symbolique, mots, gestes et choses « évoquent ». Tout écrasement de cette dimension évocatrice au profit d'un acte qui vaut pour lui-même plutôt que pour ce qu'il évoque ou d'un objet fétiche qui vaut comme chose plutôt que comme évocation tend à en corrompre le principe.

Annonçons dès maintenant que c'est en raison de cette dimension langagière – qui privilégie le dire sur le faire – qu'il est possible, en cure, de recourir au jeu.

4.2.2.3 « Jeux d'exercice » et stéréotypies

Si nous avons envisagé la dimension conventionnelle du jeu de règle et du jeu de fiction, demeure encore entière la question de la convention pour ce qui concerne les jeux que J. Piaget baptise « d'exercice »[834] et qu'il définit de la manière suivante : « simple plaisir d'être cause ou d'un sentiment de puissance »[835]. Ces derniers consistent par exemple à empiler des cubes, jouer au bilboquet, faire tomber un caillou dans un trou, le reprendre et recommencer.

Dans ce type de jeux, il n'existe pas d'opérateur ou de marqueur symbolique qui permette de repérer que l'enfant est entré dans une aire de jeu à part : aucune règle ne se trouve énoncée, ni parole fondatrice de la convention prononcée. Ces jeux n'ont pas de dimension évocatrice comme dans le jeu de fiction. L'acte vaut dans son immanence : il n'y aurait pas de sens à « mimer » le fait d'empiler des cubes ou de lancer le caillou, le jeu suppose l'expérimentation *par* l'acte lui-même. Nous soutiendrons néanmoins que, dans de tels jeux, s'inaugure la possibilité de l'institution d'un « écart » symbolique.

C'est donc au moment où l'enfant se met à *répéter* son geste ou une séquence de gestes que commence le jeu. En effet, un geste isolé n'est pas encore « jeu ». Le déroulement du jeu, faisant émerger une régularité dans et par la répétition, constitue l'ébauche d'une légalité. Dans le jeu d'exercice, l'acte et la légalité demeurent « indissociables »[836], la convention ne peut pas encore être dégagée ni abstraite du geste qui « s'invente », au fur et à mesure, comme jeu. C'est *en jouant*

834 Il nous semble que les jeux de vertige ou d'ilynx peuvent entrer peu ou prou dans cette catégorie.

835 J. Piaget, *op. cit.*, p. 121. Ce dernier subdivise en trois sous-catégories ces jeux d'exercice. Premièrement, l'exercice simple « pour le seul plaisir de la répétition, hors contexte ». Deuxièmement, les « combinaisons sans but inventées en tant que telles et non seulement reproduites ». Troisièmement, les « combinaisons avec but », jeu qui « tourne » alors au jeu symbolique avec règles ou adaptations réelles.

836 Aussi, la légalité ne préexisterait pas au jeu comme dans les jeux de fiction et de règle, mais serait « prise » dans l'acte lui-même dans la mesure où celui-ci se trouve répété.

que l'aire du jeu d'exercice s'édifie et s'élabore. *En ce sens, le geste n'évoque pas autre chose que lui-même et n'est pas encore authentiquement symbolique*, même si, à l'horizon, c'est l'émergence du symbolique que rend possible le jeu d'exercice.

Par exemple, une enfant (D, un an et demi) ramasse des cailloux, les met dans une bouteille en plastique, puis secoue la bouteille, manifestement pour le plaisir ou l'expérience d'entendre le bruit des cailloux dans le plastique. Dans le troisième temps du « jeu », l'enfant vide la bouteille. La séquence est répétée un nombre incalculable de fois : elle met à nouveau des cailloux dans la bouteille, secoue puis vide la bouteille. Cette activité détachée de toute nécessité extérieure se trouve répétée « pour elle-même ».

Pour mettre en lumière l'horizon symbolique des jeux d'exercice, l'opposition entre jeux d'exercice et stéréotypies – que nous serions plutôt tenté de considérer comme des « anti-jeux » – nous paraît éclairante.

Au premier abord, il faut bien reconnaître que certains dispositifs mis en place dans les stéréotypies évoquent le dispositif des « jeux d'exercice ». On y assiste à la répétition de schèmes moteurs. Qu'est-ce qui permet, dans ces circonstances, de distinguer les uns des autres ? Prenons l'exemple d'une stéréotypie : V. (petit garçon de 5 ans qui ne prononce aucun mot) s'emparait de crayons ou de feutres, un dans chaque main. Parfois, baissant la tête, il mettait ses deux mains devant son front, tenant toujours les crayons bien serrés, comme des cornes. Cette séquence se répétait inlassablement sans qu'aucune variante significative ne puisse être remarquée.

Qu'est-ce qui, en définitive, permet de distinguer une telle stéréotypie d'un banal jeu d'exercice ? Qu'est-ce qui légitime, d'ailleurs, à parler ici de stéréotypie plutôt que de jeu ? Reconnaissons qu'en lui-même le dispositif de cette dernière ne diffère guère de ce que définit Piaget comme « plaisir d'être cause » – même si la dimension de plaisir ne semble guère pouvoir se situer du côté d'un *enjoyment* supposant une certaine détente irréductiblement absente ici.

Ce qui conduit à faire de la répétition de ces schèmes moteurs autre chose qu'un jeu, c'est la répétition inaltérable des séquences. Dans la stéréotypie, la répétition s'est muée en réitération, ce qui n'est pas pour rien dans le sentiment que donnent ces actes d'être devenus « mécaniques ». Comme désincarnés, ces gestes n'ont pas de « bougé » ni de « jeu », au sens de décalage. Ils sont devenus, semble-t-il, des automatismes. Le schème s'est figé sans possibilité de donner lieu à des variantes ou des métamorphoses.

Or, là où la répétition dans le jeu d'exercice faisait, comme nous l'avons proposé, émerger une légalité, la réitération n'ouvre sur rien d'autre que l'acte brut permettant, au plus près de la sensation, de s'abîmer en celle-ci. La chose n'a pas ici d'équivocité, elle est pure présence et le geste n'ouvre sur rien d'autre que lui-même. La chose, dans la stéréotypie, semble avoir « pris

dans la masse ». Cette immersion dans « l'être » des choses n'est pas sans nous évoquer cette habitude assez fréquente, chez certains enfants « autistes », de marcher sur la pointe des pieds comme tentative d'expérimenter, dans cet effort, l'intensité sensorielle maximale, comme un point de butée dans la corporéité. Plutôt que permettre le « décollement » d'une légalité comme nous l'avons évoqué dans les jeux d'exercice, ces réitérations semblent viser, au contraire, la recherche d'une sensation monolithique.

Par là, nous n'affirmons pas que ces jeux ne laissent pas la possibilité, tels des « jeux potentiels »[837], de s'ouvrir sur autre chose, mais souhaitons mettre en lumière combien c'est à rebours d'un mouvement d'émergence d'un lieu symbolique que ces réitérations conduisent.

Dans la stéréotypie de V. consistant à tenir les crayons comme des cornes, il ne s'agit pas de lâcher l'objet en instaurant, par là, une légalité immanente au geste, mais de « faire corps » avec l'objet en abolissant, au contraire, toute éventualité de coupure.

Dans ces jeux d'exercice, l'émergence d'une légalité immanente au geste ouvre la possibilité de l'accès à la symbolisation. À ce titre, nous rapporterons l'exemple d'un jeu laissant entr'apercevoir le moment de « décollement » de l'acte et du symbole dans un jeu d'exercice (ce qui n'était pas encore le cas du jeu de D. pris dans l'immanence de l'acte).

B., petite fille de trois ans et six mois, accusait un retard massif de langage. Le dispositif de son jeu, minimal, consistait à faire tomber par terre les crayons posés sur la table. À chaque fois, elle ponctuait la chute du crayon par un regard en notre direction et une attitude corporelle très singulière : les deux paumes de ses mains tendues vers le ciel, les épaules haussées, l'enfant prenait un instant la pose d'une caryatide.

Cette attitude corporelle nous apparut comme une manière d'ériger, pour la petite fille, un premier symbole « *incarné* » en lieu et place du crayon qui avait chu. Esquisse corporelle du mot, c'est-à-dire transition vers la fonction symbolique, notons que ce hiéroglyphe corporel s'accompagnait immanquablement d'une expiration sonore, « hein ! », moment insigne où mot et signe, encore inséparables l'un de l'autre, ébauchaient la possibilité d'une dissociation.

À ce stade du jeu, notons que l'interjection « hein ! » n'avait pas encore atteint le statut de pure abstraction sonore, le chiasme de la chair et du mot ne s'était pas encore délié. C'est seulement dans les séquences succédant à cette inlassable répétition – notre intervention consistant essentiellement à offrir un lieu à cette dernière, manière d'acquiescer à ce qui était en train de se produire –, un mot, articulé cette fois et sans support corporel, surgit. Ne se

837 R. Roussillon, « Le jeu et le potentiel », *Revue Française de Psychanalyse*, *op. cit.*

contentant plus de laisser tomber les crayons, B. joua désormais à les remettre dans leur petit pot de verre, accompagnant le retour des « petits » crayons dans le pot par un mot : « petit ! »[838].

On constate, au décours de cette illustration, que les jeux d'exercice constituent des lieux d'émergence du symbolique. C'est à ce titre qu'ils sont importants à prendre en compte dans le travail avec les enfants jeunes ou qui ne parlent pas encore. Ils ne découlent pas tant d'une convention qu'ils n'*instaurent* dans et par la répétition elle-même un ordre différent et une légalité singulière. S'y ébauche la possibilité d'un affranchissement, vis-à-vis de la corporéité, de la fonction symbolique, permettant d'« évoquer » la chose en son absence.

4.2.3 Le dispositif du jeu et le dispositif de la cure

Nous avons souhaité rendre compte du fait que les jeux instaurent une autre légalité et donc un saut symbolique. Cette dimension conventionnelle du jeu nous conduit à envisager celui-ci comme structure double et paradoxale impliquant ce que nous appellerons sa « négation » et la « négation de sa négation ». Du fait qu'il est un dispositif conventionnel, c'est, en effet, la possibilité de la *fin* de la convention, c'est-à-dire sa propre négation, que le jeu implique. Réciproquement, jouer comporte l'exigence, dans une certaine mesure, de « se prendre au jeu », c'est ce que nous appelons la négation de la négation induite logiquement par la structure ludique : l'« oubli » en quelque sorte du fait qu'il ne s'agit que de conventions.

L'explicitation de cette dimension paradoxale du dispositif ludique nous conduira ici à nous interroger sur la manière d'accueillir celui-ci dans le dispositif de la cure.

4.2.3.1 Le jeu comme structure double

4.2.3.1.1 Le jeu comme négation

Le jeu émerge de règles conventionnelles quand bien même ces règles, dans le jeu d'exercice, ne préexistent pas au jeu, mais surgissent plutôt dans l'après-coup de la répétition d'une trouvaille. En d'autres termes, le jeu peut se définir comme instauration d'une légalité qui ne se soutient que d'elle-même et n'a d'autre but qu'elle-même, comme règne d'une autre légalité hétérogène. Il est, comme l'affirme Aristote[839], « autotélique ». Né d'une certaine convention, *le jeu implique donc la possibilité logique de sa propre négation et de sa propre fin*. Né d'une convention, le jeu implique une prise en considération de cette part conventionnelle. Tout jeu « oubliant » ou niant l'arbitraire de cette convention dont il est issu risque, selon nous, de se *corrompre*.

Un jeu n'est et ne demeure donc un jeu que dans la mesure où il demeure une « parenthèse ». Si ses conventions s'étendent et s'élargissent hors d'un lieu circonscrit, si son

838 Qu'accidentellement nous avions utilisé pour lui parler tandis qu'elle maniait ces crayons.
839 Aristote, *Éthique à Nicomaque*, *op. cit.*, X, 6.

domaine ne se trouve plus circonscrit, le jeu se dénature. Un jeu qui ne s'arrête plus dans le temps ou qui ne délimite plus un espace singulier, mais au contraire envahit la scène n'est plus un jeu. Comme nous l'avons déjà suggéré au décours du « jeu » du petit Arpad, le fait que le jeu soit devenu « totalitaire » et qu'il ne soit plus possible d'en sortir est le signe qu'il ne s'agit plus tout à fait d'un jeu. Un jeu doit, au contraire, pouvoir s'arrêter : il contient sa propre négation, au sens où il suppose la *reconnaissance* de sa dimension conventionnelle et fictive. Structurellement, le jeu naît du contraste entre le règne qu'il instaure et celui de la légalité commune du *koinos kosmos*. Si la dé-signification fait oublier la signification vis-à-vis de laquelle elle se décale, elle perd sa nature de « dé-signification » en devenant signification tout court. Dès lors que ce contraste ou que cette coupure tend à disparaître, c'est le jeu lui-même qui tend à se muer en autre chose. En ce sens, on peut affirmer que *si tout est jeu, plus rien n'est jeu*. S'il est extrêmement difficile de définir le jeu alors qu'il est très facile de repérer ce qui n'est plus du jeu, gageons que précisément le jeu ne peut émerger et se maintenir que *dans et par* la césure qu'il introduit.

Si le jeu envahit la réalité et dissout les limites qui font de lui un lieu à part, le jeu perd son statut de jeu. Par structure, un jeu doit pouvoir s'interrompre. C'est en ce sens que tout jeu suppose structurellement la possibilité de sa propre négation : un jeu peut ne pas être, davantage, il *doit* même pouvoir ne pas être, au sens où « devoir » désigne ici une nécessité. Dans la mesure où ce qui est nécessaire, c'est ce qui ne peut pas ne pas être, voilà la formule à laquelle nous aboutissons : « *Le jeu ne peut pas ne pas pouvoir ne pas être* ». On devine, dans les méandres et les retournements de cette formule, l'évident paradoxe du lieu grammatical du jeu.

La non prise en considération ou reconnaissance de cette dimension conventionnelle implique bien sûr une des raisons majeures de corruption du principe du jeu, dont le délire est la forme la plus frappante.

Le délire récuse la possibilité de la « négation » et par conséquent celle de la « négation de la négation ». Il abolit toute césure. La distinction entre le « jeu des échecs » et le « délire des échecs » dans le roman de Nabokov, *La défense Loujine* –déjà évoqué – illustre de manière éclairante ce qu'il en est de la corruption du jeu qui devient un délire. Au moment où une cigarette brûle la main de Loujine pendant un tournoi, le rappelant à sa condition d'homme incarné, c'est ce qui permettait de « séparer » le jeu des échecs comme dispositif (comportant règles, plateau, …) qui se trouve voler en éclats. À partir de ce moment, Loujine ne peut plus poursuivre la partie commencée.

En effet, la « partie » devient, dans le délire, une partie que Loujine joue avec le grand Autre selon des règles déliées de toute convention. Aussi, cette partie n'est-elle plus un jeu. La structure symbolique très rigoureuse du jeu des échecs s'est disloquée. Les règles régulatrices et

constitutives du jeu n'ont plus cours. Le plateau a disparu, les mouvements des pièces sont anarchiques et Loujine ignore aussi bien le but de cette partie que l'identité de son adversaire. Le lieu du jeu a totalement envahi la scène psychique et ne forme plus une parenthèse. La seule issue qu'il trouvera, rappelons-le, sera de « sortir du jeu » en se défenestrant[840].

Si le délire constitue une corruption spectaculaire du jeu, considérons que, de manière générale, toute pratique dite ludique qui en vient à *annuler* la possibilité de sa propre négation a déjà basculé dans autre chose que du jeu.

4.2.3.1.2 Le jeu comme négation de la négation

Réciproquement, il est nécessaire d'ajouter que cette nécessité structurelle de comprendre sa propre négation, dans le jeu, s'accompagne par ailleurs nécessairement et inversement de la *négation de la négation*, ce que révèle l'expression « se prendre au jeu ».

Si l'on ne se prend pas au jeu, c'est-à-dire, si, d'une certaine manière, le joueur n'adhère pas au jeu comme s'il s'agissait de la chose la plus sérieuse du monde et la seule qui soit dans l'instant où il joue, mais qu'il demeure, au contraire, dans la conscience vive que « ce n'est qu'un jeu », il ne pourra pas non plus véritablement jouer ou habiter le jeu. Celui-ci se résumera, pour ce sujet, à obéir à des conventions sans rien engager de lui-même.

Cette manière de jouer sans jouer est au jeu, selon nous et pour faire une analogie, ce que la « bigoterie » est à la foi. Appliquer des conventions, fussent-elles celles d'un jeu de fiction sans risquer de se prendre au jeu est comparable au fait de réciter une prière par habitude, à égrener un chapelet comme on épluche les carottes ou à accomplir les rites de manière formelle en oubliant l'esprit qui les a institués. Jouer en obéissant aux règles sans risquer de se laisser prendre par le jeu revient à considérer, si l'on file l'analogie avec le monde sacré, qu'il suffit d'aller le dimanche à la messe pour être en contact avec la transcendance. La lettre a pris le pas sur l'esprit. La convention s'est sclérosée. Réduite à une dimension formelle, elle s'est vidée et ne ménage plus, en son cœur, la possibilité d'expérimenter un nouveau rapport à soi. Winnicott, dans *Jeu et réalité*, évoque, à ce sujet, le cas de cette jeune femme qui, petite fille, aurait joué avec les autres de cette manière « sans y être » et sans rien engager d'elle-même, c'est-à-dire sans jamais se laisser prendre au jeu[841].

Cette « bigotisation » du jeu constitue une corruption du jeu aussi notable que celle qui consiste, comme évoqué précédemment, à le confondre avec la réalité. Considérons, en ce point, combien cette manière de « ne pas se prendre au jeu » protège vraisemblablement du risque que

840 C'est ce qui nous avait amené à faire l'hypothèse que la dimension concrète du dispositif du jeu, avec ses règles, ses figurines, son plateau, offrait un lieu concret permettant de circonscrire le réel non symbolisable et que ce faisant, le jeu offrait une contenance au sujet.

841 D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 69.

le jeu fasse émerger quelque chose d'effrayant, de l'ordre de l'*Unheimlich*, et en définitive quelque chose de l'ordre du non-maîtrisable. Le jeu risque toujours de se muer en quelque chose d'effrayant nous disait Winnicott. En effet, se prendre au jeu suppose une certaine « déprise ».

Accepter de jouer, au-delà d'une pure obéissance formelle et littérale aux règles, suppose donc une certaine « mise ». Certes on peut ici penser concrètement à la « mise » que certains *games*[842] mettent en place, mais plus largement, le jeu implique, selon nous, que le sujet renonce à une position imaginaire de complétude narcissique. *En cela, il engage et mise une certaine perte de maîtrise*.

Sans cette perte qui permet d'initier le jeu, il est permis de penser que celui-ci ne sera en définitive qu'un jeu de dupes et de leurres, application conformiste ou désincarnée de conventions. Bref, dans ce type de corruption, le jeu tendra à devenir « rituel » ou « cérémonial », ce qui laisse envisager la proximité de ce dévoiement du jeu avec le monde de la perversion.

Le jeu, pour ne pas se résumer à une « forme creuse », suppose de consentir à une certaine perte et de laisser place à une faille, celle-ci ouvrant potentiellement la porte à l'*Unheimlich* – au sens proprement intraduisible où le désir comporte pour le sujet lui-même la dimension la plus familière et en même temps la plus étrangère en soi, et donc la plus inquiétante et la moins maîtrisable.

Pour conclure sur ces deux développements concernant le rôle de la négation et de la négation de la négation dans le jeu, reconnaissons que le jeu, comme le *Witz* que Freud qualifiait de *Janus Bifrons*, comporte une nature double. Il est ainsi éminemment trouble et paradoxal. Son équilibre, comme l'exprime Winnicott, est, pour cette raison, éminemment précaire.

Reconnaissons d'ailleurs que c'est dans ce suspens et cette indécidabilité qu'il est pleinement jeu. Dès lors qu'une dimension, dans le temps du jeu, prend le pas sur l'autre, celui-ci risque de se dénaturer. Seule la fin du jeu vient mettre fin au paradoxe qui imprègne le cœur du processus ludique lui-même, venant rappeler la nécessité de refermer la parenthèse qu'il a ouverte.

4.2.3.2 Le jeu dans le dispositif de la cure

Ce double repérage nous semble utile pour envisager les jeux en séance et notamment pour rendre compte de notre manière de les accueillir dans le dispositif de la cure elle-même.

842 Comme le poker par exemple.

S'il est possible d'accueillir le jeu de l'enfant, c'est dans la mesure où celui-ci demeure une structure double et paradoxale, une parenthèse « séparée ». Toute corruption de cette structure nous semble devoir être minimalement interrogée, voire conduire au nécessaire rappel de la coupure qui instaure le jeu comme espace à part.

Mais avant même d'en arriver à de telles considérations, précisons, à toutes fins utiles, que le jeu, en tant que tel, ne saurait donner lieu à une technique singulière. Le recours éventuel au jeu comme médiation se trouve, selon nous, subordonné à l'instauration du transfert. En cela, il convient de ne pas fétichiser le jeu : celui-ci ne peut en aucun cas être appréhendé de manière autonome, indépendamment de la dynamique générale de la cure. Il est subordonné à la prise en compte de celle-ci.

4.2.3.2.1 Le jeu et la demande

Tout d'abord nous considérons donc comme primordial – et cela contrairement à la méthode kleinienne consistant à interpréter le transfert immédiatement, éventuellement comme négatif au cas où l'enfant ne coopère pas – que le jeu soit tout d'abord creusé par la demande de l'enfant, c'est-à-dire que l'émergence de celle-ci vienne rappeler la dimension de manque par laquelle, seule, peut advenir un jeu qui ne soit pas « amusement », mais « pris » dans le transfert. La mise en place de ce dispositif est, selon nous, condition *sine qua non* pour l'accueil du jeu.

En ce sens, le rappel de la nécessité du transfert conduit à adopter une démarche contraire à celle de Hug-Hellmuth qui, rappelons-le, menait les cures de l'enfant au domicile de ce dernier afin, disait-elle, d'empêcher ce dernier de « sécher ses séances »[843].

Le dispositif analytique exige l'instauration d'une demande de l'enfant. Si une demande n'a pas été, d'une manière ou d'une autre, formulée, il nous semble particulièrement hasardeux de travailler avec le jeu, comme de manière générale avec tout ce que pourrait apporter l'enfant en séance – en cela, cette précision ne concerne pas tant le jeu spécifiquement que l'analyse des enfants en général. Nous précisons néanmoins ce point dans la mesure où il ne se trouve explicitement mentionné ni chez Freud, ni chez Klein, ni chez Winnicott (et *a fortiori* non plus chez Anna Freud ni Hermine von Hug-Hellmuth).

Reconnaissons que dans un grand nombre de cas, pourtant, notamment celui des enfants très jeunes ou qui ne parlent pas, cette dimension de la demande est extrêmement délicate à manier. Considérons donc, de manière en quelque sorte provisoire, que le jeu ne peut être accueilli comme tel sans que, de quelque manière, soit *au moins* ménagé, si n'est une « demande » à proprement parler, un espace permettant à l'enfant de s'affirmer comme sujet dans son désir ou non d'être aidé. Avec les enfants qui ne parlent pas ou peu, c'est, selon nous, comme un *creux*

843 Cf. annexe, *Hug-Hellmuth ou les impasses d'une conception objectivante de l'infantile.*

réservé à l'éventuelle émergence d'une expression par l'enfant de son désir d'être ou non aidé qui doit être « ménagé » chez le thérapeute lui-même, jusqu'à ce que l'enfant soit éventuellement amené à pouvoir se prononcer sur la question. Dans ce cas, l'effet de division de la demande doit être comme « tenu en réserve » du côté du thérapeute.

Cette précision quant au dispositif permet de « remettre le jeu à sa place ». Celui-ci doit demeurer une éventuelle médiation permettant, dans le cas d'une demande, et au même titre que le dessin ou la parole, de laisser place au dire.

Notre pratique débutante nous a conduit pour notre part, à plusieurs reprises, à nous fourvoyer dans des ébauches de suivis au cours desquels l'enfant se mettait à jouer sans être entré dans une dynamique de transfert. Il va sans dire que ces jeux, pleins, n'ont jamais abouti à rien d'autre qu'à un éventuel amusement pour l'enfant et à un ennui de notre côté.

La première coupure qui affecte le jeu en séance est donc celle du dispositif analytique lui-même, dans la mesure où celui-ci repose sur la demande et l'effet de division que celle-ci produit. *Cette coupure symbolique permet de faire du jeu un jeu dans le transfert ce qui est bien différent d'un jeu tout court.* Dans la mesure où, rappelons-le, les enfants ne viennent pas, en général, d'eux-mêmes en séance et où leur demande n'est pas toujours au rendez-vous, on voit l'intérêt à ménager dans ces premiers jeux éventuellement apportés en séance ce creux de la demande.

Quand, par exemple, Ferenczi reçoit le petit homme coq, c'est l'impossibilité d'instaurer cette coupure génératrice de transfert qui le conduit à abandonner la cure. En cela, il a eu sans doute raison de « couper court » au fait de recevoir l'enfant, même si, pour instaurer la dimension d'une demande d'Arpad, tout n'a peut-être pas été essayé (la possibilité que l'enfant, notamment, puisse se déterminer quant à son désir éventuel d'être aidé n'a pu, visiblement, être signifiée).

À cette réserve près, la coupure qu'instaure Ferenczi en refusant de recevoir à nouveau l'enfant intervient, selon nous, comme rappel salutaire selon lequel il ne s'agit pas en séance de venir « jouer ». Qu'un tel rappel ne s'oppose pas à la possibilité, elle aussi salutaire dans certains cas, de reconnaître que le dire puisse éventuellement prendre la forme du jouer.

Soulignons, au sujet de cette « mise » nécessaire à tout jeu, que dans certains suivis où l'enfant recourt massivement au jeu plutôt qu'à la parole, l'instauration du « paiement symbolique » permet, parfois[844], d'inscrire cette dimension-là, ouvrant l'éventualité que le jeu, occupant une autre fonction que celle de leurre imaginaire, laisse place à un dévoilement des déterminants inconscients du désir.

844 Nous précisons « parfois » tant le « paiement symbolique » ne constitue *en aucun cas* une solution miracle.

4.2.3.2.2 Le jeu et le dire

Ensuite, dans le déroulement du jeu, c'est la règle fondatrice du jeu qui, parfois, a besoin d'être rappelée selon laquelle, dans le jeu de fiction, il s'agit de « faire semblant ». Au cas où c'est un *game* qui est introduit, c'est la distinction fondamentale entre la convention et le règne de l'arbitraire qui se trouve profitablement, selon nous, invoquée. Par là, il s'agit de rappeler que le jeu comporte, comme nous l'avons dit, sa propre négation et ouvre un espace symbolique « autre » permettant l'élévation du désir à la puissance seconde. La règle du « faire semblant », quant à elle, permet de rappeler que le jeu trouve sa place dans la cure en tant que détour par le « dire » et non en tant que promotion de la jouissance.

Si l'on peut recourir au jeu dans le dispositif analytique, c'est dans la mesure, en effet, où ce dernier promeut ce que nous avons appelé « l'évocation » au détriment de l'acte, du corps à corps et du plaisir d'organe. Dès lors qu'il s'éloigne de cette fonction de dire, le recours au jeu nous semble éminemment problématique.

Ainsi, ce sont les interdits majeurs, notamment celui du toucher, du fait de blesser et du fait de manger (notamment la pâte à modeler !) qui gagnent par exemple, dans certains cas, à se trouver rappelés ou énoncés. Plus fondamentalement et plus généralement, c'est la « dimension performative » du jeu selon laquelle il suffit de « faire comme si » qui permet parfois à l'enfant de passer du registre du faire « brut » à celui d'un authentique jeu. D'ailleurs, si une telle invitation *n'a pas d'effets immédiats*, son exigence doit néanmoins continuer d'être « soutenue » du côté du thérapeute, d'après nous, dans la mesure où, telle un « pari », elle permet de supposer que l'enfant accèdera, à un moment ou à un autre, à cette fonction symbolique.

Tout jeu qui tend à remettre en cause la dimension du faire semblant ou dimension « évocatrice du jeu » nous semble, pour cette raison, devoir être interrogé.

T. (garçon de 9 ans), inventant le scénario d'un voleur poursuivi, voulait ainsi réellement sortir par la fenêtre pour échapper au policier imaginaire, mettant à mal, malgré nos suggestions de faire « comme si il sortait », les lois symboliques du jeu où *l'ébauche* du geste suffit à *l'évoquer*. Un tel jeu tend à refuser la dimension que nous avons appelée *performative* du jeu selon laquelle « dire, c'est faire » ainsi que la dimension *évocatrice* du jeu selon laquelle « faire, c'est dire ». C'est ainsi la structure du jeu comme dispositif conventionnel et impliquant sa propre négation qui se trouve ici atteinte.

Remarquons à ce sujet que cet enfant ne transgressait pas uniquement la règle du faire semblant, mais aussi celle du contrat ludique en général propre aux « jeux de règles ». Il avait ainsi expliqué un jeu, auquel nous avions accepté de participer, consistant à retrouver, de mémoire, le chemin qu'il avait dessiné sur un quadrillage constitué de flèches une fois qu'il l'avait effacé. Or,

que nous fassions juste ou faux ne changeait rien à l'affaire, puisqu'aucune convention autre que l'arbitraire ne régnait.

Dans ce cas, c'est le principe ludique lui-même qui se trouvait atteint et notamment le fait que le jeu n'ouvrait sur aucune reconnaissance de ce qui est à même de le fonder : la convention.

Précisons que cette corruption du jeu de T. (un de nos premiers suivis) s'inscrivit dans notre propre dispositif peu « symboligène »[845] dans la mesure où la demande de cet enfant et donc la question du transfert n'avaient pas été posées avec clarté. Pour reprendre les mots de Freud, « l'ouverture »[846] du suivi avait été bâclée. Une telle « lâcheté » dans notre dispositif produisant certains effets de jouissance nous a, dans l'après coup, conduit à considérer combien le rappel de cette loi de la convention et du dire était primordial.

Ce rappel s'adosse selon nous sur le principe fondamental selon lequel le lieu de la cure est un lieu de parole.

Par ailleurs, inscrire le jeu du côté d'un dire performatif peut aussi permettre d'ouvrir une aire de jeu (et pas seulement limiter les effets de jouissance du recours à l'acte). Certains enfants, comme F. par exemple, ne savent pas jouer. Ils sont désappointés, par exemple, quand ils décrochent le téléphone en plastique de ne pas entendre de voix : « J'entends rien ! » et reposent le téléphone, déçus. Les inviter, dans le cas d'enfants névrotiques, à exprimer *qui* ils s'attendaient à entendre en leur expliquant qu'un jeu consiste non pas à être *réellement* appelé au téléphone, mais à *dire* que quelqu'un nous appelle, c'est ouvrir l'espace permettant une expression du fantasme qui se poursuivra éventuellement sous forme ludique ou verbale. En tout état de cause, que, chez un enfant, la nature performative de « dire » dans le jeu ne puisse pas être élaborée, est un point qui mérite d'être repéré.

Dans d'autres cas, toujours dans la névrose, rappeler l'enfant à la dimension *performative* du jeu, c'est lui offrir, par la parole, une « issue subjective » – ici entendue au double sens de parole verbale et de « parole ludique »[847]. Un petit garçon, O., 5 ans, s'était mis à hurler sauvagement parce que son frère[848] lui avait pris le « lit du bébé » pendant que je parlais avec la mère – évoquant le fait que son fils O. ne dormait pas, mais se réveillait, tous les matins, à l'aube. Demander à l'enfant qui hurlait pourquoi ce lit était « si important » permit à ce dernier, se calmant immédiatement, de répondre : « Le bébé doit dormir ! ». Lui suggérer de prendre « ce qu'il trouvait » et de « dire que c'était un lit de bébé » suffit à O. pour qu'il puisse se remettre à jouer et élaborer ses fantaisies.

---

845 F. Dolto, *L'image inconsciente du corps*, Paris, Seuil, 1985.

846 S. Freud, « Sur l'engagement du traitement », *op. cit.,* p. 163.

847 Au sens où nous avons dit que la fonction du jeu est fondamentalement *évocatrice.*

848 Nous évitons de manière générale de recevoir la fratrie, mais il arrive qu'en raison de l'âge, cette situation ponctuellement se produise.

O. put – grâce à cette proposition d'user de manière performative du langage – recommencer à jouer et à « évoquer », dans ses *actes ludiques*, ses fantasmes.

Résumons – pour notre lecteur qui pourrait se trouver quelque peu interloqué par nos allers-retours entre le faire et le dire – notre paradoxe ludique de la manière suivante : dans le jeu « dire, c'est faire » pour autant que « faire, dans le jeu, c'est dire ». *En d'autres termes, dans le jeu, la dimension performative du langage se* fonde *sur la dimension évocatrice du jeu*[849].

4.2.3.2.3 Le jeu comme « espace séparé »

Enfin, il arrive que certains jeux ne laissent plus aucune place dans la séance à autre chose qu'eux mêmes. Aucune parole, au début, au cours ou à la fin du jeu, ne permet de rappeler *par contraste* combien le lieu du jeu relève bien d'une « trouée », d'un espace à part. Aucun temps de latence ou de suspens n'est ménagé ni au début ni à la fin de chaque séance littéralement « remplie » de jeu, comme Ferenczi nous avait décrit sa rencontre avec Arpad. Sans que le moindre écart puisse être ménagé, le jeu, impérieux, s'engouffre sur la scène de la séance et la sature. Dans tous ces cas, pouvant répondre à des logiques psychiques diverses, il est intéressant voire primordial que le dispositif de la séance puisse restituer, à un moment ou un autre, la possibilité d'une coupure.

Aussi, le jeu peut-il être, selon nous, interrompu dans le cas de ces jeux « sans respiration ». On peut refuser de jouer au jeu et, dans certaines circonstances, ces actes nous semblent avoir la valeur d'authentiques interprétations. On peut considérer que l'arrêt, dans certains cas, du jeu opère comme une scansion qui permet de restituer au jeu sa structure double.

On peut ici évoquer le jeu de W., petite fille de huit ans[850] qui, dans certaines circonstances, devenait impérieux. Nous n'avions pas le temps de dire « ouf » qu'il nous aurait déjà « fallu » jouer le rôle de l'élève modèle. Après avoir « joué le jeu » minimalement les premières fois, tout en trouant le jeu de questions « hors jeu » faisant remarquer à la petite fille l'urgence qui l'habitait à jouer à tel jeu (rappelant par là, de manière minimale, la dimension double du jeu), nous avons fini par refuser purement et simplement de jouer à chaque fois que quelque chose de cette urgence et de ce totalitarisme du jeu surgissait. À chaque fois, W. – pour qui l'instauration du dispositif du paiement symbolique avait été mis en place – put évoquer et reconnaître qu'en fait, « ça n'allait pas très bien », soit à la maison, soit à l'école.

Le surgissement de tels jeux survenait électivement aux moments de rechutes du symptôme, ouvrant un espace de jouissance et de *fading* du sujet. En cela, il nous semblait nécessaire de suspendre le jeu pour relancer une dynamique subjective.

---

849 Pour ceux qui souhaiteraient une autre formulation : si dans le jeu, il suffit de dire pour faire, cela ne doit pas nous faire oublier que le faire dans le jeu ne vise pas la mise en acte, mais la mise en mots…

850 Nous en reparlerons en 3.3.3.2, *Jeux de W. entre trompe-l'œil et leurre.*

En définitive, l'élaboration du dispositif permettant d'accueillir le jeu réclame, selon nous, circonspection. Reconnaissons que, pour notre part, nous jouons de moins en moins en séance, ou plutôt, *moins à l'aveuglette*. Dans certains cas, nous ne refusons pas de « nous prêter au jeu » de l'enfant dans la mesure où la dimension séparée du jeu est clairement établie, sa fonction de « dire » énoncée et ses règles non arbitraires.

D'après nous, « se prêter au jeu » suppose d'avoir *un pied dans le jeu et un pied dehors* – ce qui se distingue de toute tentation de « se prendre au jeu ». Occuper cette fonction de garant, à la fois dedans et dehors – rappelant que le jeu est un dispositif conventionnel – nous paraît indispensable dans le maniement du jeu des enfants.

Aussi, dans le fait d'accueillir le jeu des enfants, s'agit-il moins, selon nous, de jouer activement que d'instaurer un dispositif où un certain jeu est possible pour l'enfant, jeu entendu du côté d'un dire et d'une évocation davantage que du côté d'une promotion de la jouissance.

4.3 La dimension « jouée » du jeu

Nous venons de consacrer une longue partie à la structure symbolique du jeu que nous avions comparée au « cadre » du tableau. Désormais, nous souhaitons nous tourner du côté de ce qui est « peint sur la toile » qui correspond, dans le jeu, à ce qui est « joué » dans la séance.

C'est donc au *contenu* du jeu que nous consacrerons cette partie, indissociable en général d'une dimension « imaginaire », particulièrement présente dans les jeux de fiction.

4.3.1 Rencontrer et écrire le jeu

Remarquons avant toute chose que celui qui cherche à rendre compte de cette dimension du jeu rencontre un certain nombre de difficultés, dans la mesure où ce dernier ne laisse derrière lui que les sillons invisibles que le désir a creusés ainsi que, çà et là, épars, des objets inanimés qui ressemblent à ces débris de bois et de plastique qui échouent sur les rivages en hiver. À la fin d'une journée, seul le désordre qui règne dans le bureau du thérapeute vient ainsi évoquer les jeux bruissants qui l'ont habité. Contrairement au dessin, les gestes du jeu s'évanouissent et ne laissent pas de trace matérielle.

Certes les paroles, elles aussi, s'envolent sans laisser de trace matérielle. Néanmoins le jeu offre une difficulté supplémentaire à celui qui cherche à le restituer : contrairement aux signifiants, ce que le jeu inscrit dans le temps et l'espace du bureau est difficilement restituable[851] faute d'être « transcriptible ». Il faudrait disposer, à cet égard, afin d'espérer pouvoir rendre compte d'un jeu, d'un système de notation semblable à celui de Rudolf Laban[852] pour rendre compte de la « chorégraphie » de l'enfant qui joue, notation à laquelle, comme sur une partition, il conviendrait d'ajouter paroles et didascalies éventuelles. La simple énonciation de telles exigences suffit à nous dissuader d'un tel projet qui, au demeurant, ne se révèlerait pas *nécessairement* profitable au travail d'analyse du jeu des enfants. Gageons qu'une telle analyse n'est pas *indispensable* pour accueillir et travailler avec le jeu.

Ce qui est sûr, en tout état de cause, c'est que nous ne nous y aventurerons pas ici. D'ailleurs, insistons sur le fait qu'avant de poser problème *à celui qui tente de restituer les données d'un*

---

851 « Aucune description, me semble-t-il, ne peut rendre la couleur, la vie et la complexité des séances d'analyse par le jeu, mais j'espère en avoir assez dit pour donner au lecteur quelque idée des résultats précis et sûrs qui récompensent nos efforts dans cette voie ». M. Klein, *La psychanalyse des enfants*, *op. cit.*, p. 46.
C'est aussi le constat que fait P. Fédida dans « L'objeu », *op. cit.*

852 Qui a inventé la « labanotation » pour tenter d'écrire la danse et les chorégraphies comme on écrit les mots dans un alphabet et la musique sur des portées.

jeu dans son épaisseur, c'est en premier lieu et avant tout *pour celui qui reçoit l'enfant qui joue* que la multiplicité des dimensions du jeu, déjà évoquées au sujet du dispositif de ce dernier – mêlant objets, paroles, gestes du corps – pose des difficultés.

Cette dimension débordante du jeu, aspect sur lequel la littérature insiste peu, est selon nous très présente dans les premières rencontres, quand la répétition n'a pas encore inscrit son sillon, répétition qui, seule, nous permettra en effet, *après coup*, de repérer ce qui se joue pour l'enfant ainsi que les signifiants essentiels qui ponctuent le déroulement du processus ludique. Seule Melanie Klein relève cette dimension débordante du jeu en comparant ce dernier à un « kaléidoscope »[853].

Aussi, afin de travailler avec ce mode singulier de « donation » du jeu, convient-il, selon nous, d'opérer ce que nous aimerions appeler une « radiographie » de ce qui « se joue » ou opération de « réduction » du jeu à ses éléments structuraux, le temps premier de l'accueil du jeu devant « prendre son parti », lui, de cette dimension « kaléidoscopique ».

C'est à cette tâche que sera dédiée cette partie.

Fondamentalement, cette ouverture à la singularité expressive du jeu – qui ne se déploie pas seulement dans la matérialité sonore des mots, mais par un recours au corps, aux gestes et aux objets – ne diffère pas, selon nous, de celle qui permet d'accueillir la parole de l'adulte, *elle convoque seulement la sensibilité du thérapeute à une dimension langagière qui n'a pas encore nécessairement pris la forme du mot*. Ce dernier, pour travailler avec le jeu, se doit donc d'aiguiser sa sensibilité à accueillir des effets de répétition qui ne s'inscrivent pas nécessairement dans une matière verbale : dans le jeu, des oppositions signifiantes peuvent se mettre en place sans qu'à proprement parler les mots n'aient encore pu les « consacrer ».

Afin d'aborder le contenu de la forme ludique et d'opérer cette « réduction », nous adopterons deux perspectives qui nous ont paru l'une comme l'autre incontournables pour rendre compte de ce qu'est le jeu de l'enfant et du mode « d'apparaître » de celui-ci. Dans un premier temps, nous proposerons d'envisager le jeu comme « monde », selon une perspective inspirée de la phénoménologie. Dans un second temps, nous serons amené à rapprocher le jeu d'une « pensée sauvage », c'est-à-dire, selon C. Levi-Strauss, d'une pensée mythique. Proposant, dans l'un et l'autre cas, une analyse structurale du jeu, nous serons amené à envisager combien le contenu de celui-ci permet un repérage des signifiants symboliques qui l'organisent.

853 « Le spectacle que nous offre l'enfant au cours d'une seule séance nous semble en quelque sorte kaléidoscopique et souvent dépourvu de tout sens apparent. » M. Klein, *La psychanalyse des enfants*, *op. cit.*, p. 20.

Nous faisons en effet l'hypothèse que, dans la forme imaginaire du jeu, c'est l'organisation symbolique du sujet qui tend à s'énoncer. Mieux, nous proposerons même de considérer que, dans certains cas, c'est dans et par le jeu que celle-ci émerge

Si, dans notre partie précédente, nous avons développé la dimension formelle de la légalité ludique en nous consacrant aux marqueurs qui nous permettent de distinguer le jeu, par exemple, du délire, ici nous nous attacherons non pas aux éléments qui font *du* jeu *un* jeu, mais ferons l'hypothèse que *l'analyse du contenu du jeu permet de mettre au jour les déterminants inconscients du sujet.* En d'autres termes, notre intérêt pour la légalité *conventionnelle* du jeu cède la place à un intérêt pour la logique *inconsciente* de la forme ludique.

Ajoutons, par souci de précision théorique, que cette partie concernera donc essentiellement les « jeux ouverts ». Entendons par « jeux ouverts » les jeux dont la structure est « ouverte » aux élaborations du sujet – jeux d'exercice et jeux de fiction – par opposition aux jeux de règles dont la structure, fermée, s'impose au joueur[854].

En effet, une analyse structurale de la *forme* des jeux n'est susceptible de donner accès à une logique inconsciente du sujet que dans la mesure où c'est *ce dernier qui en élabore les règles.* Dans le cas des « jeux de règles », dont la structure, close, est *indépendante* du joueur – raison qui nous conduira à les nommer des « jeux fermés » –, une telle analyse ne peut guère se révéler éclairante. *Il serait en effet difficile de soutenir, dans leur cas, comme c'est notre intention dans ce développement, que le jeu offre un lieu d'élaboration et d'émergence de signifiants maîtres.* Aussi ne les évoquerons-nous ici que de manière marginale et en contrepoint des jeux « ouverts ».

Précisons, à l'occasion de l'introduction de ce terme de « jeu ouvert », que si, par commodité, nous nous référons souvent à la tripartition piagétienne des jeux, nous tendrons de plus en plus à opposer ici *deux* catégories de jeux et non pas trois : ceux dont l'enfant élabore les règles[855] au fur et à mesure du jeu et ceux dont les règles de fonctionnement, immuables, sont par avance élaborées[856]. Une telle distinction pose bien entendu des difficultés sur lesquelles nous ne nous étendrons pas. Contentons-nous momentanément de la considérer comme une opposition

854 Aux échecs, par exemple, le joueur doit accepter les règles telles qu'elles sont données.

855 Au moins en ce qui concerne les règles de *fonctionnement* qui ne sont pas énonçables d'emblée et sujettes à modification dans le cours du jeu. Considérons en effet que la *règle fondamentale* du jeu de fiction, celle du semblant, elle, *n'*est *pas* modifiable.

856 Cette division se rapproche de celle qu'énonce Winnicott entre *playing* et *game*. Nous n'insisterons pas tant pourtant sur le fait que le *game* s'oppose au *playing* comme la règle à la spontanéité que sur le fait que le jeu ouvert et le jeu fermé reposent respectivement sur une structure ouverte et fermée. Afin de définir la structure ouverte du jeu, nous nous appuyons sur la définition que Levi-Strauss en donne, permettant d'opposer la *pensée mythique et la pensée scientifique*.

dynamique et commode nous permettant de repérer des *tendances* du jeu tout en suggérant qu'il existe bien entendu des « cas limites »[857].

4.3.2 « L'être-au-jeu »

4.3.2.1 Proposition pour une approche phénoménologique du jeu

Il nous est apparu que la meilleure manière de rendre compte du mode singulier par lequel le jeu « se rencontre » est de considérer qu'il « s'offre » comme un « monde » comportant sa spatialité, sa temporalité ainsi que ses lois propres. Cette partie se consacrera ainsi à ce que nous pourrions appeler l'« être-au-jeu ».

Cette approche « phénoménologique » nous est apparue comme essentielle afin de rendre compte des jeux que nous rencontrons. Si une telle approche – qui s'attache à la forme *manifeste* – pourrait sembler nous éloigner, au premier abord, de la logique *inconsciente* à l'œuvre dans le jeu, nous nous efforcerons de montrer qu'il n'en est rien et que l'une s'articule à l'autre. Au-delà d'un intérêt « descriptif », nous essaierons de montrer que cette approche structurale du « monde du jeu » ou de « l'être-au-jeu » et de ses constituants est susceptible de nous mettre sur la voie des *déterminants* du sujet. En anticipant, annonçons d'ailleurs que c'est pour cette raison que, dans un deuxième temps, nous articulerons la question du jeu comme monde à celle du jeu comme élaboration « mythique ».

Faisons, à ce sujet, une parenthèse. Dans un premier temps, notre description de « l'être-au-jeu » s'était inspirée des travaux de L. Binswanger décrivant les « mondes » de la psychose dans leur rapport à l'espace et au temps (la manie et la mélancolie dans *Manie et Mélancolie* ainsi que les différentes formes de schizophrénies évoquées dans *Les trois formes manquées du Dasein*). Avec le temps, cette analyse structurale binswangerienne du discours psychotique[858] nous est pourtant apparue de plus en plus comme « statique ». En effet, la manière binswangerienne d'approcher les formes *a priori* du temps et de l'espace relève, d'après nous, d'un néo-kantisme conservant l'idée d'un sujet transcendantal[859]. Par conséquent, si les analyses de Binswanger comportent une

---

857 Exemple : un enfant encore *infans* qui initie un jeu de cache-cache ne suit pas tant les règles déjà élaborées d'un jeu qu'il ne les recrée au moment de son jeu. Aussi, malgré la dimension manifeste de ce cache-cache dont les règles universelles évoquent un *jeu de règles*, serions-nous plutôt amenés à le situer du côté des « jeux ouverts ».
Réciproquement, le choix de tel ou tel *jeu de règles* par le sujet pourrait bien *aussi* résulter d'une *affinité inconsciente avec les enjeux de ce dernier*. Dans ce cas, l'analyse de la structure de ce jeu pourrait bien être éclairante. Considérons néanmoins que, dans la mesure où le même jeu de règles peut être « habité » selon diverses logiques inconscientes, l'analyse structurale de ce dernier ne saurait suffire.

858 Au-delà du fait que le jeu n'est pas pur discours, mais forme hybride.

859 L'étude des « mondes » de la psychose revient, selon nous, à *élargir* la conception kantienne du sujet transcendantal, en montrant que celui-ci, désormais nommé *Dasein*, peut être sujet à des « distorsions », notamment en ce qui les formes *a priori* de la sensibilité.

profonde justesse descriptive[860], il n'en demeure pas moins que l'inconscient s'y réduit à une *appréhension déformée* de l'espace et du temps. Par là, c'est la conception de l'inconscient comme *dynamique* conformément à l'intuition freudienne qui se trouve privée de son efficace.

Pour notre part, nous articulerons l'analyse structurale du « monde » du jeu avec la question de l'assujettissement du sujet à la structure plutôt qu'avec celle du sujet transcendantal. Mieux, nous irons jusqu'à soutenir que le repérage de l'organisation temporelle et spatiale du jeu nous donne des éléments pour aborder la logique subjective à l'œuvre chez l'enfant qui joue.

Comme nous l'avons annoncé, une telle analyse concernera donc surtout les jeux ouverts (exercice et fiction) dans lesquels c'est l'enfant qui élabore les règles de son monde ludique, dévoilant, c'est notre hypothèse, les déterminants inconscients qui y sont à l'oeuvre[861].

4.3.2.2 Le jeu comme « monde »

Mais dans quelle mesure peut-on dire que le jeu constitue un monde ? Sartre dans *L'imaginaire* refuse le statut de « monde » à « l'imaginaire ». Reprenant des analyses husserliennes, il oppose ainsi le « monde » comme *Lebenswelt*[862], qui nous déborde de toutes parts et dans lequel nous nous trouvons situés, au « monde imaginaire » qui ne serait « monde » que par abus de langage. L'imaginaire ne saurait constituer un « monde » au sens propre dans la mesure où un monde se définit comme « un tout lié, dans lequel chaque objet a sa place déterminée et entretient des rapports avec les autres objets »[863]. Or, les objets irréels n'accompliraient pas, selon lui, ces deux conditions d'être « individués » et « équilibrés en un milieu »[864]. Les objets imaginaires, comme par exemple ces silhouettes qui apparaissent et font peur aux enfants la nuit, seraient, selon lui, des objets « louches »[865], non individués et dont l'image serait « pauvre en grain »[866]. L'imaginaire serait plutôt un « pseudo-monde » évanescent et non stable. On pense, en lisant les lignes de Sartre, aux fameuses « colonnes du Panthéon » qu'évoque Alain[867] que chacun peut bien « imaginer » mais dont nul, jamais, ne pourra compter le « nombre » exact tant l'imaginaire

860 Ainsi qu'une dimension poétique incomparable permettant d'éviter, de manière remarquable, toute « réification » des sujets rencontrés.

861 La structure du monde du jeu dans le jeu de règles étant indépendante du joueur, une analyse de l'organisation de ce dernier ne saurait guère nous renseigner, en effet, sur les logiques psychiques du joueur. Seule éventuellement une analyse de son *style* de jeu est susceptible de dévoiler une logique inconsciente.

862 Littéralement : « monde de la vie ».

863 J.-P. Sartre, *L'imaginaire...*, *op. cit.*, p. 255.

864 « L'objet n'est pas individué : voilà une première bonne raison pour que l'irréel ne se constitue pas en un monde. En second lieu, tout objet irréel apportant avec lui son temps et son temps se présente sans aucune solidarité avec aucun autre objet. Il n'est rien que je sois obligé d'accepter en même temps que lui et par lui… Si je veux me représenter une scène un peu longue en image, il me faudra produire par saccades des objets isolés dans leur totalité et établir entre ces objets, à coup d'intentions vides et de décrets, des liaisons "intra-mondaines". » *Ibid.*, p. 260.

865 *Ibid.*, p. 255.

866 *Ibid.*, p. 255.

867 Et que reprend d'ailleurs Sartre lui-même.

comporterait une dimension floue et instable. Pour Sartre, mêmes des images moins « passives », comme par exemple des images obsédantes, seraient tout au plus, des « spasmes »[868] de la spontanéité.

Certes, le jeu n'est pas de l'imaginaire « pur », aussi l'analyse de Sartre ne peut-elle pas tout à fait s'y appliquer. Le jeu se présente davantage comme une forme « hybride » mêlant objets réels, gestes et fantaisies imaginaires, « métissage » qui rend la question de la nature du monde qu'il constitue difficile à résoudre.

Toujours est-il que, malgré le recours au corps et aux jouets, les jeux des enfants comportent bien une dimension imaginaire : comme les images, ils s'évanouissent et ne laissent rien derrière eux. Le monde virtuel du jeu n'offre pas la résistance têtue du *Lebenswelt* : sa texture malléable et surréelle soumise aux aléas du désir le situe indubitablement du côté de l'imaginaire plutôt que du principe de réalité.

Néanmoins, pour notre part, nous soutiendrons que l'imaginaire tel qu'il apparaît dans le jeu n'a pas cette « impermanence » que Sartre invoque pour le récuser mais qu'au contraire il comporte une cohérence – notons au passage et sans développer plus avant que cette divergence tient sans doute au fait que Sartre envisage l'imaginaire sous sa forme « reproductrice » alors que nous l'envisageons, dans le jeu, sous sa forme « créatrice ». Aussi ce dernier ne prend-il pas en compte ce que l'imaginaire édifie de manière active, mais l'envisage uniquement comme puissance de négativation. Dans la version sartrienne, l'imaginaire n'édifie pas une surréalité : il n'est que l'ombre du réel.

Or, la cohérence du jeu permet, selon nous, de parler d'un monde dans la mesure où celle-ci offre une « situation » et une « consistance » aux objets qui s'y trouvent situés. Le jeu, dans la répétition qu'il met en scène, ouvre bien un lieu et une temporalité. Les objets et le lien entre les objets n'y sont pas volatiles, sujets à une métamorphose permanente qui rendrait leurs contours indiscernables.

Nous considérerons que cette « permanence » résulte des déterminants mêmes du sujet et que c'est la logique inconsciente de ce dernier qui trouve à s'y énoncer. En ce sens, l'enfant constituant un monde virtuel par son jeu serait aussi, en même temps, constitué par celui-ci et les éléments qui le composent. Il ne surplomberait pas le monde imaginaire du jeu, il serait lui-même pris dans celui-ci, sujet à la dimension étrangère qui l'habite au plus intime de lui-même, ce que Freud nommait l'*Unheimlich*.

Précisons que si le monde virtuel déborde toutes nos tentatives de le saisir et de l'enclore, ce n'est pas au sens où le monde vécu, *Lebenswelt*, nous déborde. En effet, ce dernier nous

868 *Ibid.*, p. 241. Sartre va jusqu'à faire des obsessions, par exemple du psychasthénique selon Janet, des **«** spasmes **»** de la spontanéité.

renvoie, en dernier ressort, *à notre finitude naturelle et au principe de réalité* tandis que le monde virtuel du jeu nous renvoie plutôt à cette *éternité propre à l'inconscient pour qui la mort n'existe pas*. Les déterminations du réel et celles de l'inconscient, même si toutes deux débordent le sujet et le dépossèdent d'une maîtrise de soi, s'organisent de manière totalement différente.

Ajoutons, même si cette proposition restera ici à l'état de suggestion, que, d'après nous, le jeu des enfants ne se contente pas de constituer un monde *virtuel*. Nous considérons plutôt qu'il exemplifie la manière dont un sujet « habite » et « baptise les choses » du monde comme *Lebenswelt*. Selon la très belle expression de Cesare Pavese :

> Ce n'est pas en termes naturalistes que l'enfance compte, mais comme occasion du baptême des choses, baptême qui nous apprend à nous émouvoir devant ce que nous avons baptisé.[869]

Nous n'habitons pas un monde brut d'objets qui nous « passivent »[870] de part en part, nous constituons aussi et réciproquement le monde. Comme l'affirme Merleau-Ponty, la « perception déjà stylise »[871]. Ce faisant, comme dans un travail de doublure, nous entrelaçons le monde de notre puissance désirante. Nous n'habitons le monde que dans ce « chiasme ». Le jeu de l'enfant, mélange hétéroclite d'objets du monde et de désirs, nous apparaît comme l'expression visible de cette œuvre quotidienne que notre inscription dans le monde adulte tend seulement à recouvrir sans pourtant l'annuler tout à fait.

Gageons que renouer, pour l'adulte, avec cette part désirante, éminemment poétique et constitutive du monde – telle qu'elle se manifestede manière exemplaire dans le jeu de l'enfant – constitue un des enjeux de la cure analytique.

4.3.2.3 Les paysages du jeu

4.3.2.3.1 Pays, paysage et géographie

Afin d'envisager la spatialité des jeux, évoquons le fait que les jeux des enfants ont souvent ouvert, pour nous, ce que nous aimerions appeler des « paysages » singuliers et éphémères. L'espace du jeu n'est pas celui du bureau dans lequel nous recevons l'enfant. Le jeu creuse bien plutôt dans l'espace du bureau un espace virtuel. Les courbes de niveaux – insaisissables – de ce paysage sont tracées par leurs gestes et leurs déplacements. Les objets hétéroclites auxquels ils recourent : téléphone en plastique, figurines d'animaux, barrières, bobine, ficelle, surface du

869 « *L'infanzia non conta naturalisticamente, ma come occasione al battesimo delle cose, battesimo che ci insegna a commuoverci davanti a ciò che abbiamo battezzato.* » C. Pavese (1952), *Il Mestiere di Vivere 1935-1950*, Torino, Einaudi, 2000, « 15 giugno 1943 », p. 255. Notre traduction.

870 Au sens étymologique de « nous rendent passifs ».

871 M. Merleau-Ponty, *La prose du monde*, *op. cit.*, p. 83.

bureau, etc., en constituent les « amers » ou les « phares ». Le jeu se déploie en prenant appui sur ces éléments qui en constituent des coordonnées matérielles. Autour de ces repères s'élabore une carte du désir comme, au Moyen Âge, on élaborait une carte du Tendre.

Alors que le *pays* désigne ce qui nous serait donné « objectivement », un *paysage* suppose au contraire une « perspective » et implique un point de vue et un horizon.

Erwin Straus, dans *Du sens des sens*, ajoute à cette première opposition la distinction entre le *paysage* et la *géographie*[872]. Si l'un et l'autre se distinguent du *pays* compris comme espace physique[873] dans la mesure où ils impliquent l'un et l'autre un *point de vue*, il convient de remarquer que cette perspective s'organise différemment pour l'un et pour l'autre. Le point de vue d'une carte géographique s'établit à partir d'un *système de coordonnées défini arbitrairement* alors que le point de vue du paysage est celui d'un *sujet situé dans le monde*. Dans les termes de Straus, la géographie se rapporterait au « percevoir » là où le paysage se rapporterait au « sentir »[874] :

> Dans le paysage nous sommes entourés d'un horizon ; aussi loin que nous allions, l'horizon se déplace toujours avec nous. L'espace géographique n'a pas d'horizon… L'espace géographique est un espace fermé et, en tant que tel, il est transparent dans toute structure. Chaque lieu dans cet espace est déterminé par sa situation dans l'ensemble, et finalement par sa relation au point zéro de cet espace découpé selon un système de coordonnées. L'espace géographique est systématisé.[875]

4.3.2.3.2 Le paysage des jeux

Cette distinction permet, selon nous, d'éclairer et de distinguer plusieurs logiques spatiales à l'œuvre dans les jeux. La spatialité abstraite des « jeux de règles »[876] est proche, selon nous, de ce que Straus définit comme « géographie ». L'aire du jeu de règles est transparente, claire voire mathématisable. Le paysage d'un plateau d'échecs, par exemple, ne comporte pas de zone d'opacité ou d'horizon. Les possibles y sont « prédictibles », l'univers y est clos.

Par opposition, les « jeux de fiction » instituent un paysage ouvert et incertain, comportant un « horizon », c'est-à-dire une zone inconnue. Comme nous l'avons déjà fait remarquer, la course de Hans qui joue au petit cheval n'aura rien de commun avec celle du cheval sur le plateau des échecs dont le nombre de mouvements possibles est quantifiable à l'avance. Le jeu de fiction invente au fur et à mesure son espace qui n'est pas d'avance pré-établi.

On voit combien, dans ces types de jeux différents, la logique du désir trouve diversement à s'inscrire. Dans le jeu de règles, la pulsion trouve une expression « abstraite », le recours à

872 E. Straus (1935), *Du sens des sens*, traduction G. Thinès, J.-P. Legrand, Grenoble, Éditions J. Millon, 2000, p. 378.
873 « La structure de l'espace géographique n'est d'aucune manière identique à l'espace physique. » *Ibid.*, p. 378.
874 Ou ce qu'il appelle la dimension « pathique », c'est-à-dire ce qui précède la catégorisation du monde.
875 *Ibid.*, p. 378.
876 Si l'on reprend la classification de Piaget.

l'imaginaire est réduit à son strict minimum, ce qui ne signifie pas qu'il soit absolument absent (le jeu des échecs, par exemple, convoque bien une dimension imaginaire, mais celle-ci ne joue qu'un rôle secondaire). Dans d'autres jeux verbaux tels que celui du « ni oui ni non », tout ancrage dans un site imaginaire a cette fois disparu.

Dans le jeu de fiction, au contraire, l'enfant donne un « décor » à la pulsion : la dimension imaginaire y est prévalente. Le jeu de fiction ouvre un « paysage » voire une « scène »[877] tant l'habitation de cette spatialité tend à le rapprocher en même temps d'un espace théâtral.

Dans les « jeux d'exercice » – selon la catégorisation élaborée par Piaget[878] –, y a-t-il fondation d'un paysage ? Force est de constater que dans les jeux tels que le fait d'empiler des cubes ou de lancer la bobine, la dimension imaginaire permettant au paysage de se déployer n'est guère convoquée[879]. Dans les jeux d'exercice, c'est davantage le frayage de la pulsion qui, dans le va-et-vient de la bobine, l'édification ou la chute des cubes, etc…, se trouve comme spatialement « matérialisé ». Sans doute est-ce cette dimension qui conduisit A. Green à affirmer que le jeu du « fort-da » constituait comme « l'*analogon* » du trajet de la pulsion. L'espace du jeu d'exercice nous apparaît, en ce sens, comme ouverture d'un paysage rudimentaire organisé selon des pôles pulsionnels.

4.3.2.3.3 Trois exemples de paysages de fiction

Puisque nous nous consacrons ici à la dimension imaginaire du jeu, attardons-nous un instant sur quelques paysages des jeux de fiction.

Dans ces jeux, comme dans un montage surréaliste, l'enfant met en lien des objets qui n'ont originairement aucun lien entre eux. De cet assemblage, dont nous avons déjà souligné la proximité avec le « bricolage » selon Levi-Strauss, émerge le paysage du jeu, paysage dans une certaine mesure malléable et non fixé dans des règles : il arrive qu'au cours de celui-ci, l'enfant élargisse son aire de jeu en faisant intervenir, de manière imprévisible, de nouveaux objets. Tel enfant qui jouait à l'instituteur fait soudain retentir le téléphone situé de l'autre côté de la pièce, creusant une dimension nouvelle par l'irruption inattendue et soudaine d'une voix qui vient d'ailleurs.

Repérer comment le jeu se découpe en un paysage, en repérer les contours, les zones d'ombres et les frontières permet, selon nous, d'envisager le jeu dans sa dynamique propre, en

877 Reconnaissons que nous ne développerons pas, ici, l'analogie entre la scène du jeu de fiction et la scène théâtrale, malgré l'intérêt évident d'une telle recherche.

878 Bien qu'elle mette hors champ la dimension symbolique et pulsionnelle qui peut y être à l'œuvre.

879 C'est Freud qui évoque la mère au sujet de la bobine, pas Ernst. C'est seulement à l'étape suivante, quand Ernst jouera à se faire disparaître – « bébé oooo » – et surtout dans la quatrième étape – « papa va t'en guerre » – que l'introduction d'une dimension imaginaire apparaîtra.

laissant ouverte la possibilité d'en envisager la structure d'ensemble, c'est-à-dire la manière dont les éléments ou régions du paysage s'articulent les uns aux autres.

Le jeu récurrent de M. dévoilait ainsi un paysage de science-fiction, une planète désolée et solitaire évoquant celle du Petit Prince, mais sans rose, menacée en permanence par l'attaque d'un python ailé ou d'autres créatures fantastiques et malfaisantes (toujours solitaires) qui prirent souvent l'allure de « transformers »[880]. La maison en bois sur la petite table tenait lieu de maison. La planète, sans contours clairement définis, semblait se situer « autour » de la maison en bois du bureau : peut-être le tapis sur le sol en donnait-il les coordonnées approximatives. Il n'est pas anodin pour nous de remarquer combien ce lieu « Un » ne comportait pas de division, de frontières ni de coupures. Nous y reviendrons. Il s'agissait d'une planète Une au centre d'un univers Un, clos et sphérique.

A contrario, le jeu de W. dévoile un paysage en lisière du monde sauvage et du monde de la culture des humains, paysage dans lequel coexistent des espaces hétérogènes délimités par des frontières, ici matérialisées par le bord du bureau. Sur le bureau, la forêt et l'océan, demeures d'une animalité sauvage, êtres aquatiques (dauphins, requins) et êtres sylvestres (chevaux, sangliers, ours), par terre, la ville et la maison, demeures des humains, grands et petits (incarnés par des figurines). Ces délimitations extrêmement bien marquées, nous le voyons, ne sont pas sans nous évoquer une élaboration mythique du monde. Nous y reviendrons aussi.

Enfin, le jeu de F. dévoile, lui, le paysage quotidien de la « maison », avec ses différentes pièces, la chambre des enfants, là où ils prennent le bain, là où ils font la sieste… Les espaces sont différenciés. Les chaises évoquent la chambre, la bassine en plastique, la salle de bains. Ce paysage n'est plus celui d'une naissance du monde, mais celui du quotidien : ici, le *mundus* a laissé la place au *domus*[881].

Ces quelques notations concernant divers exemples de paysages ludiques nous permettent de rendre compte du fait que la spatialité que met en place le jeu n'a rien à voir avec une conception de l'espace comme réceptacle dans lequel le sujet serait amené à se mouvoir et rien à voir non plus avec une conception de l'espace comme intuition au sens kantien. Le paysage désigne cet espace auquel le sujet donne forme et qu'il habite en tant qu'être désirant.

880 Que M. apporta occasionnellement, de lui-même, pour les séances.
881 « la maison ».

En cela, il est, selon nous, indissociable d'une mise en œuvre des déterminants inconscients du sujet.

4.3.2.4 Les jeux et la durée

4.3.2.4.1 Proposition : le temps et la durée

Nous avons évoqué la spatialité du jeu comme fondation d'un paysage ; envisageons désormais la *temporalité* propre au jeu. Pour aborder cette dernière, nous recourrons à la notion de « durée »[882], reprenant la distinction qu'établit H. Bergson entre le « temps vécu » (durée) et le temps objectif et mesurable. Il nous est apparu que le jeu creuse, dans le temps de la séance, une durée singulière tout comme, dans l'espace du bureau, il y creuse un paysage.

De même que nous avons distingué la *géographie* des jeux de règles du *paysage* des jeux de fiction, considérons que le *temps conventionnellement déterminé* des jeux de règles se distingue de la *durée* des jeux de fiction. La temporalité des jeux de règles est celle de la « partie ». Un jeu de règles délimite en général, par structure, le début et la fin du jeu. La partie désigne ce temps qui sépare ces deux repères fixes, selon un déroulement nécessairement diachronique. Même « rapide », comme par exemple le jeu « pierre/papier/ciseaux » qui peut durer seulement deux secondes, le jeu inclut une « historicité » qui suppose un début, un déroulement et une fin, cette séquence pouvant bien sûr être répétée. On peut recommencer éternellement la partie, il demeure que celle-ci ne sera jamais *la même* partie. Définie par des règles, cette temporalité n'épouse pas tant une durée *subjectivement* éprouvée qu'une temporalité propre au jeu et définie par les règles, qui se distingue du temps objectif de la séance comme la « géographie » du plateau de jeu se distingue de l'espace physique. Certes les joueurs peuvent mettre plus ou moins de temps à jouer, néanmoins il ne leur est permis de jouer qu'à leur tour selon un ordre que les règles ont établi.

Les jeux de fiction, eux, instituent des durées diverses, plus souples et plus ouvertes. Eux aussi peuvent se répéter inlassablement. Pourtant, ce qui retiendra ici notre attention est leur durée *interne* : comme il existe de multiples paysages, il existe de multiples durées des jeux.

Avant de nous attarder sur quelques exemples, évoquons à nouveau les jeux d'exercice et la durée qui peut y être à l'œuvre. Certes ces derniers aussi, et par excellence, sont l'occasion de la répétition. Néanmoins, si nous considérons la temporalité à l'œuvre dans le jeu lui-même, nous constatons que le jeu du *fort-da* ou le jeu de construction avec des cubes élaborent une scansion qui permet de passer du un au deux. Au *fort* succède le *da*. Aux cubes empilés succèdent les cubes éparpillés après la chute et c'est précisément *ce* point de rupture qui, chez K., par exemple, est

882 H. Bergson (1938), *La pensée et le mouvant*, Paris, PUF, 1993.

recherché. Dans cet intervalle et par cette césure, c'est la temporalité qui s'institue, tant pour que le temps s'initie, il faut sortir du Un.

Par contraste, nous connaissons tous ces « jeux », qui s'apparentent davantage à des stéréotypies, où le premier temps ne s'articule jamais avec un deuxième temps : la pâte à modeler se trouve morcelée et jamais rassemblée, les cubes sont élevés sans que la chute ne soit anticipée ni intégrable au jeu, l'objet est manié sans que le geste ne s'articule à un deuxième. Le temps n'a pas commencé à s'écouler.

4.3.2.4.2 Trois exemples de durée dans le jeu de fiction

Afin d'envisager les diverses durées à l'œuvre dans les jeux de fiction, revenons à nos trois exemples évoqués ci-dessus.

Le jeu de M. comportait une durée qui, comme son paysage « Un », était « Une ». Elle était durée qui ne s'écoulait pas, c'est-à-dire en définitive une « non durée ». Le temps n'apparaît en effet qu'à partir de « deux », qu'à partir de la possibilité de la succession. Or, le temps au sens d'un écoulement orienté n'avait pas cours. Si Héraclite nous dit que « nul ne se baigne deux fois dans le même fleuve », dans le jeu de M., constatons que l'habitant unique de la planète « Une » se serait, au contraire, éternellement baigné dans le même fleuve si la planète en avait comporté un.

La succession des instants et la perte que suppose la temporalité ne pouvaient s'inscrire dans la structure du jeu. Ce n'est pas seulement la répétition du même jeu d'une séance à l'autre qui témoignait du fait que le temps n'avait pas commencé. C'était *dans le jeu lui-même*– chaque fois recommencé –*que le temps ne s'écoulait pas*. L'être surnaturel qui vivait sur la planète Une n'avait pas d'origine. Il avait « toujours déjà été là » et, de la même manière, celui qui tentait de lui voler sa planète, sa *Geborgenheit* (son abri), ne cessait jamais de « revenir » pour le menacer. Précisons d'ailleurs qu'il est inexact de dire que ce dernier « revenait » tant, en réalité, dans ce monde sans absence, celui-ci n'était plutôt « jamais parti » et avait, à sa manière, lui aussi, « toujours déjà été là ».

Ces remarques nous amènent à constater combien le temps, dans ce jeu, s'organisait selon la même logique que l'espace. De même que le paysage était un, le temps lui aussi était un, c'est-à-dire qu'il n'était pas temps, mais éternité. Dans cet éternel présent sans passé ni avenir, rien ne s'écoulait. La perte sans laquelle le temps ne peut s'initier ne pouvait ni s'écrire ni se jouer. Aussi la lutte entre les deux êtres surnaturels n'offrait-elle jamais d'issue : ni l'un ni l'autre ne gagnèrent jamais cette lutte acharnée à mort. Mieux, la « mort » s'était vidée de son sens tant la possibilité de la résurrection éternelle en annulait la dimension irrévocable et supprimait l'horizon d'une possible disparition.

Quant à la *succession* des jeux eux-mêmes au fur et à mesure des séances (nous tournant cette fois en direction de la *durée interne* propre au *processus ludique* et non à tel *jeu particulier*), quelques substitutions pouvaient certes être mises en place d'une variante à l'autre : par exemple les êtres surnaturels changeaient de forme ou de visage. Pourtant, force est de constater que la structure demeurait intangible et une. D'un jeu à l'autre, c'était l'éternel retour du même auquel il nous était donné d'assister.

Soulignons que ces jeux sans durée sont assez fréquents dans la clinique. À ce titre, nous avons déjà évoqué ce type de jeux sans durée, sans fin ni commencement au sujet du jeu des petites voitures de C.[883]. Dans ce jeu, la lutte aveugle et sans origine entre deux voitures indifférenciées n'ouvrait que sur la perpétuation de la lutte elle-même, sans issue, sans avenir ni passé, mais dans un éternel présent indifférencié.

Cette absence de dialectisation nous semble caractériser un grand nombre de jeux « dissociés ». C'est non seulement entre le *début* du jeu et sa *fin*, mais aussi d'*un jeu* à *l'autre* que toute émergence d'un *écart* se trouve forclose, au profit d'une réitération du même.

Par opposition, dans le jeu de W., au même titre que le paysage comportait des lieux distincts et hétérogènes, la durée manifestait une certaine « historicité ». Dans chaque jeu, un temps s'inscrivait. Les animaux sauvages vivaient selon leur propre durée, les humains selon une autre. Chacun vaquait à des occupations diverses et des durées multiples et hétérogènes coexistaient les unes à côté des autres, dans une temporalité progrédiente et non circulaire, scandée par l'alternance régulière du jour et de la nuit

Considérons que, dans un tel jeu au paysage non homogène et au temps historique, le un avait laissé la place au deux et à la différenciation. Ce monde ludique témoignait de la possibilité de reconnaître et, au-delà, d'instituer des coupures symboliques. Pour anticiper sur la suite, annonçons que, d'après nous, cette dimension n'est pas sans rapport avec le fait que la question du « désir », dans sa dimension transgressive et conflictuelle[884], ait pu émerger chez W.

Évoquons enfin notre troisième exemple. La durée du jeu de F. était diachronique. Elle s'inscrivait dans une temporalité au plus proche de la temporalité du quotidien. Les enfant y

883 Nous aurions pu aussi évoquer le jeu des réussites de la patiente de Winnicott, bien que ce jeu, de manière interne, ait inscrit une certaine diachronicité. C'est dans la réitération sans écart du même jeu que le retour du même se manifestait.

884 Cf. *infra.*

mangeaient, y faisaient la sieste et allaient au bain, dans un séquençage et une scansion temporelle laissant apparaître avec évidence la succession des temps. La durée quelque peu mythique du jeu de W. avait laissé la place à un temps ritualisé par les gestes du quotidien. La durée était celle de la *journée* comme son espace était celui de la *maison*.

4.3.3 Les jeux, le mythe, la science et la métaphysique

4.3.3.1 Les jeux de fiction et le mythe : proposition

Ce très bref parcours dans l'évocation du monde imaginaire des jeux, c'est-à-dire l'évocation de leur durée et de leur paysage peut et gagne à être articulé à la question du symbolique chez le sujet : l'étude de la structure de la forme, au sens de *Gestalt*, donnée dans le jeu est, selon nous, susceptible de nous offrir des éléments pour l'analyse. Pour cette raison, nous ne nous sommes pas limité à considérer les questions du temps et de l'espace comme formes *a priori* en un sens post-kantien, mais avons suggéré *l'articulation de la structure symbolique du paysage et de la durée à celle d'une logique inconsciente et de sa structuration symbolique*.

À ce titre, que le « monde » du jeu des enfants, notamment tel qu'il se déploie dans les jeux de fiction, nous ait à de nombreuses reprises évoqué le mythe – et cela, même si, en définitive, tous les jeux ne peuvent sans doute pas y être rapportés[885] – est une dimension digne, selon nous, d'être prise en considération.

Le mythe, en effet, rend compte dans une forme qui a trait à l'imaginaire d'une dimension symbolique. Celui-ci instaure ces dualités signifiantes constitutives de la culture telles que le mort/le vivant, le divin/l'humain, le sacré/le profane, la nature/la culture, le sauvage/le domestiqué, l'homme/l'animal/le végétal/l'inanimé, le masculin/le féminin, les petits/les grands, le cru/le cuit… En cela, le mythe instaure des coupures symboliques qui permettent une inscription du sujet dans la culture.

Pour cette raison, évoquer ce que le monde du jeu comporte de dimension mythique est susceptible d'éclairer comment les déterminants symboliques trouvent à s'inscrire pour l'enfant.

Nous proposons ainsi de considérer que, dans une consistance imaginaire, les jeux de fiction des enfants constituent une tentative de mettre en place des oppositions symboliques signifiantes. Les jeux constituent ainsi, en ce sens, le « lieu » d'une émergence, sous forme mythique, de l'organisation symbolique du sujet.

885 Nous reviendrons sur ce point *infra*.

Lacan relevait déjà combien le petit Hans élaborait dans ses jeux et ses fantaisies des « mythes », notamment celui de la procréation, mais pour constater que le petit garçon en était « resté » à « l'imaginaire »[886], notamment à des mythes de procréation où la fonction du père ne se trouvait pas reconnue[887].

Pour notre part, sans opposer la dimension mythique et la dimension symbolique comme des logiques exclusives l'une de l'autre, nous souhaitons insister sur leur intrication et sur le fait que le jeu, en tant que forme mythique, est une mise au travail des grands repères structuraux symboliques, sans qu'on puisse effectivement, et sur ce point nous sommes d'accord avec J. Lacan, préjuger de l'issue qui sera donnée à cette élaboration imaginaire. Que celle-ci puisse ouvrir sur une authentique dimension symbolique nous paraît – sans qu'elle soit pour autant assurée – une éventualité à envisager.

Cette proposition nous conduit à rapprocher à nouveau le jeu de fiction d'une « pensée sauvage » au sens levi-straussien – même si Lévi-Strauss, à notre connaissance ne fait pas ce rapprochement. Nous avons déjà évoqué *supra* l'analogie qui existe, selon nous, entre le jeu de fiction qui fait usage d'objets hétéroclites pour édifier son monde et le « bricolage ». Nous inspirant de ce premier raisonnement et de ce que nous venons de développer, nous faisons un pas de plus ici pour passer, cette fois, au mythe. Si *La pensée sauvage* ne relève pas l'analogie de structure entre ces trois formes d'élaboration, le jeu de fiction, le bricolage et le mythe (le jeu n'est envisagé – rappelons-le – dans l'ouvrage que sous l'angle du « jeu de règles ») nous considérons qu'un tel rapprochement est pourtant éclairant pour l'analyse des jeux des enfants.

4.3.3.2 Jeux de règles et jeux d'exercice, science et métaphysique

Nous avons envisagé le rapprochement entre les jeux de fiction et le mythe en délaissant provisoirement la question des jeux de règles et des jeux d'exercice. Reprenant l'analyse de Lévi-Strauss, nous considérerons que les jeux de règles ne se laissent, effectivement, pas définir comme des *mythes* tant leur structure les rapproche plutôt de la *science*[888].

---

886 J. Lacan, *Le Séminaire, Livre IV, La relation d'objet, 1956-1957*, Paris, Seuil, 1994, p. 338.

887 « Le travail d'élaboration mentale a permis à Hans d'inventer ses mythes qui grâce à l'efficacité du symbolique ont permis des déplacements. Ces derniers ont eu une véritable dimension thérapeutique pour sa phobie. Mais ces deux formules de la métaphore paternelle sont atypiques parce que la sortie de l'Œdipe de Hans n'a pas résolu son rapport à la castration. À la suite des substitutions signifiantes, Hans a pu réduire le signifiant cheval en le vidant de toutes les significations possibles jusqu'au point de jonction du pulsionnel, ce qui tombe, ce qui mord et ce qui rue, faisant apparaître la pulsion au centre nucléaire de la phobie, il s'arrête là. […] au moment où s'arrête l'observation, ce point ne lui a pas permis d'aller plus loin et de transformer véritablement en ce qui le concerne le pénis en phallus symbolique. » I. Morin, *La phobie, le vivant, le féminin*, *op. cit.*, p. 191.

888 Dans *La pensée sauvage*, « le » jeu – à entendre comme « jeu de règles » dont l'issue est soit la victoire, soit la défaite, soit l'*ex-aequo* – est défini comme ce qui se produit « à partir d'une structure » et en cela s'apparente à la pensée scientifique, structurée selon un mode hypothético-déductif. La pensée sauvage (mythique) – que nous avons rapprochée de la pensée du jeu – se distingue de la pensée scientifique dans la mesure où, sans structure préalable,

Nous ne nous étendrons pas sur eux dans la mesure où nous laissons rarement cours à ce type de jeux en séance avec les enfants. L'affinité de ces jeux avec la science, développée dans *La pensée sauvage*, permet peut-être, d'ailleurs, de rendre raison du fait qu'effectivement, l'émergence en séance de ces derniers correspond en général à un *fading* du sujet. Les jeux du « morpion », du « pendu », du « baccalauréat » (*games* les plus souvent évoqués par les enfants) ont rarement, pour notre part, débouché sur des élaborations, ils ont plutôt souvent été convoqués afin de colmater le manque, dans une logique de *Verleugnung*. Aussi n'y jouons-nous pour ainsi dire plus. Nous n'excluons pas, en droit, que ces jeux puissent, en certaines occasions singulières, servir de médiations, ils sont pourtant dans la majorité des cas convoqués quand la question de la demande et du transfert n'a pas encore trouvé à s'élaborer ou se retrouve en panne. Dans notre expérience, ces jeux émergent, en général, dans une logique de maîtrise moïque et imaginaire plutôt qu'ils n'ouvrent à une dynamique de cure. C'est souvent l'amusement au sens d'un « remplissage » de la séance et d'un « divertissement » qui prend alors ici le pas – au lieu d'une mise en forme fantasmatique des signifiants du sujet. Fondamentalement, de tels jeux ne nous paraissent, en général, guère utilisables dans la mesure où ils fonctionnent comme des « leurres ». Nous n'affirmons pas qu'ils doivent *nécessairement* remplir cette fonction (nous avons, dans notre tripartition des jeux, montré que n'importe quel jeu – fiction, règle ou exercice – pouvait avoir cette fonction), mais soutenons que leur structure élaborée d'avance s'y prête. Aussi n'avons-nous trouvé dans la littérature qu'un seul exemple d'allusion à l'utilisation de *games* dans la dynamique de cure[889] et encore faut-il préciser que cette utilisation impliquait un détournement d'un jeu de cache-cache et d'un jeu du pendu.

Parmi les jeux qui s'apparentent le plus aux jeux de règles, remarquons que c'est à ce sujet le jeu de cache-cache (notamment avec les enfants jeunes) qui, par la question de l'absence et de la présence que celui-ci met en scène, est susceptible de comporter des effets intéressants. Cela tient au fait, selon nous, que ce jeu met en effet en scène des oppositions symboliquement signifiantes.

En cela, il ressemblerait quelque peu aux « jeux d'exercices » auxquels nous n'avons pas encore accordé de développement ici. Réparons sur-le-champ cet oubli.

---

elle fonctionne par « agglomération », avec les « moyens du bord » et non à partir d'une structure prédéterminée, à la manière du bricoleur qui réalise ses projets avec les matériaux qu'il a « sous la main » et stockés depuis des années en se disant, « ça pourra toujours servir ».

889 L'auteur y utilise le jeu afin d'ouvrir un « espace thérapeutique » en précisant que cette modalité technique concerne les patients non névrosés : le jeu « est une étape, ou une aide à la construction de cet espace de créativité et non pas un moyen d'expression de cette créativité. » R. Prat, « Cache–cache d'imagination, Une modalité technique d'ouverture d'un espace psychique dans une thérapie d'enfant », *La psychiatrie de l'enfant*, vol. XLIII, n°2, 2000, 437-471, p. 465.

Pour notre part, les jeux d'exercice ne nous évoquent ni la science, ni le mythe, mais la *philosophie* voire la *métaphysique*. En effet, s'ils ne comportent pas de *forme mythique* à proprement parler tant la dimension imaginaire et diégétique leur manque et si, d'autre part, ils ne peuvent pas non plus être rapprochés de la *science* puisqu'ils ne découlent pas d'une « structure préétablie », ces jeux mettent en place des oppositions signifiantes portant sur *les catégories élémentaires qui permettent d'appréhender le monde*. Dans le jeu du *fort/da*, c'est la question de la présence et de l'absence, à savoir celle de l'être et du non-être, qui en vient à se poser. Dans le jeu du « bébé qui ne jouait plus » de Winnicott, il s'agissait d'introduire une différenciation entre les choses qui se lancent – les spatules – et les choses qui ne se lancent pas – les pieds –, la jubilation naissant de la découverte de l'écart entre le « soi » et le « non-soi ». D'autres catégories élémentaires peuvent se trouver convoquées dans ces premiers jeux tout à fait ordinaires : le dedans et le dehors, le vide et le plein, le oui et le non, le un et le deux…

Plutôt que de s'attacher aux oppositions constitutives de la « culture » et de l'« humain », explorées dans les jeux de fiction, cette brève énumération nous permet de saisir combien ces jeux d'exercice élémentaires se situent, eux, au niveau des « oppositions » primordiales métaphysiques concernant « l'être ».

Dans ces jeux, ce sont des oppositions signifiantes – au sens où Saussure affirme qu'un signifiant ne prend sens que par rapport à un autre signifiant, dans une « structure » – qui peuvent trouver à s'élaborer. Dans certains cas, il s'agit au contraire, comme dans ce jeu d'un enfant dit « autiste » – consistant à élever des tours de cubes à une hauteur vertigineuse, en parvenant à éviter la chute – de se refuser à toute dichotomie signifiante afin de demeurer dans une métaphysique de l'Un, du plein et de la présence.

4.3.3.3 Deux exemples de jeu de « fiction »

Parmi les trois exemples de jeux que nous avons donnés ci-dessus, envisageons la dimension mythique de celui de M. et de W. Nous articulerons cette dimension avec l'assujettissement du sujet à la structure, ce qui nous permettra d'envisager le statut du jeu dans chacun des cas.

Si nous travaillerons ici deux jeux évoquant les grands mythes de l'humanité, il convient de relever que souvent, les jeux des enfants s'apparentent davantage à des « mythes individuels », comme dans les jeux du petit Hans, limités à la question de la famille, plutôt qu'à celle de la naissance du monde et de la culture. Faute de place, nous ne consacrerons pas de développement ici à un jeu de ce type. Contentons-nous d'en inscrire ici, en creux, la possibilité et de leur

réserver une place pour une élaboration future ; dans tous les cas, quoi qu'il en soit, il nous semble que c'est toujours le rapport du sujet à la loi symbolique qui est en question. Que ce soit dans le mythe de la culture ou le mythe individuel, la question du symbolique vient à s'énoncer et à s'élaborer dans une dimension imaginaire.

4.3.3.3.1 Le jeu suppléance de M.

Dans le jeu de M., comme à l'aube hésiodique du monde, le temps n'a pas commencé et l'espace demeure indifférencié. Dans cette époque mythique, règne du Un, c'est la coupure symbolique qui ne trouve pas à s'inscrire[890] : il n'y a pas de manque, celui-ci a été forclos. En elle-même, l'époque mythique évoquée dans le jeu de M. est celle d'avant la naissance du temps lui-même, a-temporalité allant de pair avec un monde clos et plein, dont l'espace ne se divise que par scissiparité (comme les premiers Dieux de la *Théogonie*). Les jeux de M. avaient forclos toute reconnaissance d'un manque.

Certes, on trouve bien dans ce jeu des entités supposément distinctes, ces deux êtres fantastiques qui, comme des Titans, se combattent « à mort »[891]. L'affrontement persécuteur/persécuté, surveillant/surveillé[892] n'est pourtant pas une opposition symbolique au sens des oppositions structurales signifiantes. Contrairement à des oppositions telles que celle des morts/des vivants, de l'humain/de l'animal ou du féminin/du masculin qui introduisent des règnes symboliques irréductiblement différents, on ne peut que constater la réversibilité de l'un dans l'autre, au plus près de ce que Klein nomme la « position paranoïde-schizoïde ». Bien qu'elle soit tentative de « mettre à distance » le « terrifiant »[893], la « schize » n'est pas coupure permettant l'instauration d'un ordre qui instaure l'irréductibilité des domaines et une séparation stricte.

Aussi n'y a-t-il pas, dans ce jeu, de « deux », tout au plus du « double ». De manière insistante, c'est l'impossibilité de toute inscription d'un signifiant de la loi pouvant faire office de coupure symbolique qui nous est donnée à constater : le manque ne peut s'inscrire.

Ce jeu met en scène des êtres tout puissants sans origine, immortels dans une lutte à mort de type spéculaire ou, plutôt, dans une lutte visant à dépouiller l'autre de son lieu pour vivre. Dans cette évocation mythique du monde ludique de M., nous ne pouvons qu'être frappé par le fait que l'enfant semblait être totalement, si ce n'est « parlé », au moins « joué » par ce jeu sans

890 Ouranos accouplé en permanence à Gaïa empêche ses enfants de « naître » en les enfermant. Cf. P. Grimal, *op. cit.*

891 Nous avons déjà relevé combien cette mort elle-même n'était pas vraiment la mort et n'ouvrait pas à une dimension de l'absence puisqu'elle était systématiquement suivie de résurrection.

892 C'est la dimension scopique qui se trouve majoritairement convoquée, notamment au moyen de caméras mises en place pour surveiller l'autre, version technologique et moderne des yeux du monstre mythique Argus.

893 Terme que nous reprenons à Ludwig Binswanger, *Le cas Susan Urban, Étude sur la schizophrénie*, *op. cit.*.

possibilité de l'« assumer » ni de le « dialectiser ». En ce sens, ce jeu nous a évoqué le rapprochement que fait J. Lacan entre le délire et le mythe en évoquant la « pétrification des symboles de l'inconscient », à ceci près que c'est le *jeu* qui, ici, prend la place du délire :

> L'absence de la parole s'y manifeste par les stéréotypies d'un discours où le sujet, peut-on dire, est parlé plutôt qu'il ne parle, nous y reconnaissons les symboles de l'inconscient sous des formes pétrifiées qui, à côté des formes embaumées où se présentent les mythes en nos recueils, trouvent leur place dans une histoire naturelle de ces symboles. Mais c'est une erreur de dire que le sujet les assume : la résistance à leur reconnaissance n'étant pas moindre que dans les névroses, quand le sujet y est induit par une tentative de cure.[894]

Nous ne pourrons en dire tellement plus sur l'évolution de ce jeu et de ce suivi puisque ce dernier s'est interrompu de manière intempestive suite à l'instauration de la question du paiement symbolique. Comme nous l'avons souligné, cette recherche est née, en partie, de l'impasse de cette tentative de cure et de ce jeu aussi répétitif qu'hypnotique. La possibilité offerte à M. de se dégager de la demande maternelle en lui proposant de se prononcer sur son souhait d'être ou non aidé conduisit à la rupture du suivi par la mère. M. put dire qu'il ne venait là, en définitive, que sous l'injonction de cette dernière. Le père n'avait accompagné son fils que pour suivre les recommandations de sa femme. Comme dans un monde bien ordonné et sans creux, rien ne « bougea » : les symptômes de M., entre-temps devenus moins « flamboyants », n'introduisaient plus de décalage trop important susceptible de menacer l'équilibre familial. Le suivi s'arrêta abruptement.

Ajoutons, pour clore notre développement que ce jeu de M. nous est apparu comme un jeu « suppléance » exemplaire. En une occasion très singulière, il nous a été donné de constater combien, dans de tels jeux, c'est la structure double[895] du jeu et donc l'équivocité constitutive du dispositif ludique qui risquent, potentiellement, de se trouver « abrasées »[896].

Formellement, M. « jouait ». Il animait des figurines qui jouaient le rôle de « tenants lieu » de quelque chose d'autre. Des conventions régnaient, permettant notamment de faire du tapis une planète, de la ficelle un serpent.

---

894 J. Lacan (1953), « Fonction et champ de la parole et du langage en psychanalyse », *Écrits II*, Paris, Seuil, 1966, p. 237.

895 Évoquée dans notre développement concernant la « première dimension du jeu ».

896 Ce que Fonagy a repéré comme fonctionnement ou « mode » « *equivalent* » s'opposant au mode « *pretend* ». Cf. P. Fonagy (1996), « Playing with reality: I. Theory of mind Theory of mind and the normal development of psychic reality », *Int J Psychoanal* 77, 217-233.

En un moment-clef très troublant au sens fort de l'*Unheimlich*, un « détail » dans le jeu, pourtant, vint signer cet écrasement de la structure double du jeu, dévoilant l'univocité de ce qui se trouvait joué et la dimension « réelle » et non « signifiante » de celui-ci. Alors que « *Spiderman* » était parvenu, une énième fois, à piéger le serpent ailé sous un couvercle, en signe de victoire, M. allongea *la figurine en plastique*, bras et jambes écartés comme « l'homme de Vitruve » de Léonard de Vinci, sur le couvercle de la boite qui contenait le serpent.

L'instant d'après, c'est M. lui-même tout entier qui s'allongeait, à son tour, sur le sol du bureau comme *Spiderman*, bras et jambes écartés – demeurant deux longues minutes dans la position de l'homme de Vitruve.

Un tel détail est venu, pour nous, signer la structure du jeu. On voit ici avec clarté combien ce dernier, à ce moment-là, n'ouvrait pas un « lieu autre » en trompe-l'œil, n'était pas non plus un leurre, mais en venait à *s'énoncer littéralement*. En cet instant précis, le jeu n'était plus un jeu, tant l'indistinction entre M. et sa figurine de *Spiderman* était abolie. L'écart minimal que requiert le jeu pour être un jeu tendait à se réduire à rien. Dans ce moment précis où M. s'allongea sur le sol, c'est à un *moment de bascule du jeu* qu'il nous fut donné d'assister. Formellement, ce qui permettait de distinguer, le reste du temps, le jeu de M. d'un délire (usage de figurines, convention de faire du tapis une planète, temps circonscrit du jeu) se mit à chanceler.

Aussi, si tant est que l'expression ait un sens, serions-nous tenté de dire que le jeu « suppléance » est un « jeu littéral ». Ce qui est joué ne fait pas signe vers un au-delà : ce qui est joué « est » au même titre que l'hallucination ou la parole automatique du délire. En quelque sorte le « jeu suppléance », par sa forme concrète, « contient » d'une certaine manière le réel envahissant. Cette forme permet, si ce n'est d'assumer cette part, du moins de l'endiguer. Le « terrifiant » n'est pas aboli, mais se trouve quelque peu mis à distance grâce aux figurines, aux conventions minimales instaurées, au temps du jeu imparti par les adultes, conditions matérielles et non symboliques qui demeurent d'ailleurs, pour cette raison, impossibles à dialectiser.

Nous retrouvons donc ici la version kleinienne du jeu compris comme projection non pas névrotique de ce que l'on veut méconnaître, mais comme projection psychotique de ce qui, chez le sujet, ne saurait trouver d'inscription. Ce qui ne peut s'inscrire se trouve non pas « halluciné » au sens propre du terme, mais s'énonce ou « s'hallucine » dans la forme hybride du jeu : ses gestes et ses jouets. Nous conviendrons du fait qu'halluciner purement et simplement ou halluciner *d'une manière encore rivée à et par des objets concrets* n'est pourtant pas tout à fait la même chose. D'ailleurs, comme nous y avons fait allusion en évoquant le roman de Nabokov *La défense Loujine*, tant que

cette suppléance, c'est-à-dire, que cette forme hybride du jeu qui matérialise le réel « tient », c'est le ravage d'un retour du réel totalement déchaîné qu'évite, selon nous, le sujet.

En conséquence, nous faisons l'hypothèse que ce sont ces marqueurs matériels et concrets – poupées, plateau de jeu, voitures, bouts de ficelles – ou règles suivies à la lettre – les règles des échecs chez Loujine – qui permettent « d'enchaîner » le réel. Que l'enfant, dans une telle configuration, n'ait plus le droit de jouer – par exemple parce qu'il est « puni de jeu » en raison de ses mauvaises notes à l'école – et il ne lui restera plus d'autre issue que l'hallucination[897].

En ce sens, le jeu peut protéger, en tant que suppléance, d'une décompensation dans l'enfance[898]. Dans ces circonstances, on comprend que le passage de l'enfance à l'adolescence – qui exige un abandon du jeu comme mode d'être au monde enfantin, toléré par le monde des adultes – puisse être, dans certains cas, à haut risque.

Concluons ici par une remarque latérale : conformément à la classification de Piaget, nous avions classé ce jeu de M. dans la catégorie des jeux de « fiction ». Suite à notre analyse, constatons combien, à l'aune d'une dynamique inconsciente, ce terme se révèle problématique.

4.3.3.3.2 Jeux de W. entre trompe-l'œil et leurre

Envisageons désormais un autre jeu de « fiction ». Contrairement au jeu de M., celui de W. constitue un monde qui, comme nous l'avons déjà évoqué, comporte des frontières extrêmement claires permettant de distinguer le sauvage/le domestiqué, l'humain/l'animal, le féminin/le masculin, les petits/les grands et le licite/l'illicite. D'authentiques coupures évoquent les fondements de la culture. La loi s'y trouve, d'une certaine manière, inscrite et reconnue. Pour cette raison, l'enjeu du jeu pouvait ainsi être celui de la transgression, liée à la dialectique de la loi et du désir. Aussi, ce jeu nous sembla-t-il plutôt se situer du côté d'un jeu en trompe-l'œil mettant en perspective la question de la loi.

Lors de la première séance, le monde sauvage, divisé en plusieurs ordres et peuplé d'animaux (forêt et océan), se trouvait au cœur du jeu. En lisière étaient apparus les humains et leurs animaux domestiques. Le scénario s'était limité à l'instauration de ces frontières symboliques. W. avait précisé que les mondes étaient distincts les uns des autres : le monde marin était irréductiblement séparé du monde terrestre et sylvestre et le monde humain du monde de la nature.

Lors de la deuxième entrevue, ce jeu – qui évolua au cours des semaines en s'éloignant de plus en plus du monde sauvage pour se rapprocher du monde de la culture et de l'ordre humain –

897 Comme le cas nous en a été rapporté.

898 Raison peut-être pour laquelle les enfants ne présentent que rarement des formes décompensées de psychose.

fit émerger le désir des animaux « domestiqués » de « sortir » de leur enclos pour « rejoindre la forêt ». Ils évoquaient le « danger » qu'il pouvait y avoir à céder à cette tentation, témoignant d'une dimension conflictuelle. W. ne joua *pas* à les faire sortir, mais leur donnant la parole, *évoqua* ce désir et le conflit qu'il provoquait, tout en les laissant dans leur enclos.

Précisons que W., enfant très vive de 8 ans, venait au CMPP en raison de ses comportements marginaux, notamment des jeux sexuels à tendance exhibitionniste avec des petits camarades au milieu de la cour de l'école et son incapacité depuis l'école maternelle à se lier d'amitié avec des camarades de son âge du fait d'une attitude soit très autoritaire soit très puérile. Des symptômes scolaires assez bruyants avaient aussi motivé la demande des parents tels que son refus, des mois durant, en CE2, de recopier ce qui était écrit au tableau[899]. Son suivi, encore en cours, n'est pas fini.

Mettant en scène l'ordre symbolique humain indissociable de l'instauration de l'interdit, un tel jeu nous semble gagner à être lu, dans un premier temps, comme élaboration d'un mythe ou « pensée sauvage ». Remarquons que le monde mythique du jeu de W. se situait, en quelque sorte, après le « partage de Mekonê »[900], c'est-à-dire après la ruse de Prométhée[901]. Le vol du feu par ce dernier permet l'instauration de la culture et de la *technè* pour les humains. La question du féminin et du masculin va d'ailleurs apparaître immédiatement après – avec la création de Pandora, réponse de Zeus aux tromperies de Prométhée. Notons à ce sujet que, dans son jeu, W. manifestait un intérêt manifeste pour la question de la sexuation, relevant sans cesse l'appartenance des êtres qu'elle faisait intervenir au sexe masculin ou féminin.

Dans une logique mythique, il nous semble que le jeu de W. posait la question de l'institution de la culture, dans son opposition à l'animalité et la « sauvagerie » et des signifiants qui permettent de passer du monde de la nature sans interdits à celui de la culture. Au-delà de la question de l'institution de la loi, qui manifestement était déjà inscrite, gageons que c'était la place laissée à Éros et à la pulsion *dans* la culture, dans l'ordre symbolique humain et sur ce qui vient « domestiquer » cette part animale qui faisait l'objet de l'interrogation de W., notamment par le recours à l'utilisation des animaux domestiqués.

La dichotomie animalité/humanité se trouvait ainsi redoublée, dans le jeu, par celle de l'animal sauvage/l'animal domestique. On saisit ici toute l'ambiguïté de la question de la transgression de W. qu'elle plaçait dans la bouche de « l'animal domestiqué », c'est-à-dire un être

---

899 Plus précisément, W. écrivait tellement lentement qu'elle ne parvenait à écrire que le dixième de la leçon.

900 Cf. J.-P. Vernant, *L'univers, les dieux, les hommes*, Paris, Seuil, 1999.
Ce partage instaure la séparation radicale du monde des humains et des dieux. Ce faisant, il instaure, en même temps que la finitude, la culture.

901 Qui donne la meilleure part aux humains : Zeus choisit la part la plus appétissante dissimulant les bas morceaux. *Ibid.*

hybride entre le règne de la nature et celui de la culture, tant l'animal domestiqué, sans appartenir au règne de l'humain, se voit pourtant marqué *par* le règne de l'humain. Dans le jeu, comme nous l'avons souligné, la question de l'animal domestique portait sur le désir/danger d'outrepasser les « barrières » pour rejoindre la forêt, à savoir transgresser l'interdit instauré par la culture. Il nous est apparu que le recours aux « animaux domestiques » constituait une manière d'interroger la question de la castration, reconnue sous une version singulière et partielle.

W. précisa que les animaux de l'enclos étaient tentés de *transgresser* au moment où l'*humain* – la nuit – *ne veillait plus sur eux* et les laissait à eux-mêmes, pointant une certaine défaillance du côté de l'instance de la loi ou de son mode d'écriture. Le suivi de W. s'est, en effet, définitivement « inscrit » sous le sceau de cette difficulté à écrire la question de la castration, conduisant à de permanentes tentatives pour dénier celle-ci.

Cette dimension de déni tendait à apparaître dans la cure et son dispositif même. Au fur et à mesure du suivi, il devint de plus en plus manifeste que la séance, « remplie » par le jeu, devenait l'occasion de « s'amuser » – à tel point que nous fûmes conduits, au bout de plusieurs semaines, à instaurer le paiement symbolique. Contrairement à certains jeux d'enfants (névrosés) qui témoignent d'un désir de changer, articulés d'emblée à une demande[902], les jeux de W. tendaient plutôt à s'installer dans une logique de *Verleugnung*. Aucune dimension subjective n'y était engagée. Pourtant, W., une fois le dispositif plus resserré, put faire émerger une demande et n'oublia désormais plus jamais d'apporter un caillou en début de séance[903].

Par ailleurs, en marge du jeu, laissant place à la parole, c'est un questionnement portant sur les généalogies qui commença à émerger : W. put évoquer sa préoccupation au sujet de son grand-père maternel et ce, sans recourir à la forme ludique. C'est à ce dernier, disait-elle, qu'elle « pensait » quand elle ne pouvait écrire en classe car elle voulait que ce dernier *lui* écrive et lui donne de ses nouvelles. Ce dernier, qui résidait effectivement géographiquement très loin, lui « manquait » disait-elle. Plus structurellement, c'est la question de la place de ce dernier qui tendait à être occultée dans l'histoire maternelle, du fait de la « folie » de la grand-mère[904].

Autour de cette élaboration de la figure du grand-père maternel auquel elle finit par écrire une longue lettre[905], W. ne cessa d'en appeler à un repérage symbolique extrêmement clair du côté du père qui, prenant son rôle très au sérieux, fut en mesure de lui répondre. Semblablement, le

---

902 Certains enfants, même si ce n'est pas la majorité, viennent avec une demande : « je viens parce que j'ai des problèmes », « je viens parce que je suis triste », « je viens parce que je fais n'importe quoi ».

903 Les premiers temps de l'instauration du paiement symbolique furent soumis à la même logique de fading du sujet : W. l'oublia quelques fois au début, jusqu'à ce que nous abrégions une séance où, pour la troisième fois consécutive, elle l'avait oublié. De ce jour, elle l'emmena systématiquement.

904 Folie que la mère évoqua bien plus tardivement alors que les symptômes de W. commençaient à s'apaiser.

905 Cette longue lettre fut évoquée en séance, écrite hors séance et envoyée par les parents à ce grand père.

dispositif des séances fut aussi en permanence (et de manière assez usante !) mis à l'épreuve : W., par ses tendances à recourir à la *Verleugnung*, en appelait sans relâche à un rappel de la loi.

Les moments d'élaboration qui laissaient place à une parole pleine furent, par exemple, sans cesse entrecoupés par l'émergence d'un autre type de jeux, « interactif »[906] cette fois – i.e. en appelant à notre participation active –, davantage organisés comme des jeux leurres, qui « remplissaient » la séance en venant boucher toute élaboration. Si le jeu « mythique » que nous avons évoqué, et auquel W. jouait seule, mettait en place un repérage symbolique ou, au moins, constituait une tentative d'élaboration, les jeux *interactifs*, tel que celui de la maîtresse, s'inscrivaient davantage dans une dimension de maîtrise imaginaire qui verrouillait toute émergence de la question subjective et de la castration. Si, dans un premier temps, nous avions, de manière assez souple et provisoire, accepté de nous prêter au jeu et de jouer minimalement les rôles assez ennuyeux qu'elle nous attribuait (souvent celui de l'élève qui devait recopier sans faire d'erreur la leçon alors qu'elle-même jouait le rôle de la maîtresse d'école), nous fûmes amené à refuser de plus en plus fréquemment de jouer. Ces jeux se répétaient de manière inlassable sans ouvrir sur quoi que ce soit d'autre. Ils comportaient en outre un caractère d'urgence.

Aussi, à certains moments, auxquels nous avons déjà fait allusion précédemment, avons-nous été amené à interrompre certains de ses jeux qui, malgré la coupure minimale du paiement symbolique, devenaient impérieux et ne laissaient plus la place pour le moindre écart ou la moindre respiration.

Nous n'interrompions pas la séance, mais refusions de jouer en restituant à W. ce qui motivait cette décision, à savoir son caractère d'urgence subjective. En général, les jeux impératifs surgissaient aux moments de recrudescence du symptôme. Il s'avéra ainsi que ces jeux de maîtrise (maîtresse et élève) permettaient de dénier ce qui n'allait pas bien. L'interruption de ces jeux « leurres » put, à de nombreuses reprises, relancer la dynamique subjective.

Un tel recours prédominant au jeu dans un suivi nous a interrogé. À l'âge de huit ans, le recours à celui-ci n'est pas aussi systématique que pour des enfants plus jeunes, en plein âge œdipien. Les séances de W. oscillèrent ainsi en permanence entre jeux « leurres », jeux « trompe-l'œil » et élaboration par la parole des questions qui la travaillaient (celle, symbolique, du grand-père et celle du sexe). Les jeux de W. relevaient de deux logiques différentes, l'une où tentait de s'élaborer un mythe singulier rendant compte de la loi et s'inscrivant dans un jeu trompe-l'œil (aussi singulier et inabouti soit ce mythe) et une autre qui nous est apparue comme inséparable d'une permanente tendance de cette enfant à recourir au mécanisme de la *Verleugnung*

906 Pour reprendre la tripartition proposée par R. Roussillon : *Jeux autosubjectifs*, qui assurent la continuité de l'existence, *Jeux interactifs*, qui impliquant différents processus de triangulation précoce et *Jeux intrasubjectifs*, tels que les jeux de Pikler-Loczy. R. Roussillon, « Symbolisation primaire et identité », *Matière à symbolisation : Art création et psychanalyse*, sous la direction de B. Chouvier, Neuchâtel, Delachaux et Niestlé, 2000, p. 61-74.

(dont ses symptômes, au demeurant, portaient eux aussi la marque). Le repérage de ces deux types de logiques nous conduisit à accueillir les premiers et bien souvent à interrompre les seconds. Précisons que ce recours massif à des mécanismes de *Verleugnung* nécessitait un dispositif plus « serré » et plus « rigoureux » que dans des cures plus classiques, et cela afin de conserver la dynamique d'une division subjective.

Dans cette partie, nous avons essayé d'offrir des pistes permettant d'envisager le contenu des jeux. Comme nous l'avons souligné, repérer quels signifiants et quelles oppositions structurelles s'y trouvent à l'œuvre nous permet d'envisager les jeux et leur dynamique tout en les rattachant à la question de l'assujettissement à la structure. Afin d'évoquer les jeux les plus couramment rencontrés, analyser les éléments constitutifs du monde qu'ils instituent permet, dans certains cas, de repérer les signifiants qui sont à l'œuvre de la même manière que dans un discours, mais sous la forme imaginaire et incarnée du jeu. Nous avons montré la proximité de cette forme avec celle du mythe. Nous avons ainsi fait l'hypothèse que ce sont les déterminants du sujet qui trouvaient à s'énoncer dans le jeu.

Ce faisant nous nous sommes attaché à ce que nous avons nommé la partie « jouée » du jeu. Demeure à envisager sa partie « jouante ».

4.4 La dimension « jouante » du jeu

4.4.1 Proposition : le jeu comme *Gestaltung*

Nous avons envisagé jusqu'ici le « cadre conventionnel » qui permet l'émergence du jeu ainsi que la « forme manifeste » à laquelle donne lieu le fait de jouer. Si nous nous sommes donc intéressé au jeu en tant que « jeu » dans sa « définition formelle », puis au jeu au sens de ce qui est « joué » (la forme propre à chaque jeu, qui permet de repérer tel ou tel signifiant à l'œuvre), nous nous occuperons ici du jeu au sens de ce qui est « jouant ».

Comme nous l'avons signalé dans l'introduction de cette partie, cette dimension du jeu ne s'oppose pas ou ne vient pas recouvrir les autres, mais vient bien plutôt s'y articuler de manière dialectique. Il serait incomplet, selon nous, d'en rester à la forme ou au contenu du jeu sans évoquer les *effets* que celui-ci peut produire.

Nous conclurons donc ici par la dimension active, voire créatrice du jeu que nous avons repérée comme analogue à l'acte de peindre, nous inspirant en cela de l'opposition que propose P. Klee dans sa *Théorie de l'art moderne* entre *Gestalt* et *Gestaltung*. Selon lui, la *Gestalt*, la forme fixée sur la toile est « morte ». Si nous faisons l'analogie entre la peinture et le jeu, reconnaissons que c'est à cette forme « figée » ou « jouée » que nous avons consacré notre partie précédente. Cela nous conduisait à relativiser la vertu singulière du jeu et à envisager celui-ci d'une manière analytique et statique. Se consacrer à son monde constitué, c'était nécessairement mettre de côté la question du *processus* ludique et de *l'avènement* de la forme ludique elle-même. Aussi sommes-nous parvenu à la conclusion selon laquelle, dans le jeu, ce sont les signifiants constitutifs du sujet qui trouvent en définitive à s'énoncer, permettant notamment une analyse structurelle, les diverses modalités psychiques qui permettent d'habiter les mondes du jeu pouvant y être éventuellement repérées.

Or, c'est à la dimension « jouante » que nous voulons consacrer notre dernière partie, au sens d'une mise en forme inédite, *Gestaltung*. Si le jeu ne rend pas « visible l'invisible » comme la peinture selon P. Klee, nous proposerons l'hypothèse qu'*il peut permettre, dans certaines circonstances, d'inaugurer, pour le sujet, un nouveau rapport au réel*. Il nous apparaît, en effet, que le jeu, dans certaines circonstances bien singulières, est susceptible d'offrir une « issue » inédite au sujet et en cela, de faire « événement ». Nous souhaitons donc conclure ce travail en accordant une place à la trouvaille que le jeu, dans certains cas, permet, ainsi qu'aux effets qu'implique celle-ci, en

dissociant à nouveau la question du jeu d'un repérage psychopathologique. Il ne s'agit pas, par une telle dissociation, de perdre de vue notre tripartition structurale, mais de considérer que, quelles que soient ses formes, le jeu, dans sa dimension « jouante », produit certains effets intéressants pour le sujet.

Il s'agit donc maintenant de nous consacrer à cette dimension dynamique du jeu, envisageant l'angle où celui-ci peut avoir des effets inattendus pour le sujet et non pas au sens statique où ce qui est « joué » permet au thérapeute un travail d'interprétation. S'il n'est pas sûr que la psychanalyse puisse totalement rendre compte de ces inventions subjectives, cela ne nous dispense pas pour autant, dans la cure, d'en repérer les effets et d'en dégager après coup les déterminants.

Ajoutons d'ailleurs que la psychanalyse comporte une dimension « jouante », d'après nous, dans la mesure où elle vise non pas tant à supprimer des symptômes qu'à instaurer un nouveau rapport du sujet au réel.

4.4.2 L'invention d'un jeu : E.

Pour envisager cette part « jouante », nous évoquerons *l'invention* ainsi que le *contexte* de l'invention, en séance, d'un jeu par un petit garçon de six ans – jeu qui lui permit d'inaugurer un nouveau rapport au réel et aux autres. Nous avons insisté dans la partie précédente sur les effets de *répétition* signifiants dans les jeux à des fins d'analyse. À l'inverse, afin d'envisager la dimension dynamique d'un jeu et rendre compte de ce que le jeu comporte d'*inédit*, c'est l'étude de l'*émergence* d'un jeu qui fera ici l'objet de notre attention.

Ce jeu permit à cet enfant, pour la première fois, de rire *avec* nous, de croiser notre regard, de s'approcher de nous sur un autre mode que celui d'une alternance collage/fuite et *surtout* de prendre la parole autrement qu'en écholalie. Le dispositif de son jeu lui permit dans une certaine mesure de se « jouer » *de* la « menace » permanente que, jusqu'à présent, nous représentions pour lui. Ce jeu émana de sa propre initiative et dans une certaine mesure nous acceptâmes d'y participer. Rappelons le contexte de son émergence.

4.4.2.1 Premier temps : les stéréotypies

E. venait en séance deux fois par semaine[907] de manière très régulière depuis un an et demi. Quand nous le reçûmes alors qu'il avait 4 ans et demi, E. ne parlait pas, hormis de temps en temps en écholalie. Ainsi, il pouvait répéter, parfois, « bonjour E. ! » quand nous lui disions

[907] Trois fois par semaine n'avait pas été négociable avec la famille.

« bonjour E. » en allant le chercher dans la salle d'attente. Il pouvait aussi mémoriser des parties de chansons. De temps à autre jaillissaient dans la séance des mots hors contexte. Pendant un temps, c'est le mot « orange » qu'il répéta. Souvent nous ne comprenions pas son jargon et la traduction qu'en proposait presque systématiquement la mère quand elle était présente nous paraissait, en général, tout aussi obscure que peu convaincante.

Quand nous parlons des « séances », il convient de préciser que pendant plus d'un an et demi, E. passa « celles-ci » à l'extérieur du bureau, dans le couloir, dans l'« entre-deux », ayant pris soin de se déchausser au préalable. Quand il se trouvait dans le bureau, il était régulièrement pris d'un mouvement impérieux de fuite, il s'échappait alors à une vitesse inouïe et se mettait à courir, irrattrapable, de manière circulaire jusqu'à « épuisement » dans le couloir[908]. Le reste du temps, E. avait un certain nombre de stéréotypies telle que celle consistant à prendre une figurine de poulain en lui faisant rythmiquement parcourir son torse et le dossier du fauteuil. Celle-ci nous évoqua une première tentative de mise en forme de la pulsion désarrimée qui, habituellement, le conduisait à s'échapper. Néanmoins, cette contenance, précaire, échouait à endiguer le réel de manière durable et débouchait souvent sur une nouvelle échappée. Lorsque, dans la séance, risquait de se creuser un certain vide, E. se mettait à adhérer aux « parois du monde », que cette paroi soit le sol, les murs ou le dossier du fauteuil dans lequel il se laissait glisser en épousant de son corps la forme rigide. Vraisemblablement, il s'agissait d'une autre tentative de trouver une contenance au réel envahissant. Elle aussi fragile, celle-ci débouchait à son tour presque systématiquement sur une nouvelle échappée-*Blitz*[909]. E. pouvait aussi se mettre à « faire le chien », notamment devant la glace, et se mettre à aboyer. Précisons qu'aucun marqueur ne permettait de penser qu'il s'agissait d'un « jeu ». E. semblait bien plutôt adhérer à l'être du chien de manière littérale et sans l'espace nécessaire à l'instauration d'un quelconque double sens[910]. Ce portrait quelque peu hétéroclite, recourant à la juxtaposition de séquences hétérogènes, témoigne de la déstructuration radicale qui était à l'œuvre dans les séances et de la difficulté qu'il y avait à établir des liens. Les mêmes éléments stéréotypés se répétaient d'une séance à l'autre, mais souvent dans un ordre aléatoire et imprévisible (pour nous en tout cas).

4.4.2.2 Deuxième temps : l'inscription d'une permanence

La répétition et la régularité des séances, scrupuleusement observées par la famille[911], si elles ne permettaient pas à E. d'inscrire dans le contenu des séances elles-mêmes une continuité,

908 Notre CMPP, organisé autour d'un patio, offre une structure circulaire.
909 « éclair ».
910 Aurait-il été possible d'en faire un jeu potentiel ? Nous laisserons la question ouverte.
911 Condition *sine qua non* sans laquelle aucun travail n'aurait jamais pu être entrepris.

puisque tout élément nouveau semblait irrémédiablement tomber dans un gouffre sans nom[912], inscrivit néanmoins peu à peu le lieu d'une permanence[913].

Ce dernier finit ainsi par apprendre notre prénom[914]. Significativement, la mère, à chaque début de séance, dans la salle d'attente, invalidait fermement cette parole de son fils « bonjour Ma'ie » ainsi que notre « interprétation » – qui consistait simplement à lui répondre « bonjour E. » – en ne manquant jamais de souligner que nous avions mal compris, que E. ne prononçait pas notre prénom, mais répétait le nom d'un personnage de dessin animé, « Manie »[915], qu'il aimait par-dessus tout. Bref, contre toute évidence – mais le pire fut que nous en vînmes à douter nous-mêmes –, la mère de E. « savait » avec certitude ce que disait son fils, quitte à lui supposer des propos « fous » ou « incohérents » plutôt que de lui reconnaître la possibilité de parler de manière pertinente. C'est dans un moment « interstitiel »[916] qu'il devint pour nous impossible de douter que E. avait acquis le principe de la nomination puisqu'à une équipe éducative, il alla toucher l'épaule de son orthophoniste en disant son prénom, puis vint toucher la nôtre en disant « Ma'ie ». Nous lui adressâmes alors la parole et lui fîmes remarquer qu'il devait être « surpris de nous voir pour la première fois réuni(e)s », ce qui n'était, effectivement, jamais arrivé. Cette équipe éducative – lors de laquelle E. avait comme conquis son droit à une parole propre et non parfaitement aliénée à celle d'un autre, ou, plus précisément, il *nous* fut possible de lui en faire crédit[917] –, fut suivie d'une absence de deux mois[918] due à l'immobilisation de la mère malade à son domicile.

Précisons que cette inscription de la nomination s'était accompagnée d'une inscription de la lettre et des chiffres pour E. Il avait appris à compter, à l'endroit et… « à l'envers » et connaissait son alphabet par cœur qu'il récitait de manière automatique. Il pouvait épeler des mots correctement, notamment les prénoms et manifestait un intérêt pour les mots écrits, seul recours que nous avions trouvé pour contenir, pendant un temps, ses sorties-*Blitz*.

---

912 Par exemple, s'il lui arrivait d'oublier un jouet dans le bureau ou autre chose, il ne le « retrouvait » jamais tant l'objet semblait dans l'intervalle devenu totalement indifférent : l'objet avait irrémédiablement chu dans un abîme sans fond.

913 Il venait toutes les semaines au CMPP, allait toutes les semaines voir une orthophoniste et était scolarisé plusieurs jours par semaine dans une école spécialisée.

914 Il est fréquent que les enfants nous appellent par notre prénom et nous tutoient, notamment quand ils sont petits, les parents, s'ils nous vouvoient, en arrivent parfois, par mimétisme, à nous appeler aussi par notre prénom.

915 À ce jour, nous n'avons toujours pas compris à quelle « Manie » cette mère faisait allusion.

916 Pour reprendre la terminologie très éclairante de R. Kaës *et al.*, *L'institution et les institutions*, Paris, Dunod, 1987.

917 La mère, contrairement à d'habitude, ne corrigea pas notre réponse à son fils.

918 Et ce, malgré l'habituelle grande régularité de la venue de E. au CMPP.

4.4.2.3 Le troisième temps : la castration du thérapeute

Le jeu qu'initia E. prit place peu après la longue interruption qui nous avait fait « craindre »[919] une rupture de suivi – c'est l'intervention du père qui avait permis une reprise de celui-ci. Ce qui est assez curieux de constater, c'est que le jeu de E. succéda à notre propre changement de position subjective, à un certain changement de disposition, donc, de notre part. Expliquons-nous.

Quand il revint, même le recours aux lettres ne parvenait plus guère à retenir son attention, il appelait « maman » et s'enfuyait dans le couloir sans aller nécessairement retrouver celle-ci, mais se mettant à tournoyer sans fin dans le CMPP.

Ayant eu le sentiment d'avoir « tout essayé » par rapport à ces échappées, nous lui demandâmes un jour, à court d'idées, et pensant même à interrompre définitivement le suivi devant ce qui finissait par ressembler à l'expression d'un refus d'être là, « où il voulait aller ». Nous avions pensé arrêter le suivi en considérant que E. manifestait peut-être par là son souhait de ne pas être aidé et que s'il avait été nécessaire de tenir « en réserve » jusque-là la possibilité qu'émerge chez lui ce souhait, il était tout aussi fondamental de lui laisser le choix, au fond, de venir ou pas, indépendamment de la demande parentale.

Jusque-là et pendant un an et demi, nous nous étions en effet contenté, comme amorce de demande, du fait que E., lors de la deuxième séance, avait couru en hâte de lui-même dans notre bureau, en nous devançant. Ce mouvement spontané avait suffi à instaurer la supposition qu'il souhaitait d'une certaine manière venir à ses séances. Permettons-nous de remarquer au passage combien, pour ainsi dire, *aucun* enfant névrosé[920] n'est capable de retrouver notre bureau à la deuxième séance en raison de la configuration des lieux et de la multiplicité des portes. Aussi, que E., par ailleurs si complètement déstructuré, y soit parvenu sans la moindre hésitation, *en courant*, avait-il inscrit, dès la deuxième séance, ce suivi sous le sceau de l'étonnement.

Pour la première fois, à notre surprise, E. *répondit* à la question : « Où veux-tu aller ? » – précisons que nous lui avions déjà, bien sûr, maintes fois posé cette question sans que dernier ne nous ait jamais répondu. Ce jour-là, il dit :

« - Pipipo ! ».

Accédant à sa « demande », nous l'accompagnâmes donc jusqu'à la porte des toilettes. Il nous apparut que le *kaïros* exigeait de répondre à celle-ci, seule manière de ne pas être sourd à ce

919 Peut-être cette attente que nous avions jusqu'alors n'était pas anodine.

920 Au moment de relire ces lignes, nous devons néanmoins reconnaître que ce cas *rare* se présente parfois, comme un petit garçon nous l'a donné à constater pas plus tard que la semaine dernière.

qui venait de se dire et de valider le fait que E. parle plutôt qu'il ne répète des séquences verbales de manière automatique. Refuser d'y accéder, dans le contexte, risquait, selon nous, de répéter cette perpétuelle invalidation de la parole et donc d'être une réponse totalement « prématurée » et par conséquent « non entendable ». Précisons d'ailleurs que nous n'étions pas absolument sûr que E. voulait vraiment aller aux toilettes, l'y accompagner consistait plutôt, pour nous, *à relever le pari que le langage n'est pas le lieu de l'arbitraire, mais qu'au contraire, les mots ont leur propre « poids ».*

Le lendemain, à peine arrivé dans le bureau, E. se précipita à nouveau vers la porte. Comme nous lui reposions la même question, il ne répondit pas, mais s'agrippa à la poignée de plus belle, nous faisant saisir, à sa manière, sa détermination. Après avoir essayé néanmoins de lui parler et demandé à plusieurs reprises où il voulait aller, en vain, nous le prîmes, de notre initiative, par la main et lui proposâmes d'aller « nous promener ensemble », dans l'idée, improvisée, que ce jour-là nous ferions plutôt *ensemble* « une visite guidée et commentée du CMPP » plutôt que de laisser libre cours à une énième échappée tournoyante. Il est assez difficile d'expliquer comment nous en sommes venu à cette idée. Nous lui prîmes la main et lui proposâmes cette promenade en considérant que « nous n'avions plus rien à perdre », au sens où nous avions le sentiment que, de toute façon, tout était *déjà* perdu. Dans un mouvement de déprise subjective, ce projet nous « allégea » tant cette promenade comportait une dimension un peu incongrue, nous conduisant à autre chose que cette répétition mortifère auquel le trop-plein de jouissance conduisait de manière chronique.

Toujours est-il que nous « visitâmes » donc ensemble le couloir, la cuisine, la salle de réunion et nous lui commentâmes les lieux où nous nous trouvions : nous lui montrâmes le frigo, la table autour de laquelle l'équipe se réunissait pour la synthèse hebdomadaire, lui présentâmes, en les nommant, les personnes que nous rencontrâmes. Arrivés devant la salle d'attente, E. se dégagea en un éclair et rejoignit sa mère. Après lui avoir proposé, dans l'entrebâillement de la porte, de continuer sa séance et de nous accompagner dans le bureau, proposition à laquelle il ne répondit pas, nous décidâmes d'interrompre la séance en lui disant que c'était « fini pour aujourd'hui » et en lui disant « au revoir ». La promenade du CMPP avait dû durer en tout et pour tout trois minutes, ce qui, ajouté aux deux premières minutes de tentative de négociation dans le bureau, faisait une séance de cinq minutes, très en contraste avec la longueur habituelle des autres séances qui ne duraient jamais moins de 15-20 minutes.

L'après-midi même, comme E. revenait pour l'activité « jardinage » au CMPP, il vint ouvrir notre porte *comme pour vérifier que nous étions toujours là*, ce qui n'était jamais arrivé bien que cette activité ait été mise en place six mois auparavant et que nous ayons passé tous nos mercredis après midi dans notre bureau. Bien sûr, nous le renvoyâmes à ses activités en lui expliquant que

ce n'était pas l'heure de sa séance. D'une certaine manière, s'il n'est pas certain qu'un manque avait trouvé à s'inscrire, il y eut bien *néanmoins* un effet de rupture dans la routine et l'ouverture d'une certaine « indétermination ». *Du* jeu au sens où une vis peut « avoir du jeu » s'était institué[921] : ce qui était attendu avait laissé la place à quelque chose d'inattendu. Dans cette vacuole, créée par contraste avec ce que la routine avait laissé attendre, dans cet « informe », pour reprendre le terme de Winnicott, s'ouvrait la possibilité que quelque chose d'inédit, éventuellement, émerge – même si sur le moment nous n'avions aucune attente de ce genre. Nous eûmes le sentiment que quelque chose avait fait trace quand E. vint ouvrir notre porte de son propre mouvement. Cet acte inhabituel laissait penser qu'un certain décalage s'était instauré. L'invention de son jeu eut lieu à la séance d'après.

Ouvrons ici une courte parenthèse. Ce décalage de la position subjective de E. n'est pas sans nous évoquer un passage de *L'effort pour rendre l'autre fou* où H. Searles raconte que, chaque jour, pendant un an, il alla rendre visite à un patient catatonique. Il lui disait « bonjour » en arrivant, restait un certain temps à son chevet, lui parlait parfois et lui disait « au revoir » en partant. Au bout d'un an de visite quotidienne sans réponse, Searles alla rendre visite à son patient et, ayant perdu tout espoir que quelque chose ne change, entra sans prononcer « bonjour » et s'assit sans dire un mot. Au moment où il s'apprêtait à sortir sans dire « au revoir », le patient, sortant de sa stupeur, prononça ses premiers mots : « Mais vous allez partir sans me dire au revoir ? ». Structurellement ces moments correspondent sans doute au moment où le thérapeute renonce à tout « désir de guérir », prend acte de sa castration et la met « en jeu ».

Pour le patient, ces moments sont susceptibles de prendre de l'importance dans le vide rétroactivement creusé par l'attente déçue. Aussi voit-on que pour qu'un tel vide puisse provoquer un effet, encore faut-il qu'une certaine « attente » ait pu émerger. Cette attente ne doit pas tant s'entendre, ici, comme *inscription d'un manque qui ouvre au désir* que comme *« postulat » minimal d'un retour du même*[922]. L'inscription d'une certaine permanence constitue, en ce sens, le premier temps nécessaire pour qu'une surprise puisse, par contraste, s'élaborer. Toute rupture « trop précoce » ne fera pas « événement » tant elle risque plutôt de choir, comme le reste, dans un gouffre sans nom où rien ne s'inscrit. Reconnaissons que le temps d'instauration de cette permanence et de cet « évident retour perpétuel du même », extrêmement long, est une « véritable épreuve du négatif » dans le suivi avec les enfants dits autistes. Comme nous l'avions déjà souligné, l'émergence d'un jeu suppose, comme condition *sine qua non*, la possibilité d'une inscription préalable.

---

921 Pour un développement existentiel du jeu compris en ce sens, cf. J. Henriot, *op. cit.*

922 Relevons à nouveau combien l'autiste est peut-être celui qui se refuse à faire le moindre « postulat » tant un postulat suppose déjà la possibilité de ne plus totalement adhérer à la chose. Cf notre III, 4, *Le jeu, l'œuvre et le fantasme : repères métapsychologiques.*

4.4.2.4 Le temps d'un jeu

C'est suite à ce changement, à cette « rupture de rythme » que E. initia donc un jeu qui lui rendit supportable de demeurer dans le même espace que nous-mêmes et de prendre la parole autrement qu'en écholalie. E. avait certes acquis, entre temps, le principe de la nomination, mais dans ce jeu, c'est l'articulation de deux signifiants qu'il put alors mettre en place, c'est-à-dire une certaine dialectisation. Le principe de la nomination, en effet, en reste à l'énonciation d'un signifiant « un » qui ne peut pas *s'articuler*, mais seulement se *juxtaposer* aux autres.

Le dispositif du jeu de E. était simple : il consistait à prendre la figurine de l'ours en plastique et à faire mine de vouloir m'attaquer et me dévorer. E. ponctuait le mime de son attaque par le mot « attention ! »[923] auquel, me prêtant la parole, il répondait par un « au secours ! ». La séquence le faisait rire aux éclats. Il apparut, de manière évidente, qu'il s'agissait d'un jeu du type « course-poursuite ». Il souhaitait parfois que nous inversions les rôles et me donnait l'ours en plastique. Si je lui disais « attention ! », il *faisait mine* de partir en courant (sans sortir du bureau cette fois), en riant et en me regardant, criait « au secours ! ».

S'il reprenait l'ours ou s'il me le demandait – la réversibilité du « donne ! » et du « tiens ! » fit l'objet de plusieurs séances – je disais à mon tour « au secours ! », ce qui le mettait en joie. Ce jeu fut repris des semaines durant[924], E. répétant ce jeu aussi souvent que les jeunes enfants encore *infans* font inlassablement tomber l'objet que les adultes leur ramassent patiemment. Quoique ce jeu n'ait rien à voir, selon nous, avec un quelconque « *fort-da* », nous allons y revenir, il eut des effets et son émergence marqua un tournant dans le rapport de E. au monde et aux autres.

Bien que, structurellement, ce jeu ne soit pas un jeu « trompe-l'œil », ni même un « leurre » mais plutôt de l'ordre d'une « suppléance », il nous paraît incontestable qu'il s'agissait bien d'un « jeu ». Précisons que pour la même raison qui nous avait fait accéder à la demande du « pipipo ! », nous accédâmes à la « demande » de ce jeu et nous prêtâmes à celui-ci pendant assez longtemps, tout en cherchant à nous « décaler » de plus en plus du rôle. Il nous est apparu que « jouer le jeu » était une manière d'acquiescer à cet effort de mise en forme. Un saut qualitatif avait, en effet, été franchi.

Il nous était d'autant plus possible de « jouer » que des marqueurs clairs attestaient de la dimension ludique : l'usage de la figurine en plastique, du dialogue et de la dimension « évocatrice » du geste structuraient la séquence. Il ne s'agissait plus de *s'échapper réellement* dans le

[923] Remarquons au passage que c'est souvent avec ce mot « attention ! » que nous avions entendu la mère de E. se mettre en colère quand ce dernier faisait n'importe quoi ou en tout cas quelque chose qui ne lui convenait pas.
[924] Je ne sais s'il sera repris à la rentrée des vacances pendant lesquelles j'écris ces lignes.

couloir, mais *d'évoquer la fuite* en amorçant son geste. Par ailleurs, l'ours dévorait le « rien » et la bouche s'ouvrait désormais sur une mise en mots. Il arrivait que E. me heurte avec l'ours et je lui disais « non ! », qu'on « faisait semblant ». Le jeu s'arrête en effet quand intervient le « corps à corps » dans lequel le geste perd la dimension évocatrice qu'il comporte de manière éminente dans le jeu[925].

Or, dans ce jeu, il suffisait de « dire » pour évoquer le « faire » (le mot « au secours » suffisait, de manière éloquente, à évoquer la fuite). Par ailleurs, le faire y avait le statut d'un dire : E. ne fuyait plus dehors dans le couloir, il *ébauchait* une fuite, ébauche physique et gestuelle qui, en tant que telle, *évoquait* la fuite. L'acte évocateur du jeu se distingue de l'acte dans la mesure où l'acte ludique n'a pas besoin d'aller « jusqu'au bout » pour signifier. « Inhibé quant au but », il se situe du côté de l'évocation. *En cela, dans le jeu, un écart est introduit entre le dire et le faire : là où le faire est univoque, le dire ouvre un lieu pour l'évocation du réel.* Le dire creuse dans le monde un « ailleurs ». Baptisant les choses, pour reprendre l'expression de C. Pavese, il ouvre une faille dans la littéralité du monde.

En cela, le jeu ouvrait bien un « autre lieu » et ouvrait, dans l'univocité du monde, un espace autre et clairement délimité.

4.4.3 Les effets d'un jeu

4.4.3.1 Une mise en forme de la pulsion

À partir de ce moment-là, E. put venir en séance, se précipitant vers l'étagère où il savait trouver la figurine de l'ours essentielle au jeu, et n'éprouvait quasiment plus le besoin de recourir à ses échappées tournoyantes. Si ses fuites laissaient libre cours à une pulsion totalement désarrimée, « contenue » physiquement seulement et minimalement par les murs d'un couloir circulaire, on voit combien, dans ce jeu, la dimension pulsionnelle faisait rentrer l'autre dans son circuit et avait pu « prendre forme ». La pulsion n'était plus tendance aveugle et informe, elle était devenue attaque orale et dévoratrice. Un circuit avait été offert à cette pulsion par le dispositif du jeu au sens où un « chemin » semblait avoir été frayé pour elle. E. n'eut quasiment plus besoin, pour lui donner contenance, du chemin « matériel » du couloir à partir du moment où une forme ludique lui avait été donnée.

---

925 Contrairement au signifiant langagier, le geste ludique n'a pas la même équivocité, en raison de sa structure même qui n'est pas articulation de phonèmes. Le geste ludique « adhère » encore à ce qu'il veut signifier, la fuite y est évoquée par l'ébauche de la fuite et non par un signifiant arbitraire.
C'est ce qui rend difficile l'usage du jeu en psychanalyse : nous avons déjà évoqué ce point dans notre partie sur Melanie Klein puisque la psychanalyse se fonde en partie sur l'équivoque signifiante.

Cette forme émergeant de l'invention d'un jeu entraîna chez E. une modification de son rapport au monde et aux autres. Par exemple, il lui permit de rendre tolérable notre présence, voire de rendre assez jubilatoire le fait de croiser notre regard. La mise en forme de la pulsion comporte ainsi, pour le sujet, des effets immédiats dans son rapport au petit autre – dont il est permis de penser que la dynamique pulsionnelle, jusqu'à présent impossible à « barrer », était proprement insoutenable et engloutissante pour E. (par exemple notre regard, mais aussi notre simple présence en elle-même[926]). En ce point, faisons l'hypothèse que, dans cette forme offerte à la pulsion jusque-là totalement informe et dévastatrice, une place pouvait désormais être ménagée, pour le sujet, *en la présence* de l'autre.

De cette manière surgissait, grâce à l'invention d'un montage pulsionnel, une autre issue subjective qu'une fuite éperdue tournoyante dans un couloir anonyme.

4.4.3.2 Habiter le langage

Dans ce jeu, ce n'est pas seulement un nouveau rapport *aux autres* qui s'inaugurait pour E., mais aussi un rapport nouveau *au langage*. Pour être plus précis, disons que c'est même peut-être dans et par l'inauguration d'un nouveau rapport au langage que E. inaugurait un nouveau rapport au monde puisque ces deux dimensions, celle de la mise en forme de la pulsion ainsi que l'accès au mot, étaient, dans ce jeu, indissociables et intriquées. Si, dans le jeu, E. reprenait la parole maternelle – nous avions entendu cette dernière prononcer cet « attention ! » d'innombrables fois quand E. faisait n'importe quoi ou, du moins, ce qui n'était pas attendu de lui – c'était, cette fois, *à son propre compte*.

Ce qui est fondamental à remarquer, c'est que dans ce dispositif ludique, les mots n'étaient plus seulement des étiquettes qui collent aux choses ou des paroles qu'on ne peut que répéter en écholalie, il était désormais possible à E. de « prendre la parole » alors que jusqu'à présent il ne prononçait des mots qu'en « écho » ou en « miroir », de manière automatique et non dialectisable. La nomination avait constitué, reconnaissons-le, la première étape de cette possibilité d'habiter le langage, mais celle-ci ne permettait pas encore d'articuler un nom à un autre.

Or, en reprenant l'expression maternelle « à l'identique » dans le jeu et en l'articulant à une réponse par « au secours ! », E. décalait la signification du « attention ! » initial et se mettait à parler. Signalons, au passage, que cette scénette produisait un effet humoristique assez sidérant pour nous tant l'enfant parvenait à donner forme, tout en la retournant, à la scène à laquelle nous

926 Peut-être est-ce pour cette raison que le travail avec les enfants dits autistes nous donnent souvent le sentiment que nous ne sommes « supportables » pour eux qu'à la condition qu'ils nous aient totalement « réifiés » : ce qui nous donne souvent l'impression d'être devenus des meubles. Il s'agit, selon nous, d'une opération visant à annuler notre dimension pulsionnelle et désirante.

avions assisté des dizaines de fois. Précisons qu'il ne s'opérait pas seulement, grâce à elle, un *retournement*, mais, pour E., un *franchissement* radical puisqu'il y accédait à la dialectique du langage.

La tonalité des séances changea : le climat de terreur ou d'annulation réifiante de l'autre céda la place au rire, partageable.

Notre hypothèse est que l'invention de ce jeu ouvrait un lieu – ou un dispositif –, matériellement et concrètement délimité dans lequel il devenait possible à E. de parler autrement qu'à la manière du perroquet qui répète, mécaniquement, des séquences de mots. Il devenait dans ce lieu possible « d'habiter » le lieu du langage et de dire quelque chose d'inouï.

Peut-être est-il possible de faire, ici, la comparaison avec l'humour qui consiste, aussi, à ouvrir un lieu à partir duquel il est possible de prendre la parole. Précisons néanmoins que ce n'est vraisemblablement pas l'Autre scène qui se trouvait ici ouverte, au sens de ce lieu de l'inconscient constitué par le refoulement. Le jeu offrait plutôt ici un dispositif *concrètement matérialisé* permettant, par l'écart qu'il instituait, de prendre la parole. Aussi y jouer provoquait-il pour E. une certaine *jubilation*.

4.4.3.3 Jouissance et jubilation

Dans un retournement évoquant celui de l'humour, ce jeu qui mettait à distance le réel provoquait une jubilation. Nous distinguerons ici la « jubilation », qui permet une émergence du sujet, de la « jouissance » où celui-ci s'évanouit.

Dans la jubilation, nous avons montré, à l'occasion de notre analyse de l'humour, combien le « moi » se trouvait dépassé et que depuis un « ailleurs », comme par un effet de dépersonnalisation passager, « ça » se mettait à parler. Nous avons repéré cet effet comme l'ouverture d'un autre lieu qui venait re-fendre le sujet et, l'empêchant d'adhérer à lui-même, lui permettait de se (re)mettre à parler. L'élaboration de ce « lieu » dans un dispositif ludique permit à E. de prendre la parole de manière jubilatoire.

Dans la jouissance, par opposition, le sujet s'absente et se tait. La jouissance n'est pas émergence d'un lieu autre, permettant de creuser une vacuole dans un monde un, elle consiste plutôt à s'abîmer dans une littéralité pleine. Aussi est-il ici fructueux, nous semble-t-il, de comparer l'effet d'un tel jeu avec celui de M., mentionné tout au long de ce doctorat.

Dans le jeu de M., nous avons mis en lumière l'ambiguïté de la structure double du jeu puisqu'en certains moments, celle-ci put venir « s'écraser » sur une dimension littérale, indice d'une jouissance à l'œuvre plutôt que d'un processus de subjectivation. Nous faisons allusion à ce moment où M. s'allongea par terre comme sa figurine de *Spiderman*.

Si le jeu de M. permet de repérer des effets de jouissance alors que celui de E. dénote des effets de jubilation, ce n'est pas, selon nous, en raison d'une structure ludique différente. Dans l'un comme dans l'autre cas, le manque ne se trouvait pas inscriptible et il s'agissait de ce que nous avons appelé des jeux « suppléance ». Le jeu de E. n'est pas un *fort-da* qui met en perspective le manque et ce n'est donc pas à ce titre qu'il permet une jubilation et l'émergence d'une subjectivation.

Le jeu de E. nous est apparu dans son dynamisme dans la mesure où nous avons assisté à l'invention du dispositif ludique et où nous avons pu constater les effets d'une telle trouvaille : une manière inédite de prendre la parole, d'habiter le monde et de vivre avec autrui. Par contraste, chez M., le jeu était déjà constitué et nous n'avons pas assisté à l'invention d'un dispositif permettant d'instaurer un rapport au réel différent. Ajoutons que si le jeu de M. nous est apparu comme suppléance laissant la place, en certaines occasions, à un certain évanouissement du sujet, c'est au moment précis où le dispositif du jeu en vint à se corrompre. Au moment où M. s'allonge sur le sol, c'est précisément la « fin d'un jeu » qui, nous semble-t-il, nous est donné à constater.

Si nous avons essayé de montrer que le jeu est un dispositif permettant « d'évoquer » plutôt que de « faire » ou, en tout cas, permettant d'ouvrir un frayage pour la pulsion, M. écrasait précisément la dimension d'évocation du dispositif ludique en mettant en acte ce que la figurine de *Spiderman* évoquait – processus qui, en revenant à la littéralité de l'acte et en mettant au jour une dimension quasi-hallucinatoire du jeu, conduisait à corrompre le principe du dispositif ludique. Ce qui venait distinguer ce moment de jouissance d'un déchaînement du réel, c'est que celle-ci se trouvait encore bordée et contenue dans et par le dispositif du jeu qui reprit deux minutes plus tard. On voit néanmoins combien la frontière était mince. Cela n'ouvrit absolument pas la possibilité d'un nouveau rapport au réel jubilatoire, mais conduisit au contraire M. à s'abîmer dans le silence.

4.4.4 Le « jouant » et le « joué »

Mais, au-delà de cette distinction entre effets de jouissance et effets de jubilation, constatons que, dans l'exemple de M., le dispositif du jeu avait déjà été constitué : aussi nous a-t-il été donné de rencontrer la dimension « jouée » plutôt que « jouante » du jeu.

Précisons néanmoins que le jeu de M. nous est apparu dans son ambiguïté. Si nous y avons repéré des effets de jouissance où s'abolissait toute équivocité signifiante, l'envisager comme suppléance nous permettait au contraire de rappeler la fonction de subjectivation que ce jeu permettait de conserver, notamment en bordant le retour du réel. S'il ne nous est pas apparu

comme *pur* effet de subjectivation, c'est dans la mesure où nous avons été sensible à sa chronicisation mortifère.

Or, la dimension « jouante » du jeu de E. n'exclut pas, selon nous, de tels effets, il nous est apparu « jouant » uniquement dans la mesure où nous avons assisté à son émergence et aux effets produits par cette invention. Il est fort possible qu'en « s'enkystant » le jeu de E. finisse par devenir « joué » plus que « jouant ». Toute dimension « jouante » ne sera pas abolie pour autant tant que le jeu demeurera un « dispositif » conservant des marqueurs permettant de délimiter un lieu distinct, *à l'écart*, et à sauver une part subjective du ravage provoqué par un désarrimage de la pulsion. La dimension jouante aura simplement tendance à s'abraser avec la répétition.

Comment distinguer, dans ces circonstances et de manière rigoureuse, la dimension « jouante » de la dimension « jouée » ?

Nous considérerons que *la dimension jouée* correspond au moment où *l'informe conduit à un « colmatage »*, tandis que *la dimension « jouante »* fait de *ce « jeu »* (au sens où il y a « du » jeu) ou de cet *« informe »* l'occasion *d'une invention qui va inaugurer un autre rapport du sujet au réel, au monde et aux autres*. En ce sens, la dimension « jouante » du jeu fait événement et vient rayer le réel, et s'oppose à l'amusement ou au divertissement constitutifs de la dimension « jouée ».

Par conséquent, toute dimension « jouante » tend structurellement à se muer en dimension « jouée ». La seule manière de renouer avec la dimension « jouante » consiste, dans ces conditions, à relancer le processus d'invention qui n'émerge pas d'une maîtrise ou d'une décision, mais d'une place laissée à une indétermination. Une trouvaille est « unique ». Elle peut certes être reprise, mais sa dimension « jouante » s'est, d'une certaine façon, abolie, même si les effets de cette dernière peuvent pourtant continuer de s'y expérimenter. Dans l'exemple de E., l'invention consista à ouvrir un lieu ludique, lieu dans lequel il était permis de prendre la parole. Nous n'en restâmes d'ailleurs pas au « Attention ! – Au secours ! », d'autres mots purent être prononcés dans cet espace virtuel. Pendant un temps, E. reprit ainsi à chaque début de séance un signifiant utilisé la fois précédente tel que « Non ! », « Interdit ! » ou « Vite ! ».

Nous voyons ici que le « jouant » correspond ici à l'invention d'un « dispositif » à partir duquel peut être dit quelque chose. Une perspective s'ouvre. La trouvaille du jeu désigne moins l'invention d'un « objet » que *l'ouverture d'un cadre, d'une fenêtre ou d'une percée dans le réel, élaboration à partir de laquelle il est possible de jouer*. En cela, ce lieu est inséparable de l'élaboration de conventions ou de marqueurs qui permettent d'en élaborer les coordonnées – ces marqueurs sont sans doute d'autant plus nécessaires pour des structures psychiques évoquant les pré-schizophrénies, pour lesquelles le « symbolique est réel ». Dans ces cas précis, il est fort possible que la dimension

concrète du cadre ludique fonctionne comme des « bouées » ou des ancrages « concrets » permettant de donner une consistance « matérielle » à la structure symbolique du jeu. Nous avons évoqué combien ces marqueurs protégeaient éventuellement l'enfant d'une décompensation schizophrénique. Nous avons à ce titre déjà évoqué le contre-exemple de H., petite fille de 8 ans qui, sans pouvoir recourir au jeu, contrairement à M., avait déjà en quelque sorte « décompensé ». Plus aucun écart ni aucun lieu ne lui permettaient de donner contenance au réel. Elle se trouvait littéralement envahie par ce qui ne trouvait pas à être symbolisé, à savoir, chez elle, la distinction entre les vivants et les morts[927]. Chez H., aucun espace de jeu n'avait pu être constitué ou préservé aussi délirait-elle à ciel ouvert. Le rêve, le délire, la réalité s'écrasaient sur un même plan, sans distinction ni césure.

Nous voyons combien le jeu, par opposition, conserve la possibilité, au moins de manière concrète, d'une séparation entre différents espaces hétérogènes comportant des légalités différentes.

4.4.5 L'inauguration d'un nouveau rapport au réel

Si nous reprenons la comparaison que nous avons proposée avec la peinture, le tableau constitue lui aussi un dispositif à partir duquel va pouvoir se déployer un style et où règne une autre légalité.

Le tableau n'est pas tant l'invention d'une « chose » ou d'un « objet » voire d'une « forme » que l'*invention des coordonnées d'un dispositif énonçant des règles singulières* grâce auxquelles peut éventuellement « se donner à voir l'invisible ». De manière analogue, dans le jeu, s'ouvre un dispositif singulier permettant que « s'y joue ce qui n'avait jamais pu l'être ».

Remarquons ici que nous avons invoqué le lieu du tableau, mais que nous aurions pu tout aussi bien invoquer celui de la fiction, de la musique, de la sculpture, de la théorie ou du rêve. Le tableau nous a simplement paru le plus à même de permettre de « rendre visible » notre hypothèse. Si nous reconnaissons sans peine le style d'un peintre, par exemple celui d'un Bonnard ou d'un Cézanne, ce n'est pas tant en regardant en elles-mêmes les *formes* peintes sur le tableau qu'en reconnaissant, grâce à une longue fréquentation de leur œuvre, les *règles singulières* de composition qui animent et permettent l'élaboration de chacune. C'est la légalité propre aux compositions, la manière singulière de travailler l'agencement des couleurs et des lignes, que nous pouvons reconnaître.

---

[927] H. avait été assignée à la place d'une sœur « morte-vivante ». Cette sœur décédée n'était symboliquement pas morte puisque furent célébrés *post mortem* ses 19 ans puis ses 20, 21, 22 ans... C'est H., conçue pour « remplacer », au sens littéral, la morte, qui tous les ans soufflait les bougies de la défunte qui continuait de vieillir.

C'est cette manière d'ordonner l'espace pictural singulière à chaque peintre que nous rapportons à la dimension « jouante » du jeu.

Nous n'avons pour le moment considéré cette dimension que dans les jeux « suppléances ». Précisons que la distinction entre le « jouant » et le « joué » du jeu n'est pas propre à *un* type de jeux et peut se retrouver, au contraire, dans *tous* les types de jeux.

Un jeu névrotique peut, lui aussi, se déployer sur son versant « jouant » ou sur son versant « joué » selon qu'il instaure un dispositif permettant d'informer le réel selon une forme inédite ou selon qu'il vient plutôt colmater la faille. L'amusement ou le divertissement sont ainsi par exemple des modes de « colmatage » davantage que des moments d'invention. Il y a invention et dimension « jouante » lorsque s'institue un nouveau rapport au réel, grâce à l'élaboration d'une légalité nouvelle et inédite. Une nouvelle tactique aux échecs, une nouvelle modélisation théorique, une trouvaille humoristique, une invention fictionnelle constituent le versant « jouant » du jeu si tant est qu'une manière inédite de faire jouer des éléments ensemble s'y manifeste. Le jeu du cheval du petit Hans nous semble relever de cette dimension « jouante » dans la mesure où son dispositif permettait à ce dernier de prendre la parole depuis un lieu inédit mettant « en abyme » la phobie elle-même. Bien entendu, tous les jeux névrotiques ne sont pas du côté du « jouant », loin de là.

Mais en affirmant le fait que tout jeu peut être jouant ou joué, n'aboutissons-nous pas à une contradiction apparente en ce qui concerne nos jeux « leurres » puisque nous les avions précisément associés à un dispositif de colmatage ? Nous ne nous étendrons pas sur cette question ici.

Contentons-nous d'insister sur le fait que *le « jouant » désigne, en définitive, une manière inédite de mettre en forme l'informe davantage qu'une possibilité de symboliser le manque.*

Aussi, suggérons, comme piste à creuser, que *de même que* dans le jeu « suppléance » une dimension « jouante » peut être à l'œuvre, notamment dans l'invention d'un dispositif ludique aux marqueurs matériel (comme chez M., E. et Loujine), de même y a-t-il vraisemblablement, dans le jeu « leurre », possibilité d'une invention permettant au sujet d'inaugurer un certain rapport au réel. Faute d'exemple, nous n'irons pas plus loin dans cette voie, nous contentant d'envisager, de manière structurale, cette éventualité.

Nous conclurons donc sur l'idée que c'est l'instauration d'un certain jeu, au sens d'une certaine « indétermination », qui rend possible la dimension « jouante » du jeu. Que ce « bougé »

conduise, dans certaines circonstances, à l'invention d'un nouveau rapport au réel plutôt qu'à un nouveau « colmatage » demeure néanmoins un effet imprévisible et non maîtrisable. Demeure sans réponse la question de savoir comment une telle opération est possible à un moment donné, même si « après coup », par opposition, il est possible d'en reconstituer les étapes. Il existe tout aussi peu de recettes pour inventer un jeu jouant que pour faire des « trouvailles », de l'humour ou un mot d'esprit. Admettons simplement que « cela arrive » (ou pas !) sans qu'on puisse décider vraiment *quand*, ni *comment* et que la seule chose sur laquelle nous puissions influer est notre éventuelle disposition à *accueillir* cette part-là. En ce sens, la dimension « jouante » du jeu comporte une dimension irréductiblement non maîtrisable et manifeste cette part de nous-même à la fois la plus intime et la plus étrangère.

La possibilité qu'une telle dimension « jouante » puisse émerger nous semble intimement liée à ce que le dispositif de la cure met en place, tant celle-ci vise, elle-même, à instaurer un nouveau rapport au réel.

CONCLUSION : UN TROMPE-L'ŒIL THEORIQUE

A l'heure qu'il est, j'envisage les choses autrement. Je sais gré à la vie de m'avoir obligé de faire ce grand détour. La psychiatrie rapproche de la vie ; elle peut servir de correctif non pas à la pensée philosophique, mais au philosophe qui la manie, quand aujourd'hui je relis mes notes d'avant guerre, je crois bien que je courais le risque de sombrer dans des spéculations abstraites et non viables.[928]

Eugène Minkowski

« *I hate reality but it's still the best place to get a good steak.* »
Woody Allen

[928] Eugène Minkowski (1933), *Le temps vécu, Etudes phénoménologiques et psychopathologiques*, Paris, PUF, 1995, p. 6

Cette recherche sur le jeu est née d'un double désarroi – à la fois *théorique* et *clinique*. Pour parler de manière imagée, celui-ci nous a longtemps donné le sentiment particulièrement inconfortable de progresser sur un chemin étroit bordé, de chaque côté, par l'« incertain ».

D'un point de vue théorique, premièrement, bien qu'ils se soient inscrits tous trois dans le paradigme psychanalytique, Winnicott, Klein et Freud nous évoquèrent trois explorateurs différents qui auraient visité un même continent – le jeu –, selon des routes et des instruments eux aussi différents. Il va sans dire que, dans de telles circonstances, les repères théoriques qu'ils nous offraient pouvaient difficilement être mis en correspondance les uns avec les autres et encore moins servir de coordonnées pour orienter notre pratique.

En second lieu, c'est à une clinique encore trébuchante que faisait écho cette métapsychologie encore indécise. A l'instar d'Eugène Minkowski, nous avions nourri l'espoir que la réalité clinique constitue un point de butée permettant d'« ancrer » notre goût pour la spéculation et de nous positionner aussi bien théoriquement que cliniquement. Force est de reconnaître que l'« épaisseur » de la réalité, pendant de longs mois, vint, plus souvent qu'à son tour, déborder nos tentatives de l'envisager de manière organisée plutôt qu'elle ne nous fournit une « ancre » permettant de nous amarrer. Reconnaissons qu'éminemment multiple et fluente, celle-ci, à de nombreuses reprises, nous a désorienté.

Avançons, pourtant, que nous avions choisi de travailler sur le jeu *peut-être aussi du fait* non seulement que les jeux des enfants nous laissaient *puzzled*, mais encore que les sentiers théoriques qui l'exploraient nous semblaient moins balisés que d'autres : cette indétermination nous assurait, en effet, de disposer d'une « marge de jeu ».

Ajoutons, par ailleurs, que se consacrer à cet objet, le *jeu*, revenait à inscrire à l'horizon de notre travail, la possibilité d'en faire un « objeu », c'est-à-dire de cultiver la « part vivante » de la recherche sans succomber aux effets mortifères que peut avoir, parfois, la mise en forme théorique – notamment lorsqu'elle affiche une *volonté de conclure*.

Si, de cette rencontre improbable entre indécision théorique et manque d'expérience clinique découla, dans un premier temps, un résultat quelque peu informe, un début d'organisation put, néanmoins, émerger au cours de nos recherches.

D'un côté, nous pûmes faire l'expérience que la réalité clinique ne nous offrait pas seulement une résistance têtue et muette, toujours susceptible de nous désarçonner. Si celle-ci

nous confronte sans cesse aux limites de nos élaborations théoriques et à leurs insuffisances, elle sert aussi de guide et de repère. Reconnaissons, à ce titre, que certains échecs permettent de régler définitivement certaines questions et ferment des voies théoriques. D'autre part, de manière positive, la réalité, quand elle vient sanctionner, par un « oui », une intuition théorique, permet d'ériger des « phares » permettant d'orienter les recherches ultérieures.

Au-delà de cet aspect *théorique*, ajoutons d'ailleurs, en donnant raison à Woody Allen, que rien, sans doute, ne peut égaler la satisfaction insigne qu'en certaines occasions et dans le rapport *vivant* au patient, la réalité – ici clinique – est susceptible de nous procurer. Par exemple lors de l'émergence d'un jeu « jouant ».

Parallèlement aux progrès de notre expérience clinique, commença aussi à s'esquisser une certaine logique théorique. De manière assez « rassurante », l'étude attentive des écrits de Klein, de Winnicott, de Freud, mais aussi de Ferenczi voire de Hug-Hellmuth nous conduisit à constater que leur clinique, dans ses réussites comme dans ses échecs, rencontrait des difficultés et une réalité dans une certaine mesure *congruente* avec celle que nous étions amené à rencontrer.

Afin de rendre compte de celle-ci, nous avons été amené, dans ce travail, à adopter une perspective singulière. A défaut de pouvoir tout dire, nous avons tenté d'élaborer un cadre théorique permettant d'embrasser notre « objeu » d'une manière que nous souhaitions la plus synthétique possible.

Nous adonnant à cette tâche avec le sérieux de l'enfant qui construit des palais avec ses cubes ou des pâtés de sable avec sa pelle et son râteau, nous avons été amené à proposer un dispositif théorique à deux plans, sorte de « trompe-l'œil théorique ».

Dans un premier temps, nous avons proposé une tripartition structurale permettant d'envisager les jeux en fonction de la manière dont ils s'articulent par leur rapport à la loi symbolique. Cette logique structurale nous a conduit à proposer une *classification des jeux* en fonction des trois mécanismes qui, dans le champ freudien, structurent la névrose, la perversion et la psychose, c'est-à-dire respectivement la dénégation, le déni et la forclusion. Il nous est apparu cliniquement opérant de repérer trois types différents de jeux – que nous avons baptisés les jeux « trompe-l'œil », les jeux « leurres » et les jeux « suppléances ».

Pourtant, du fait que ce premier repérage ne permettait pas de rendre compte de certains aspects du jeu, nous avons souhaité ajouter *un second plan au premier*. C'est, en effet, la logique propre au dispositif ludique – « trans-structurelle » – qui, selon cette division du *champ* du jeu, se trouvait négligée. Aussi avons-nous abordé le jeu selon ce que nous avons appelé « ses trois dimensions ». Quittant l'aire de la psychopathologie, nous avons été amené à envisager ce qui

« fait jeu » ainsi que la dimension « jouante » et « jouée » de celui-ci. Sans plus envisager le rapport singulier du sujet à la castration ou son type d'assujettissement à la structure, nous avons considéré le jeu dans sa forme spécifique : ce qui le fonde, son mode de donation ainsi que son dynamisme. Nous avons été conduit à considérer la forme ludique, sa part « jouée », comme instauration des *déterminants* du sujet et l'émergence d'un jeu, et sa part « jouante », comme invention d'une légalité permettant de *mettre en forme* la réalité et susceptible de modifier, pour le sujet, son rapport au réel.

Nous espérons, de par cette architecture théorique, avoir pu « saisir » quelque chose du jeu.

Sans nous leurrer pour autant sur les manques inhérents à une telle construction, exprimons le vœu, en guise de refus de conclure, qu'à l'avenir ceux-ci constituent l'occasion – plutôt que d'en rester à la forme morte du « théorisé » – de renouer avec la dynamique propre au « théorisant ».

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES

ABRAHAM N., TOROK M., *L'écorce et le noyau*, Paris, Flammarion, 1987

ABRAM J., *The Language of Winnicott*, London, Karnac Books, 1996

ANDERSEN J. C., *Œuvres*, traduction R. Boyer, Paris, Gallimard, 1992

ANZIEU A., ANZIEU-PREMMEREUR C., DAYMAS S., *Le jeu en psychothérapie de l'enfant*, Paris, Dunod, 2000

ANZIEU A., *Le travail du psychothérapeute d'enfant*, Paris, Dunod, 2003

ANZIEU D. (1956), *Le psychodrame analytique chez l'enfant et l'adolescent***,** Paris, PUF, 1999

ARIES P. (1960), *L'enfant sous l'Ancien Régime*, Paris, Seuil, 2001

ARISTOTE, *Éthique à Nicomaque*, traduction J. Tricot, Paris, Vrin, 1990, X, 6

ARISTOTE, *Poétique*, traduction P. Beck, Paris, Gallimard, 1996

ARISTOTE, *Traité des parties des animaux*, traduction J. Barthélémy Saint-Hilaire, Paris, Ladrange, 1885

ARTAUD A., *Le théâtre et son double*, Paris, Gallimard, 1964

AUSTIN J. L. (1962), *Quand dire c'est faire*, traduction G. Lane, Seuil, Paris, 1970

AXELOS K., *Le jeu du monde*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1969

AXELOS K., *Pour une éthique problématique*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1972

BALINT M. (1968), *Le défaut fondamental*, traduction J. Dupont, M. Viliker, Paris, Payot, 2003

BATAILLE G. (1955), *La peinture préhistorique. Lascaux ou la naissance de l'art*, Genève, Skira, 1986

BAUDELAIRE C. (1853), *Morale du joujou, Œuvres Complètes*, Paris, Gallimard, 1975

BAUDELAIRE C. (1861), *Les fleurs du mal*, *Œuvres Complètes*, Paris, Gallimard, 1975

BEAUNE J.-C. (sous la direction de), *Phénoménologie et psychanalyse. Etranges relations*, Seyssel, Champ Vallon, 1998

BERGSON H. (1938), *La pensée et le mouvant*, Paris, PUF, 1993

BINSWANGER L. (1930), *Le rêve et l'existence*, traduction J. Verdeaux, Paris, Desclée de Brouwers, 1954

BINSWANGER L. (1933), *Sur la fuite des idées*, traduction M. Dupuis, Grenoble, Éditions J. Millon, 2000

BINSWANGER L. (1952-1953), *Le cas Susan Urban, Étude sur la schizophrénie*, traduction J. Verdeaux, Saint Pierre de Salerne, Gérard Monfort Éditeur, 2004

BINSWANGER L. (1956), *Trois formes manquées de la présence humaine, la présomption, la distorsion, le maniérisme*, Puteaux, Le Cercle herméneutique, 2002

BINSWANGER L. (1960), *Mélancolie et manie*, traduction J.-M. Azorin, Y. Totoyan, Paris, PUF, 1987

BINSWANGER L. (1965), *Délire, Contributions à son étude phénoménologique et daseinanalytique*, traduction J.-M. Azorin, Y. Tatossian, Grenoble, Éditions J. Millon, 1993

BINSWANGER L., *Analyse existentielle et psychanalyse freudienne*, traduction R. Lewinter, Paris, Gallimard, 1970

BINSWANGER L., *Introduction à l'analyse existentielle*, traduction J. Verdeaux, R. Kuhn, Paris, Les Éditions de Minuit, 1971

BLANCHOT M. (1955), *L'espace littéraire*, Paris, Gallimard, 2003

BOUTANG P.-A. (1988), *L'Abécédaire de Gilles Deleuze*, Paris, Éditions Montparnasse, 2004, DVD

BRECHT B. (1948), *Petit organon du théâtre*, traduction J. Tailleur, Paris, L'Arche, 1963

BUYTENDIJK F. J. J. (1933), Wesen und Sinn des Spiels: The Essence and Meaning of Games, Manchester, Hayer company Pub, 1976

CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958

CASSIRER E., « Le langage et la construction du monde des objets », *Essais sur le langage*, textes réunis par J. C. Pariente, traduction P. Guillaume, Paris, Les Éditions de Minuit, 1969

CHATEAU J., *L'enfant et le jeu*, Paris, Scarabée, 1954

CHATEAU J., *Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant*, Paris, Vrin, 1955

CORTAZAR J., *Fin d'un jeu*, traduction L. Guille-Bataillon, Paris, Gallimard, 2005

DASTUR F., « Heidegger, Derrida et la question de la différence », *Derrida et la tradition de la philosophie,* Paris, Galilée, 2008

DELAROCHE P., *Le psychodrame psychanalytique individuel*, Paris, Payot, 1996

DELEUZE G., GUATTARI F., *L'Anti-Œdipe*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1972

DERRIDA J., *De la grammatologie*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1967

DERRIDA J., « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, 1967

DES FORETS L.-R., *La chambre d'enfants*, Paris, Gallimard, 1983

DESCARTES R. (1637), *Discours de la méthode*, Paris, Garnier Flammarion, 2000

DIATKINE R., *L'enfant dans l'adulte ou l'éternelle capacité de rêverie*, Neuchâtel, Delachaux et Niestlé, 1994

DIDIER-WEILL A., *Les trois temps de la loi*, Paris, Seuil, 1995

DOLTO F., *L'image inconsciente du corps*, Paris, Seuil, 1985

DOLTO F., *Séminaire de psychanalyse d'enfants 1,* Paris, Seuil, 1982

DOLTO F., *Séminaire de psychanalyse d'enfants 2*, Paris, Seuil, 1985

DOLTO F., *Séminaire de psychanalyse d'enfants 3*, Paris, Seuil, 1988

DUFLO C., *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1997

DUFLO C., *Le jeu de Pascal à Schiller*, Paris, PUF, 1997

ENAUDEAU C., « Le corps de l'absence », *Brûler les planches, crever l'écran, La présence de l'acteur*, Farcy G.-D., Prédal R. (sous la direction de), Paris, L'entretemps Éditions, 2001

EPICTETE, « Manuel », *Les Stoïciens*, traduction J. Pépin, Gallimard, 1962

FEDIDA P., *Humain/ Déshumain*, Paris, PUF, 2007

FEDIDA P., « L'objeu », *L'absence*, Paris, Gallimard, 1978

FEDIDA P., SCHOTTE J., *Psychiatrie et existence*, Grenoble, Éditions J. Millon, 1991

FENDRICK S.I., *Fiction des origines de la psychanalyse avec les enfants*, Paris, Denoël, 1989

FERENCZI S. (1909), « Introjection et transfert », *Psychanalyse I, Œuvres complètes 1908-1912*, traduction J. Dupont, Paris, Payot, 1990

FERENCZI S. (1913), « Un petit homme coq », *Psychanalyse II, Œuvres complètes 1913-1919*, traduction J. Dupont, M. Viliker, Paris, Payot, 1970

FERENCZI S. (1933), « Confusion de langue entre les adultes et l'enfant », *Psychanalyse IV, Œuvres complètes 1927-1933*, traduction J. Dupont, S. Hommel, P. Sabourin, F. Samson, B. This, Paris, Payot, 1982

FERRO A., *L'enfant et le psychanalyste*, *La question de la technique dans la psychanalyse des enfants*, Ramonville Saint-Agne, Erès, 1997

FINK E., *Le jeu comme symbole du monde*, traduction H. Hildenberg, A. Lindenberg, Paris, Les Éditions de minuit, 1966

FLAUBERT G. (1913), *Dictionnaire des idées reçues*, Paris, Fayard, 1994

FOUCAULT M. (1953), « Préface », *Rêve et existence*, BINSWANGER L., Paris, Desclée de Brouwers, 1954

FREUD A. (1926), « Introduction à la technique psychanalytique », *Le traitement psychanalytique des enfants*, traduction E. Rochat, A. Berman, Paris, PUF, 1996

FREUD A. (1951), *Le traitement psychanalytique des enfants*, traduction E. Rochat, A. Berman, Paris, PUF, 1996

FREUD S. (1900), *L'interprétation du rêve*, *Op. C. IV 1899-1900*, traduction J. Altounian, P. Cotet, R. Lené, A. Rauzy, F. Robert, Paris, PUF, 2004

FREUD S. (1901), *Psychopathologie de la vie quotidienne*, traduction S. Jankélévitch, Paris, Payot, 1967

FREUD S. (1901), *Zur Psychopathologie des Alltagslebens,* Frankfurt am Main, Fischer Verlag, 2006

FREUD S. (1905-1906), « Psychopathische Personen auf der Bühne », *Der Moses des Michelangelo, Schriften über Kunst und Künstler*, Frankfurt am Main, Fischer Verlag, 1993

FREUD S. (1905-1906), « Personnages psychopathiques à la scène », *Résultats, Idées, Problèmes I 1890-1920*, traduction J. Altounian, A. Bourguignon, P. Cotet, A. Rauzy, Paris, PUF, 1984

FREUD S. (1905), *Le mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient*, traduction M. Bonaparte, M. Nathan, Paris, Gallimard, 1930.

FREUD S. (1905), *Trois essais sur la théorie sexuelle*, traduction P. Koeppel, Paris, Gallimard, 1987

FREUD S. (1908), « Der Dichter und das Phantasieren », *Der Moses des Michelangelo, Schriften über Kunst und Künstler*, Frankfurt am Main, Fischer Verlag, 1993

FREUD S. (1908), « Le poète et l'activité de fantaisie », *Op C. VIII 1906-1908*, traduction J. Altounian, P. Cotet, P. Haller, Paris, PUF, 2007

FREUD S. (1909), *Analyse der Phobie eines fünfjährigen Knaben*, Frankfurt am Main, Fischer Verlag, 1995

FREUD S. (1909), « Analyse de la phobie d'un garçon de cinq ans », *Op C. IX 1908-1909*, traduction P. Cotet, R. Lainé, F. Robert, J. Stute-Cadiot, Paris, PUF, 1998

FREUD S. (1910), *Un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci*, traduction J. Altounian, A. et A. Bourguignon, P. Cotet, A. Rauzy, Paris, Gallimard, 1991, Édition bilingue.

FREUD S. (1911), « Formulations sur les deux principes du cours des événements psychiques », *Résultats, Idées, Problèmes I 1890-1920*, traduction J. Laplanche, Paris, PUF, 1984

FREUD S. (1913), *Totem und Tabu*, Köln, Anaconda, 2010

FREUD S. (1913), *Totem et Tabou*, traduction S. Jankélévitch, Paris, Payot, 1923

FREUD S. (1913), L'intérêt de la psychanalyse, *Op. C. XII*, *1913-1914*, traduction J. Altounian, A. Bourguignon, P. Cotet, P. Haller, D. Hartmann *et al.*, Paris, PUF, 2005

FREUD S. (1913), « Sur l'engagement du traitement », *Op. C. XII*, *1913-1914*, traduction J. Altounian, A. Bourguignon, P. Cotet, P. Haller, D. Hartmann *et al.*, Paris, PUF, 2005

FREUD S. (1914), *Der Moses des Michelangelo, Schriften über Kunst und Künstler*, Frankfurt am Main, Fischer Verlag, 1993

FREUD S. (1914), « Remémoration, répétition et perlaboration », *La technique psychanalytique*, traduction A. Berman, Paris, PUF, 1953

FREUD S. (1915), « L'inconscient », *Métapsychologie*, traduction J. Laplanche, J.-B. Pontalis, J.-P. Briand, J.-P. Grossein, M. Tort, Paris, Gallimard, 1968

FREUD S. (1918), « Aus der Geschichte einer infantilen Neurose », *Zwei Krankengeschichten*, Frankfurt am Main, Fischer Verlag, 1973

FREUD S. (1918), « L'homme aux loups », *Cinq psychanalyses*, traduction M. Bonaparte, R. M. Loewenstein, Paris, PUF, 1954

FREUD S. (1919), « L'inquiétante étrangeté », *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, traduction B. Féron, Paris, Gallimard, 1985

FREUD S. (1920), « Au-delà du principe de plaisir », *Essais de psychanalyse*, traduction J. Laplanche, J.-B. Pontalis, Paris, Payot, 1981

FREUD S. (1924), « Névrose et psychose », *Névrose, psychose et perversion*, traduction D. Guérineau, Paris, PUF, 1985

FREUD S. (1925), « La négation », *Résultats, idées, problèmes II 1921-1938*, traduction J. Laplanche, Paris, PUF, 1985

FREUD S. (1927), « L'humour », *Le mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient*, traduction M. Bonaparte, M. Nathan, Paris, Gallimard, 1930

FREUD S. (1927), « L'humour », *Op. C. XVIII 1926-1930*, traduction R. Lainé, J. Stute-Cadiot, Paris, PUF, 1994

FREUD S. (1932), « XXXIV^{e} leçon, Éclaircissements, applications, orientations », *Op. C. XIX 1931-1936*, traduction J. Altounian, A. Bourguignon, M. Candelier, C. Chiland, P. Cotet *et al.*, Paris, PUF, 1995

FREUD S. (1937), « Analyse avec fin et l'analyse sans fin », *Résultats, idées, problèmes II 1921-1938*, traduction J. Altounian, A. et A. Bourguignon, P. Cotet, A. Rauzy, Paris, PUF, 1985

FREUD S. (1937), « Construction dans l'analyse », *Résultats, idées, problèmes, II 1921-1938*, traduction E. R. Hawelka, U. Huber, J. Laplanche, Paris, PUF, 1984

FREUD S., *Cinq psychanalyses*, traduction M. Bonaparte, R. M. Loewenstein, Paris, PUF, 1954

GAUCHET M., *Le Désenchantement du monde. Une histoire politique de la religion*, Paris, Gallimard, 1985

GEISSMANN C., HOUZEL D. (sous la direction de), *L'enfant, ses parents et le psychanalyste*, Paris, Bayard Éditions, 2000

GRAF-NOLD A., *Der Fall Hermine Hug-Hellmuth, Eine Geschichte der frühen Kinder-Psychoanalyse,* München/Wien, Verlag Internationale Psychoanalyse, 1988

GREEN A., *Jouer avec Winnicott*, Paris, PUF, 2005

GRIMAL P., *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, Paris, PUF, 1951

GROSSKURTH P., *Melanie Klein : Her World and Her Work*, London, Hodder and Stoughton, 1987

GROTOWSKI J., *Vers un théâtre pauvre*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 1971

GUERRIEN B., *La théorie des jeux*, Paris, Économica, 1995

GUTTON P., *Le jeu chez l'enfant, Essai psychanalytique*, Paris, Éditions Greupp, 1988

HEGEL F. (1805), *Philosophie de l'esprit, Psychologie, Esprit théorétique*, traduction A. Véra, Paris, Baillière, 1867

HEGEL F. (1942), *Cours d'esthétique (1818-1829), t. I*, traduction J.-P. Lefebvre, V. von Schenk, Paris, Aubier, 1995

HEIDEGGER M., *Questions I et II*, traduction K. Axelos, Paris, Gallimard, 1968

HEIDEMANN I., *Des Begriff des Spieles und das ästhetische Weltbild in der Philosophie der Gegenwart*, Berlin, Walter de Gruyter and Co, 1968

HENRIOT J., *Le jeu*, Paris, PUF, 1969

HÉRACLITE, *Fragments*, traduction M. Conche, Paris, PUF, 1986

HÉSIODE, *Théogonie*, traduction J. L. Backès, Paris, Gallimard, 1965

HINSHELWOOD R.D., *A Dictionary of Kleinian Thought*, London, Free Association Books, 1989

HUG-HELLMUTH H. von (1920), « De la technique de l'analyse d'enfants », *Essais psychanalytiques. Destin et écrits d'une pionnière de la psychanalyse des enfants*, traduction D. Soubrenie, Paris, Payot, 1991

HUG-HELLMUTH H. von, *Essais psychanalytiques. Destin et écrits d'une pionnière de la psychanalyse des enfants*, traduction D. Soubrenie, Paris, Payot, 1991

HUIZINGA J. (1938), *Homo ludens*, traduction C. Seresia, Paris, Gallimard, 1988

JASPERS K., *Psychopathologie générale*, traduction A. Kastler, J. Mendousse, Paris, Tchou, 2000

JASPERS K., *Strindberg et Van Gogh, Swedenborg, Hölderlin*, traduction H. Naef, Paris, Les Éditions de Minuit, 1953

JOLY F., *Jouer… Le jeu dans le développement, la pathologie et la thérapeutique* (coll.), Paris, In Press, 2003

JONES E. (1916), « La théorie du symbolisme », *Théorie et pratique de la psychanalyse*, Paris, Payot, 1969

JONES E. (1957), *La vie et l'œuvre de Sigmund Freud, III. Les dernières années 1919-1939*, traduction F. Flournoy, Paris, PUF, 2006,

JOUVET L., *Le comédien désincarné*, Paris, Flammarion, 2002

KAËS R. *et al.* , *L'institution et les institutions*, Paris, Dunod, 1987.

KANT E. (1790), *Critique de la faculté de juger*, traduction J.-L. Delamarre, J.-R. Ladmiral, M. B. de Launay, J.-M. Vaysse, L. Ferry, H. Wismann, Paris, Gallimard, 1985

KANT E., *Critique de la raison pure*, traduction A. Tremesaygues, B. Pacaud, Paris, PUF, 1944

KANTOR T., *Le théâtre de la mort*, Lausanne, L'Âge d'homme, 1977

KAWABATA Y., *Le maître ou tournoi de go*, traduction. S. Regnault-Gatier, Paris, Albin Michel, 1975

KHAN M., « Une certaine intimité. Préface », *La consultation thérapeutique et l'enfant*, WINNICOTT D.W., traduction C. Monod, Paris, Gallimard, 1971

KIMURA B., « Signification et limite du langage dans la formation psychothérapeutique », *Psychiatrie et existence*, FEDIDA P., SCHOTTE J. (textes réunis par), Grenoble, Éditions J. Millon, 2007

KING P., STEINER R. (1991), *Les controverses Anna Freud-Melanie Klein 1942-1945*, traduction L. E. Prado de Oliveira, Paris, PUF, 1998

KLEE P., (1956) *Théorie de l'art moderne*, traduction P.-H. Gonthier, Paris, Denoël, 1964

KLEIN M. (1921), « Le développement d'un enfant », *Essais de psychanalyse, 1921-1945*, traduction M. Derrida, Paris, Payot, 1984

KLEIN M. (1923), « L'analyse des jeunes enfants », *Essais de psychanalyse, 1921-1945*, traduction M. Derrida, Paris, Payot, 1984

KLEIN M. (1926), « Les principes psychologiques de l'analyse des jeunes enfants », *Essais de psychanalyse, 1921-1945*, traduction M. Derrida, Paris, Payot, 1984

KLEIN M. (1927), « Colloque sur l'analyse des enfants », *Essais de psychanalyse*, *1921-1945*, traduction M. Derrida, Paris, Payot, 1984

KLEIN M. (1927), « L'importance des mots dans l'analyse précoce », *Le transfert et autres écrits, Inédits de M. Klein*, traduction C. Vincent, Paris, PUF, 1995

KLEIN M. (1929), « La personnification dans le jeu des enfants », *Essais de psychanalyse*, *1921-1945*, traduction M. Derrida, Paris, Payot, 1984

KLEIN M. (1930), « L'importance de la formation du symbole dans le développement du moi », *Essais de psychanalyse*, *1921-1945*, traduction M. Derrida, Paris, Payot, 1984

KLEIN M. (1932), *La psychanalyse des enfants*, traduction J. B. Boulanger, Paris, PUF, 1959

KLEIN M. (1955), « La technique du jeu psychanalytique : son histoire et sa portée », *Le transfert et autres écrits*, *Inédits de M. Klein*, traduction C. Vincent, Paris, PUF, 1995

KLEIN M. (1957), *Envie et gratitude*, traduction V. Smirnoff, Paris, Gallimard, 2008

KLEIN M., *Essais de psychanalys*e, *1921-1945*, traduction M. Derrida, Paris, Payot, 1984

KLEIN M., *Le transfert et autres écrits, Inédits de M. Klein*, traduction C. Vincent, Paris, PUF, 1995

KLEIN M., *Psychanalyse d'un enfant*, *Méthode de psychanalyse des enfants étudiée à partir du traitement d'un enfant de dix ans*, traduction M. Davidovici, Paris, Sand et Tchou, 1973

KRISTEVA J., *Le Génie féminin, 2. Mélanie Klein*, Paris, Fayard, 2000

KUHN R., « Existence et Psychiatrie », *Psychiatrie et existence*, FEDIDA P., SCHOTTE J. (textes réunis par), Paris, Éditions J. Millon, 2007

KURTS N. (2002), « Jeu de l'enfant », *Dictionnaire international de la psychanalyse*, MIJOLLA A. de, Paris, Calmann-Lévy, 2002

LA BRUYERE J. de (1688), *Les Caractères*, Paris, Gallimard, 1968

LA FONTAINE J. de (1668), *Fables I*, Paris, Flammarion, 2007

LACAN J. (1933), « Du problème du style », *De la psychose paranoïaque dans ses rapports avec la personnalité*, Paris, Seuil, 1975

LACAN J. (1949), « Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je », *Écrits I,* Paris, Seuil, 1966

LACAN J. (1953), « Fonction et champ de la parole et du langage en psychanalyse », *Écrits II*, Paris, Seuil, 1966

LACAN J., *Le séminaire, Livre IV, La relation d'objet, 1956-1957*, Paris, Seuil, 1994

LACAN J., *Le séminaire, Livre XI, Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse, 1964-1965*, Paris, Seuil, 1973

LACAN J., *Séminaire IX*, *L'identification*, *1961-1962*, inédit.

LAGACHE D. (1961), « La psychanalyse et la structure de la personnalité », *La psychanalyse, vol.VI*, Paris, PUF, 1961

LAMARTINE A. de (1830), *Harmonies poétiques et religieuses*, *Œuvres poétiques de Lamartine*, Paris, Gallimard, 1963

LAMPEDUSA G.T. di (1958), *Il gattopardo,* Milano, Feltrinelli, 1999.

LANTERI-LAURA G., *La psychiatrie phénoménologique*, Paris, PUF, 1963

LANTERI-LAURA G., *Phénoménologie de la subjectivité*, Paris, PUF, 1968

LAPLANCHE J., PONTALIS J.-B. (1967), *Vocabulaire de la psychanalyse*, Paris, PUF, 2002

LEBOVICI S. ET DIATKINE R. (1962), « Fonction et signification du jeu chez l'enfant », *La psychiatrie chez l'enfant*, *vol. V., fasc. I,* Paris, PUF, 1962, 207-253

LEBOVICI S., SOULE M. (1970), *La connaissance de l'enfant par la psychanalyse*, Paris, PUF, 1970

LEVI-STRAUSS C. (1962), *La pensée sauvage*, Paris, Plon, 1990

MAC DOUGALL J., *Théâtres du je*, Paris, Gallimard, 1982

MALDINEY H. (1966), « Le dévoilement de la dimension esthétique dans la phénoménologie d'Erwin Straus », *Regard, parole, Espace*, Lausanne, L'âge d'homme, 1973

MALDINEY H., *Art et existence*, Paris, Klincksieck, 2003

MALDINEY H., « L'existant », *Psychiatrie et existence*, FEDIDA P., SCHOTTE J. (textes réunis par), Paris, Éditions J. Millon, 2007

MANNONI M. (1965), *Le premier rendez-vous chez le psychanalyste*, Paris, Gallimard, 1988

MANNONI O., *Clefs pour l'imaginaire ou l'Autre Scène*, Paris, Seuil, 1969

MERLEAU-PONTY M., *La structure du comportement*, Paris, PUF, 1942

MERLEAU-PONTY M., *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945

MERLEAU-PONTY M., *Psychologie et pédagogie de l'enfant*, *Cours de Sorbonne 1949-1952*, Lagrasse, Éditions Verdier, 2001

MERLEAU-PONTY M., *Le visible et l'invisible*, Gallimard, Paris, 1964

MERLEAU-PONTY M., *La prose du monde*, Paris, Gallimard, 1969

MERLEAU-PONTY M., *Sens et non-sens*, Paris, Nagel, 1966

MILLOT C. (1979), *Freud Antipédagogue*, Paris, Flammarion, 1997

MILNER M., (1934), *Une vie à soi*, traduction A. Naccache, Paris, Gallimard, 1988

MILNER M., (1969), *Les mains du Dieu vivant*, traduction R. Lewinter, Paris, Gallimard, 1975

MILNER M., *On not being able to paint*, London, Heinemann, 1957

MINKOWSKI E. (1933), *Le temps vécu. Études phénoménologiques et psychopathologiques,* Paris, PUF, 1995

MINKOWSKI E. (1966), *Traité de psychopathologie*, Le plessis-Robinson, Éditions Institut Synthélabo, 1999

MINKOWSKI E., *La schizophrénie, Psychopathologie des schizoïdes et des schizophrènes*, Paris, Payot, 1967

MORENO J.-L. (1965), *Psychothérapie de groupe et psychodrame*, Paris, PUF, 2007

MORIN I., *La phobie, le vivant, le féminin*, Toulouse, PUM, 2009

NABOKOV V. (1930), *La défense Loujine*, Traduction R. Cannac, Paris, Gallimard, 1964

NAZIKIAN C. (2010), *Le regard de l'enfant au cinéma*, Mémoire de Master II, Paris III Sorbonne Nouvelle, non publié

NEUMANN J. von ET MORGENSTERN O., *Theory of games and economic behaviour*, Princeton, Princeton University Press, 1944

NIETZSCHE F. (1872), *La Naissance de la tragédie*, traduction M. Haar, P. Lacoue-Labarthe, J.-L. Nancy, Paris, Gallimard, 1977

NIETZSCHE F., *Ainsi parlait Zarathoustra*, traduction M. Robert, Paris, Le Club français du livre, 1958

OURY J., *Création et schizophrénie*, Paris, Éditions Galilée, 1989

OURY J., DEPUSSE M., *À quelle heure passe le train*…, Paris, Calmann-Lévy, 2003

PASCAL B. (1670), *Pensées*, texte établi par L. Lafuma, Paris, Seuil, 1962

PAVESE C. (1952), *Il Mestiere di Vivere, 1935-1950*, Torino, Einaudi, 2000

PETOT J.-M., *Melanie Klein : premières découvertes et premier système 1919-1932*, Paris, Bourdas, 1979

PHILLIPS A. (1988), *Winnicott*, London, Penguin Books, 2007

PIAGET J. (1945), *La formation du symbole chez l'enfant*, Neuchâtel, Delachaux et Niestlé, 1976

PLATON, *Parménide*, traduction L. Brisson, Paris, Flammarion, 1994, 137b2.

PONGE F., *Pièces*, Paris, Gallimard, 1964

PONTALIS J.-B., Introduction, *Jeu et réalité*, WINNICOTT D.W., traduction de C. Monod, J.-B. Pontalis, Paris, Gallimard, 1975

POUCHKINE A. (1834), *La dame de Pique*, traduction P. Mérimée, Paris, Tallandier, 1974

RABOUIN D., *Mathesis universalis – L'idée de « mathématique universelle » d'Aristote à Descartes*, Paris, PUF, 2009

RAGEL P., *Abbas Kiarostami. Le cinéma à l'épreuve du réel*, Toulouse, Yellow Now, 2008

RASSIAL J.-J., *Le sujet en état limite*, Paris, Denoël, 1999

RICOEUR P., *De l'interprétation*, Paris, Seuil, 1965

RICOEUR P., *Écrits et conférences - Tome 1, Autour de la psychanalyse*, Paris, Seuil, 2008

RICOEUR P., *Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil, 1990

ROBIN L., *La Pensée hellénique, des origines à Epicure*, Paris, PUF, 1942

ROUDINESCO E., PLON M., *Dictionnaire de la psychanalyse*, Paris, Fayard, 1997

ROUSSEAU J.-J. (1761), *Julie ou la nouvelle Héloïse*, Paris, Flammarion, 1993

ROUSSILLON R., *Le jeu et l'entre-je(u)*, Paris, PUF, 2008.

ROUSSILLON R., *Le plaisir de la répétition. Théorie du processus psychique*, Paris, Dunod, 2001

ROUSSILLON R., « Symbolisation primaire et identité », *Matières à symbolisation*, (sous la direction de) B. CHOUVIER, Neuchâtel, Delachaux et Niestlé, 1998

SARTRE J.-P., *L'imaginaire. Psychologie phénoménologique de l'imagination*, Paris, Gallimard, 1940

SAURET J.-M., *L'effet révolutionnaire du symptôme*, Ramonville saint-Agne, Erès, 2008

SCHILLER F. (1795), *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, Stuttgart, Philipp Reclam jun. GmbH and Co, 2000

SEARLES H. (1965), *L'effort pour rendre l'autre fou*, traduction B. Bost, Paris, Gallimard, 1977

SIBONY D., *Le jeu et la passe*, Paris, Seuil, 1997

SPINOZA B (1677), *Éthique*, traduction B. Pautrat, Paris, Seuil, 1988

SPINOZA B. (1670), *Traité de la réforme de l'entendement*, traduction C. Appuhn, Paris, Garnier Flammarion, 1968

SPITZ R. (1957), *Le non et le oui (Genèse de la communication)*, traduction A.-M. Rocheblave-Spenlé, Paris, PUF, 1962.

STRAUS E. (1935), *Du sens des sens*, traduction G. Thinès, J.-P. Legrand, Grenoble, Éditions J. Millon, 2000

TAGORE R., *The Crescent Moon*, London, Macmillan, 1913

TATOSSIAN A., « Eugène Minkowski ou l'occasion manquée », FEDIDA P., SCHOTTE J. (textes réunis par), *Psychiatrie et existence*, Paris, Éditions J. Millon, 2007, 11-25

TATOSSIAN A., *La phénoménologie des psychoses*, Argenteuil, Le cercle herméneutique, 2002

VERNANT J.-P., *L'individu, la mort, l'amour*, Paris, Gallimard, 1989

VERNANT J.-P., *L'univers, les dieux, les hommes*, Paris, Seuil, 1999

VIVES J.-M., « L'art de la psychanalyse. Métapsychologie de la création et créations métapsychologiques », *Psychisme et création* (coll.), Le Bouscat, L'esprit du temps, 2004, 43-65

WALLON H., *L'évolution psychologique de l'enfant*, Paris, Armand Colin, 1941

WINNICOTT D.W. (1931), *Clinical Notes on Disorders of Childhood*, London, Heinemann, 1987

WINNICOTT D.W. (1936), « Appetite and emotional disorder », *Collected Papers : Through Paediatrics to Psycho-Analysis*, London, Tavistock, 1958

WINNICOTT D.W. (1941), « L'observation des jeunes enfants dans une situation établie », *De la pédiatrie à la psychanalyse*, traduction J. Kalmanovitch, Paris, Payot, 1969

WINNICOTT D.W. (1942), « Why children play », *The Child, the Family and the Outside World*, Harmondsworth, Penguin, 1964

WINNICOTT D.W. (1953), « Objets transitionnels et phénomènes transitionnels », *De la pédiatrie à la psychanalyse*, traduction J. Kalmanovitch, Paris, Payot, 1969

WINNICOTT D.W. (1958) *De la pédiatrie à la psychanalyse*, traduction J. Kalmanovitch, Paris, Payot, 1969

WINNICOTT D.W. (1964-68), « Squiggle game », *Psycho-Analytic Explorations*, Cambridge, Harvard University Press, 1989

WINNICOTT D.W. (1971) *La consultation thérapeutique et l'enfant*, traduction C. Monod, Paris, Gallimard, 1971

WINNICOTT D.W. (1971), *Jeu et réalité*, traduction de C. Monod, J.-B. Pontalis, Paris, Gallimard, 1975

WINNICOTT D.W. (1971), *Playing and reality*, London, Routledge, 2009

WINNICOTT D.W. (1977), *La petite "Piggle",* traduction J. Kalmanovitch, Paris, Payot, 1980

WINNICOTT D.W., (1989) *La crainte de l'effondrement et autres situations cliniques,* traduction J. Kalmanovitch, M. Gribinski, Paris, Gallimard, 2000

YOURCENAR M. (1951), *Les mémoires d'Hadrien*, Paris, Gallimard, 1982

ARTICLES

ABRAHAM K., « Little Hilda: daydreams and a symptom in a seven-year-old girl », *Int. Rev. psycho-Anal.* 1, 1974, 5-14

ADATTO C., « On Play and the Psychopathology of Golf », *J Am Psychoanal Assoc*, 12, 1964, 826-841

AMAR N., « Aperçus sur la genèse et le travail du jeu », *Revue Française de Psychanalyse, LXVIII*, 2004, 95-107

ANDERSON R., « Us et abus du jeu chez un garçon à l'âge de latence », *Journal de la psychanalyse de l'enfant*, 8, 1990, 178-197

ANZIEU-PREMMEREUR A., « Le jeu dans les thérapies parents-bébés », *Revue Française de Psychanalyse*, *LXVIII*, 2004, 143-155

ARIES P., « Entretien », *Nouvelle Revue de Psychanalyse*, 19, 1979, 13-26

ASSOUN P.-L., « L'enfant père de l'homme, figures freudiennes de l'infantile », *Penser/rêver, L'enfant dans l'homme*, 1, 2002, 89-110

BABONNEAU M., « L'être, l'avoir, la question du double-je(u) », *Revue Française de Psychanalyse*, LXVIII, 2004, 221-231

BADER M., « The analyst's use of humor », *The Psychoanalytic Quarterly*, 62, 1, 1993, 23-51

BAILLY R., « Le jeu dans l'œuvre de D.L. Winnicott », *Enfance et psy*, 15, 2001, 41-45

BOTELLA C. et S., « Exposé », *Journal de la psychanalyse de l'enfant*, 8, 1990, 17-32

BRAM A.D., GABBARD G.O., « Potential space and reflective functioning: towards conceptual clarification and preliminary clinical implications », *Int. J. Psychoanal.*, 82, 4, 2001, 685-699

CHABERT C., « Le processus analytique dans le psychodrame d'adolescentes présentant de graves troubles des conduites alimentaires », *La psychiatrie de l'enfant*, XL, 2, 1997, 399-418

CHAGNON J.-Y., « A propos d'un apport original de René Diatkine : le plaisir de désirer ou la capacité de rêverie », *La psychiatrie de l'enfant*, XLII, 1, 1999, 5-26

CLEMENZ M., « Psychoanalyse und künstlerische Kreativität », *Psyche. Zeitschrift für Psychoanalyse und ihre Anwendungen*, 59, 2005, 444-464

COEN S. J., « How To Play With Patients Who Would Rather Remain Remote », *J Am Psychoanal Assoc*, 2005, 53, 811-833

COULOUBARITSIS L., « La question du jeu du monde », *Rue Descartes*, 18, 1997, 51-85

DANON-BOILEAU H., « L'humour à l'adolescence », *La psychiatrie de l'enfant*, XL, 2, 1997, 367-398

DANON-BOILEAU L., « De la stéréotypie au jeu, l'effet de la séduction », *Revue Française de Psychanalyse*, LXVIII, 2004, 127-140

DASTUR F., « Monde et jeu : Axelos et Fink », *Rue Descartes*, 18, 1997, 25-38

DIATKINE R., « Le psychanalyste et l'enfant », *Nouvelle Revue de Psychanalyse*, 19, 1979, 49-64

DUBOIS J.-P., « De la psychose de transfert considérée comme un jeu », *Journal de la psychanalyse de l'enfant*, 8, 1990, 198-210

DUPEU J.-M., « Le jeu entre répétition et remémoration. L'intérêt du psychodrame analytique », *La psychiatrie de l'enfant*, XLII, 1, 1999, 107-128

EHRENBERG D.B., « Playfulness in the Psychoanalytic Relationship », *Contemporary Psychoanalysis*, 26, 1, 1990, 74-95

EKSTEIN R., FRIEDMAN S.W., « The Function of Acting Out, Play Action and Play Acting in the Psychotherapeutic Process », *J Am Psychoanal Assoc*, 5, 1957, 581-629

FERRO A., « Le jeu : personnages, récits, interprétations », *Journal de la psychanalyse de l'enfant*, 26, 2000, 139-161

FIORENTINI G., « Jeu et illusion », *Revue Française de Psychanalyse*, LXVIII, 2004, 49-64

FISCHER P., « "An welchem Theater spielen Sie" Kafkas Erzählung In der Strafkolonie », *Psyche, Zeitschrift für Psychoanalyse und ihre Anwendungen*, 57, 2003, 1158-1202

FONAGY P. : « Playing with reality: I. Theory of mind and the normal development of psychic reality », *Int J Psychoanal*, 77, 1996, 217-233

FONAGY P., TARGET M. : « Playing with reality: II. The development of psychic reality from a theoretical perspective. », *Int J Psychoanal*, 77, 1996, 459-479

FONAGY P., TARGET M., « Playing with reality: III. The persistence of dual psychic reality in borderline patients », *International Journal of Psychoanalysis*, 81, 2000, 853-873

FONAGY P., TARGET M., « Playing with reality: IV», *International Journal of Psychoanalysis*, 88, 4, 2007, 917-937

FONAGY P., TARGET M., « Theory and Psychoanalytic Thought The Rooting of the Mind in the Body: New Links Between Attachment », *J Am Psychoanal Assoc*, 55, 2007, 411-456

GALIFRET-GRANGEON N., « Contribution à l'étude du symbolisme chez l'enfant. Une approche génétique du "symbolisme agi" », *Psychiatrie de l'enfant*, 13, 1, 1970, 129-209

GODBOUT C., « Le jeu de la pensée », *Revue Française de Psychanalyse*, LXVIII, 2004, 11-17

GOLSE B., « Les bébés savent-ils jouer ? », *La psychiatrie de l'enfant*, XLVII, 2, 2004, 443-455

GREEN A., « L'enfant modèle », *Nouvelle Revue de Psychanalyse*, 19, 1979, 27-49

GREEN A., « Répétition, Différence, Réplication. En relisant *Au-delà du principe de plaisir* », *Revue Française de psychanalyse*, XXXIV, 1970, 461-501

GRINSTEIN A., « Book Review on Hermine Hug-Hellmuth: Her Life and Work », *J Am Psychoanal Assoc*, 42, 1994, 901-904

GRINSTEIN A., « The Dramatic Device: A Play within a Play », *J Am Psychoanal Assoc*, 4, 1956, 49-52

GUITTARD-MAURY M.-F., « Vivre à mort : jeux des limites », *Revue Française de Psychanalyse*, LXVIII, 2004, 65-78

HEIMANN P., « Libres propos sur les enfants et ceux qui n'en sont plus », *Nouvelle Revue de Psychanalyse*, 19, 1979, 77-98

HOUSSIER F., « L'*Hietzing Schule* dans les débuts de la psychanalyse pour enfant », *La psychiatrie de l'enfant*, XLV, 2, 2002, 605-624

KITTLER E., « Kommentar zur Arbeit von Sigmund Pfeifer », *Kinderanalyse. Zeitschrift für die Anwendung der psychoanalyse, Psychotherapie und Psychiatrie des Kindes und Jugendalters*, 1, 1993, 65-73

KLEIN M., « Notes on some schizoid mechanisms », *Int. J. Psycho-Anal.*, 27, 1946, 99-110

KLUWE S., « Verdichtung und Kontamination in der schizophrenen Psychose. Der Primärprozess in Textsegmenten aus der Heidelberger "Sammlung Prinzhorn" », *Psyche, Zeitschrift für Psychoanalyse und ihre Anwendungen*, 62, 2008, 798-813

LACAN J., « Le symbolique, l'imaginaire et le réel », Conférence prononcée en 1953, *Bulletin de l'Association freudienne*, n° 1, 1982

LAFARGE L., « Lost and Found in Translation: Introduction To Fonagy and Target », *J Am Psychoanal Assoc*, 55, 2007, 407-410

LANG F., « Play in the Psychoanalytic Situation », *J Am Psychoanal Assoc*, 55, 2007, 937-948

LECLAIRE M., SCARFONE D., « Epreuve de réalité et jeu », *Revue française de psychanalyse*, LXVIII, 2004, 19-37

LINGIARDI V., « Playing with unreality: Transference and computer 1 », *Int. J. Psychoanal.*, 89, 1, 2008, 111-126

MAHON E. J., « Playing and working through: a neglected analogy », *Psychoanalytic Quarterly*, 2004, 379-413

MC LAUGHLIN J. T., « The Play of Transference: Some Reflections on Enactments in the Psychoanalytic Situation », *J Am Psychoanal Assoc*, 35, 1987, 557-582

MILLER J. M., NORMAN J., GUIGNARD F., « An example from child analysis », *Int. J. Psychoanal.*, 84, 4, 2003, 809-816

MILNER M., « Aspects of Symbolism in Comprehension of the Not-Self », *Int. J. PsychoAnal.*, 1952, 33, 181-194

MILNER M., « Le rôle de l'illusion dans la formation du symbole », *Revue Française de Psychanalyse*, 1979, 841-873

MINAZIO N., « Le travail du jeu », *Journal de la psychanalyse de l'enfant*, 22, 1998, 435-448

MOSER U., « Transformationen und affektive Regulierung in Traum und Wahn », *Psyche, Zeitschrift für Psychoanalyse und ihre Anwendungen*, 59, 2005, 718-765

PARSONS M., « The logic of play in psychoanalysis », *Int. J. Psychoanal.*, 80, 1999, 871-884

PESTALOZZI J., « The symbolic and concrete: Psychotic adolescents in psychoanalytic psychotherapy », *Int. J. Psychoanal.*, 84, 3, 2003, 733-753

PFEIFER S. (1919), « Äußerungen infantil-erotischer Triebe im Spiele », republié dans sa forme originale *Kinderanalyse. Zeitschrift für die Anwendung der psychoanalyse in Psychotherapie und Psychiatrie des Kindes und Jugendalters*, 1, 1993, 25-64

PINEL J.-P., « Clinique de l'agir durant la latence et la préadolescence : le rôle des groupes d'expression psychodramatique », *La psychiatrie de l'enfant*, XLVI, 2, 2003, 521-548

PONTALIS J.-B., « La chambre des enfants », *Nouvelle Revue de Psychanalyse*, 19, 1979, 5-12

PRAT R., « Apprendre à jouer, apprendre à penser : un travail à deux », *Revue Française de Psychanalyse*, LXVIII, 2004, 171-187

PRAT R., « Cache–cache d'imagination, Une modalité technique d'ouverture d'un espace psychique dans une thérapie d'enfant », *La psychiatrie de l'enfant*, XLIII, 2, 2000, 437-471

PUYUELO R., « Le jeu du pendu… du corps étranger au mot », *Journal de la psychanalyse de l'enfant*, 17, 1995, 143-158

RIGAUD B., « Rythme, rite et jeu », *Psychiatrie française*, XXXIII, 2, 2002, 152-163

ROSE C., « Catching the Ball: the Role of Play in Psychoanalytic Treatment », *J Am Psychoanal Assoc*, 50, 2001, 1299-1309

ROUSSILLON R., « Interpréter, construire… jouer peut-être », *Le fait de l'Analyse*, 4, 1998, 147-169

ROUSSILLON R., « La fonction symbolisante de l'objet », *Revue Française de psychanalyse*, LXI, 2, 1997, 399-413

ROUSSILLON R., « La métapsychologie des processus et la transitionnalité », *Revue française de psychanalyse*, LIX, 1995, 1351-1519

ROUSSILLON R., « Le jeu et le potentiel », *Revue Française de Psychanalyse*, LXVIII, 2004, 79-93

ROUSSILLON R., « Le processus et la capacité sublimatoire », *Revue Française de Psychanalyse*, LXIX, 2005, 1565-1573

SCHMID BLUMMER H., « Das Spiel der Balle », *Psyche, Zeitschrift für Psychoanalyse und ihre Anwendungen*, 53, 1999, 611-633

SCHWABER P., « Hamlet and Psychoanalytic Experience », *J Am Psychoanal Assoc*, 2007, 55, 389-406

SEGAL H., « Notes on Symbol Formation », *Int. J. Psychoanal.*, 38, 1957, 391-397

SOULAYROL R., MOSER J., DERINCK F., « Le symbolisme gestuel de l'enfant psychotique », *La psychiatrie de l'enfant*, XL, 1, 1997, 143-174

SULLIVAN P., « Peut-on s'imiter soi-même ? Psychodrame et adolescence », *La psychiatrie de l'enfant*, L, 2, 2007, 585-593

TOUATI B., « Le jeu, l'originaire et le double », *Revue Française de Psychanalyse*, LXVIII, 2004, 157-169

TURNER J. F., « A Brief History of illusion: Milner, Winnicott and Rycroft », *Int. J. Psychoanal.*, 83, 5, 2002, 1063-1082

TYSON P., « Looking Back and Moving Forward in Child Analysis: An Introduction », *J Am Psychoanal Assoc*, 55, 2007, 743-746

WAINRIB S., « Là où ça joue », *Revue Française de Psychanalyse*, LXVIII, 2004, 109-125

WAKEFIELD J. C., « Giraffes Revisited Attachment and Sibling Rivalry in Little Hans: The Fantasy of the Two », *J Am Psychoanal Assoc*, 2007, 55, 821-849

ANNEXE : HUG-HELLMUTH OU LES IMPASSES D'UNE CONCEPTION OBJECTIVANTE DE L'INFANTILE

« Ce journal est un petit joyau… À mon avis il est de votre devoir de le publier […]. Mes lecteurs vous en seront reconnaissants. »

Sigmund Freud, 1915.

Sommaire :

1. Introduction : Hug-Hellmuth, une vie et une œuvre indissociables ?
2. De la véritable essence de l'âme enfantine : résultat d'une enquête
3. Le journal d'une préadolescente, imposture et clivage
4. Métapsychologie de la psyché enfantine
5. La cure de l'enfant selon Hug-Hellmuth
6. Conclusion : Hug-Hellmuth et les enjeux de la cure des enfants
7. Bibliographie et filmographie

1. Introduction : Hug-Hellmuth, une vie et une œuvre indissociables ?

On connaît peu Hermine von Hug-Hellmuth, de son vrai nom Hermine Hug von Hugenstein, qui, la première et avant Melanie Klein ou Anna Freud, s'aventura dans la voie de la psychanalyse des enfants dans les années 1910. Son rôle de pionnière a été en effet largement occulté par l'histoire officielle, à l'exception de l'école anglaise qui la mentionne çà et là[929], notamment à propos de son utilisation du jeu dans la cure des enfants.

Deux types de raisons permettent de rendre compte de cet oubli. D'une part, la minceur de ses conquêtes théoriques et de ses apports à la psychanalyse : Hug-Hellmuth « adhéra » tellement, en apparence, aux énoncés freudiens dans une orthodoxie sans faille qu'elle ne put véritablement innover ni faire école. D'autre part, et de manière sans doute plus décisive, sa vie sulfureuse et tragique : indissolublement liée à l'émergence de l'analyse des enfants, sa biographie menaçait de ternir l'image d'une science encore controversée. Hug-Hellmuth fut en effet tout d'abord « faussaire à succès ». Son *Tagebuch eines halbwüchsigen Mädchens von 11 bis 14 ½ Jahren* ou *Journal d'une préadolescente*[930], écrit dans un style pseudo-enfantin, afin d'illustrer la justesse des vues freudiennes sur l'infantile, lui valut une petite notoriété européenne dès sa publication en 1919. Cette imposture, assez rapidement découverte, dupa des figures parmi les plus respectées de la *Mitteleuropa* de l'époque dont Sigmund Freud, Stefan Zweig et Lou Andreas Salomé. Seul Cyril Burt, membre de la *British Psychoanalytical Society* – lui-même futur grand imposteur[931] – ne s'y laissa pas prendre (il avait sans doute de bonnes raisons à cela !).

Mais Hermine von Hug-Hellmuth ne s'arrêta pas là, non contente de se faire faussaire, elle finit aussi, le 8 septembre 1924, par se faire assassiner par son principal patient, Rudolph, alias Rolph, qui était son neveu.

La première analyste d'enfant fut donc à la fois imposteur théorique, analyste de son neveu et victime de meurtre de la part de son principal patient. Rares sont les analystes, même des premiers temps, à avoir accompli une telle prouesse. Devant le risque d'une aussi mauvaise presse, on ne s'étonnera guère que l'histoire de la psychanalyse se soit retrouvée quelque peu, pour reprendre un terme freudien, « caviardée ». Selon E. Roudinesco, la vie de Hermine

---

929 Seuls les membres de l'école anglaise, nommément Ernest Jones et Melanie Klein, mentionnent ses travaux, tout en minimisant, il est vrai, leur importance. Cf. E. Jones (1957), *La vie et l'œuvre de Sigmund Freud, III. Les dernières années 1919-1939*, traduction F. Flournoy, Paris, PUF, 2006 ; M. Klein (1932), *La psychanalyse des enfants*, traduction J.B. Boulanger, Paris, PUF, 1959, et (1955) « La technique du jeu psychanalytique : son histoire et sa portée », *Le transfert et autres écrits*, *Inédits de M. Klein*, traduction C. Vincent, Paris, PUF, 1995.

930 H. von Hug-Hellmuth (1919), « Tagebuch eines halbwüchsigen Mädchens von 11 bis 14 ½ Jahren », *Quellenschriften zur seelichen Entwicklung*, Nr 1, Leipzig. L'ouvrage a été traduit sous le titre suivant H. von Hug-Hellmuth (1919), *Journal d'une petite fille*, adaptation et traduction C. Malraux, Paris, Gallimard, 1928.

931 Quant à ses théories concernant « l'héritabilité du QI ».

von Hug-Hellmuth en vint même à passer aux yeux de la communauté analytique pour une « rumeur inventée par les ennemis de Freud ».[932]

L'histoire rapporte par ailleurs que Hug-Hellmuth, dans son testament rédigé peu de temps avant son meurtre, aurait elle-même réclamé un effacement des traces de sa vie et de son œuvre dans les annales de la psychanalyse.[933]

L'utilisation de son propre neveu, dont elle fut de plus la tutrice, comme cobaye de la théorie freudienne, mais aussi son faux *Journal intime* aux visées scientifiques, soulignent que la vie privée de Hug-Hellmuth fut indissociable de sa vie professionnelle. Par une sorte de chiasme, l'intime servit la science et la science, l'intime : chez Hug-Hellmuth, on constate qu'aucune césure ne vint séparer son monde privé du monde public.

Paradoxalement, les deux ouvrages consacrés à Hug-Hellmuth, celui de G. Mac Lean et U. Rappen[934] et celui de Graf-Nolde[935], ne cherchent pas à mettre en rapport ces deux aspects de Hug-Hellmuth : sa vie et son œuvre théorique. On trouverait plutôt, selon ces derniers, d'une part sa théorie, mineure, très « orthodoxe » pour ne pas dire asservie aux énoncés freudiens et d'autre part, sa vie, tragique et passionnante, voire géniale pour certains, au point même qu'un film de Raoul Ruiz (primé à Berlin en 1997), *Généalogies d'un crime*, a pu lui être consacré.

D. Palframan, dans une critique de *Hug-Hellmuth: her Life and Work*, l'ouvrage de G. Mac Lean et U. Rappen, en vient même à affirmer au sujet de Hug-Hellmuth que « *the woman [is] much more interesting than her writings* ».[936]

Pour notre part, nous faisons l'hypothèse que ces deux dimensions de Hug-Hellmuth gagnent à ne pas rester distinctes, mais au contraire à entrer en résonnance. Sa position d'imposture nous semble ainsi éclairer d'un jour intéressant le statut de ses énoncés théoriques ainsi que ses partis pris cliniques, notamment sa conception de l'enfant, de l'infantile et de la cure.

---

932 E. Roudinesco, « Les premières femmes psychanalystes », *Mil neuf cent*, n°16, *Figures d'intellectuelles*, Paris, J. Julliard, 1998, 27-41.

933 J. Le Rider, « Préface à H. von Hug-Hellmuth », *Essais psychanalytiques. Destin et écrits d'une pionnière de la psychanalyse des enfants*, traduction D. Soubrenie, Paris, Payot, 1991, p.7-14.

934 G. Mac Lean, U. Rappen, *Hermine von Hug-Hellmuth: Her life and work*, New York, Routledge, 1991.

935 A. Graf-Nolde, *Der Fall Hug-Hellmuth. Eine Geschichte der frühen Kinder-Psychoanalyse.* München/Wien, Verlag Internationale Psychoanalyse, 1988.

936 D. Palframan, « Book Review on Hermine Hug-Hellmuth, Her Life and Work », *J Psychiatry Neurosci.,* 1992, 17 (4), 184.

2. De la véritable essence de l'âme enfantine : résultat d'une enquête

✓ *Une psychologie des profondeurs pour la psyché enfantine*

Avant d'en arriver là, il convient d'exposer brièvement le contenu théorique de l'œuvre de Hug-Hellmuth. Dans ses *Trois essais sur la théorie sexuelle*, S. Freud avait fait de l'enfant un « pervers polymorphe », faisant l'hypothèse que la question sexuelle jouait un rôle central dans le développement. En apparence parfaitement orthodoxe, l'objectif annoncé par Hug-Hellmuth consistait à recueillir du matériel[937] permettant de confirmer ces thèses freudiennes en se consacrant à l'étude de « l'âme enfantine ».

Nous faisons pourtant l'hypothèse que cette orthodoxie freudienne fonctionne chez Hug-Hellmuth en « trompe-l'œil ». Si ses énoncés manifestes laissent penser qu'elle en reprend strictement la théorie, il nous semble au contraire qu'elle en subvertit discrètement les avancées, notamment dans sa méthode. Mais n'anticipons pas trop.

Dans le premier numéro du 28 mars 1912 de la revue *Imago*, Hermine, introduite par son analyste Sadger dans le cercle freudien, créait, à la demande de Freud lui-même, une rubrique intitulée « De la véritable essence de l'âme enfantine », dans laquelle elle annonçait la publication d'une série d'articles dédiés à l'étude de ce qu'elle appelait le « génie » enfantin[938]. Le projet consistait à dévoiler, grâce aux données de l'observation, les mécanismes psychiques du petit d'homme[939].

Conformément à l'esprit de la revue qui visait les applications possibles de la psychanalyse « au champ des sciences humaines », Hug-Hellmuth nourrissait explicitement l'espoir que ses découvertes permettraient d'éclairer, outre le monde enfantin, « la vie de l'âme de l'individu adulte » ainsi que « l'enfance de l'âme des peuples »[940]. Il s'agissait de percer à jour l'enfant afin de mieux comprendre l'homme et l'humanité. La finalité de telles recherches était au départ, on le voit, plus anthropologique que thérapeutique.

Prenant appui sur les thèses de Freud, le travail d'observation auprès des enfants promettait, selon Hug-Hellmuth, de faire accéder à ce qui, jusqu'alors, avait échappé aux

---

937 Nous employons délibérément le terme de « matériel », dans la mesure où il nous permet de saisir combien, d'emblée, c'est la dimension subjective de l'enfant qui fut, par là, mise à l'écart.

938 « [ces "mots d'enfants"] sont la manifestation du génie qui habite chaque enfant tant qu'il ignore la répression, tant que précaution et dissimulation lui sont aussi étrangères que honte et dégoût. » H. Hug-Hellmuth (1912), *Essais psychanalytiques. Destin et écrits d'une pionnière de la psychanalyse des enfants*, traduction D. Soubrenie, Paris, Payot, 1991, p. 101.
L'ouvrage de référence étant un recueil, il sera par la suite référencé comme suit : H. Hug-Hellmuth (date d'écriture de l'article cité), *Essais psychanalytiques...*, *op. cit.*

939 « Puissent ces observations faire surgir et dévoiler l'âme enfantine aux yeux du lecteur afin qu'il en découvre et comprenne la véritable essence »s'exclame-t-elle dans cette rubrique inaugurale. *Ibid.*, p. 102.

940 *Ibid.*, p.102.

observations « psychologiques » de l'enfant qui, au détriment d'une « psychologie des profondeurs », se contentaient d'une analyse de surface.

> […] Ils [les psychologues] ne disent rien de l'intensité des intérêts de l'enfant pour son propre corps et ses fonctions, ils ne disent pas que c'est justement pour cela qu'apparaissent chez lui les premières formations de mots et de quelle façon l'imagination déploie ses ailes dès qu'il est confronté à la question de l'origine des enfants.[941]

L'apport de Hug-Hellmuth visait ainsi à compléter l'intelligibilité du développement enfantin en introduisant l'hypothèse freudienne, jusque-là manquante dans les observations de la psyché de l'enfant, de la sexualité infantile[942]. Son but consistait à dévoiler la dimension pulsionnelle de l'enfant. La thèse qui, telle un *leitmotiv*, parcourt et structure toute l'œuvre hug-hellmuthienne est, à ce titre, celle de l'enfant « polymorphiquement pervers » (« *polymorph pervers* »[943]).

✓ *Subversion de la méthode freudienne : objectivation versus « talking cure »*

Quant à la méthode employée pour mettre au jour l'hypothèse freudienne, on constatera que le texte programmatique de 1912 ne s'attarde guère à en exposer les fondements. Que la « talking cure », au sens strict, soit difficilement mise en place avec les enfants ne semble pas avoir constitué, pour Hug-Hellmuth, un obstacle insurmontable. Le programme ambitieux de la nouvelle rubrique d'*Imago* propose une autre procédure permettant d'avoir accès à l'inconscient : « l'observation objective »[944] de l'enfant *via* l'étude de ses « mots » et de ses « jeux ».

Toute approche subjective, comme par exemple l'évocation de leur propre enfance par les écrivains, se trouvait ainsi explicitement mise à l'écart.

> […] le chemin qu'empruntent les écrivains dans leurs ouvrages autobiographiques, en racontant leur propre jeunesse, est particulièrement malaisé parce que la vanité et la fausse pudeur viennent souvent interrompre le souvenir dès lors qu'il devient gênant pour l'auto-observation et réclame l'enjolivement de la vérité.[945]

Entre les lignes d'une telle déclaration, nous pouvons tout d'abord entrapercevoir les raisons qui conduiront Hug-Hellmuth à son projet du « *Tagebuch* » : celui-ci livrera une vérité

941 *Ibid.*, p.101. Nous soulignons.
942 À l'exception, bien entendu, de l'étude du Petit Hans.
943 S. Freud, *Trois essais sur la théorie sexuelle*, *op. cit.*
944 De nombreuses observations d'enfants ont vu le jour depuis le milieu du XIX^e^ siècle, notamment depuis celles de C. Darwin. Il s'agissait en général d'observations d'enfants menées par leurs propres parents. Hug-Hellmuth se servira des comptes rendus des Scupin et des Stern pour augmenter la quantité de matériel. Cf. H. Hug-Hellmuth, *Essais psychanalytiques...*, *op. cit.*, p. 148.
945 *Ibid.*,p. 102.

sexuelle que les écrivains (et les enfants) se refusent à exposer publiquement. En second lieu, cette remarque concernant les écrivains est symptomatique de la métapsychologie hug-hellmuthienne. Si la parole, de manière générale, n'est pas fiable, c'est, selon Hug-Hellmuth, en raison d'une dissimulation délibérée et non d'un refoulement qui échapperait au contrôle de la conscience. Aussi la conception hug-hellmuthienne de l'inconscient, proche en définitive de la « mauvaise foi » sartrienne[946], se trouve-t-elle rabattue sur ce qui se trouve volontairement réprimé. Conformément à cette logique, on comprend que rien ne puisse remplacer la méthode de l'observation « directe et objective » permettant de déceler ce que le sujet refuse d'avouer.

Afin de déjouer la censure consciente, obstacle au dévoilement scientifique de la vérité de l'âme enfantine, il convient, telle une Miss Marple de l'inconscient, de se faire détective afin de découvrir l'énigme – ici sexuelle – soigneusement occultée. Nous verrons quels seront les effets dommageables de ces prémisses sur la thérapeutique de l'enfant.

Contrairement à ce que l'on aurait pu attendre d'un projet consistant à aller sur leur terrain et à s'intéresser à leurs modes d'expression (jeux, dessins, expressions enfantines), la démarche de Hug-Hellmuth ne revint pas à donner la parole aux enfants, comme Freud l'avait fait, dans un geste fondateur, avec Dora ou Emmy.

En cela, sa métapsychologie implicite, si orthodoxe en apparence, occultait, selon nous, une divergence majeure avec celle du père de la psychanalyse, comportant le risque d'en compromettre radicalement les avancées.

✓ *L'exemple du jeu : 1913 « De la vie de l'âme de l'enfant. Le temps du jeu »*

C'est dans ce projet d'enquête que prend place l'analyse du jeu des enfants par Hug-Hellmuth. Sous sa plume, le jeu devient l'indice d'une pulsion qu'il s'agit de faire avouer.

Mode d'expression par excellence de l'enfant, celui-ci intéressa Hug-Hellmuth dans la mesure où, pour l'observateur averti, s'y révélait « lumineusement » la pulsion. De ce fait, le jeu apparut comme le moyen par excellence d'accès au monde inconscient et pulsionnel de l'enfant.

> Il nous est cependant facile de constater que de telles idées [sexuelles], *comme des fils lumineux*, forment la trame de l'unique activité quotidienne de l'enfant, son jeu, pour peu que nous nous donnions la peine de moins contrarier ses activités que nous ne le faisons habituellement.[947]

---

946 La « mauvaise foi » entendue au sens de « duplicité » de la conscience est la manière sartrienne de vider de sa substance la notion d'inconscient, irrecevable dans une théorie de l'intentionnalité. Elle désigne ces zones confuses dans lesquelles la conscience réussit à s'obscurcir elle-même et où, à la fois mystificatrice et mystifiée, elle parvient à se rendre dupe de son propre mensonge.

947 *Ibid.*, p. 102. Nous soulignons.

Que le jeu soit devenu chez elle un objet d'étude privilégié ne résulte pas du fait qu'il occuperait une place d'exception métapsychologique : dans les autres formations de l'inconscient – les « mots d'enfants », leurs lettres ou leurs fantaisies – la pulsion se trouve également à l'œuvre. Non, le jeu n'occupe pas une place à part : s'il se révèle un mode d'expression enfantin particulièrement prometteur pour l'analyse selon Hug-Hellmuth, c'est principalement pour deux autres raisons.

L'enfant, tout d'abord, passe le plus clair de son temps à jouer. Le jeu offre donc une grande quantité de matériel tout en permettant, en outre, de suppléer au manque de rêves et d'associations libres dans la clinique de l'enfant. Deuxièmement, le jeu semble particulièrement propice à l'interprétation puisque les idées sexuelles y apparaissent, nous dit Hermine, comme des « fils lumineux ». En d'autres termes, sa limpidité herméneutique fait du jeu un matériel idéal pour l'analyste.

Dans le texte de 1913, « De la vie de l'âme de l'enfant. Le temps du jeu », chaque jeu se trouve ainsi défini en fonction de la pulsion partielle à l'œuvre. Se succèdent des remarques de type descriptif consistant à reprendre le jargon psychanalytique et, sans plus de vertu explicative que celle, dormitive, de l'opium, à dévoiler le « sadisme », « l'auto-sadisme », « l'autoérotisme », le « masochisme » ou encore « l'exhibitionnisme » inconscients des jeux [948]. Hermine von Hug-Hellmuth mène l'enquête et s'applique à débusquer les mobiles pulsionnels à l'œuvre dans les activités enfantines.

Objectivable et réifié, le jeu se trouve réduit à la pulsion qui s'y manifeste, dans une clôture de l'interprétation ne permettant pas d'ouvrir, contrairement au rêve chez Freud, sur « l'Autre scène ». Le travail de Hug-Hellmuth consiste à étiqueter, comme un entomologiste, quel type de pulsion est à l'œuvre. Ni l'ambiguïté de l'acte ni les apories de l'interprétation ne l'arrêtent.

On constate ainsi que sa rencontre avec l'enfant, saturée par les énoncés freudiens des *Trois essais*, se résuma en définitive à une « application » de la psychanalyse à l'enfant et à ses jeux. N'y avait-il pas là, dès l'origine, un malentendu sur le sens de la rencontre analytique ? N'était-ce pas une manière de privilégier la *connaissance* de l'infantile au détriment d'une certaine *disposition* vis-à-vis de celui-ci ?

Selon nous, la psychanalyse ne peut être confondue sans risque avec l'application d'une théorie à une pratique, *a fortiori* avec l'application d'une grille d'interprétation. Les impasses de Hug-Hellmuth sont là pour nous rappeler combien la rencontre avec le sujet suppose, pour le

[948] À défaut de citer avec exhaustivité toutes les remarques de ce type, voilà, à titre d'exemple, une citation typique : « L'autosadisme qui se manifeste dès les premières années trouve une entière satisfaction dans les mille petites tortures que l'enfant s'inflige en riant. » *Ibid.*, p. 151.

thérapeute, un détour par l'infantile, compris avant tout comme lieu en lui-même et non comme vérité objectivable. Ce détour a partie liée avec la possibilité de creuser en soi-même le lieu de l'inconscient.

3. Journal d'une préadolescente : imposture et clivage

C'est précisément une impossibilité à ce niveau-là que semble avoir rencontrée Hug-Hellmuth et dont témoigne, selon nous, en contrepoint de ses écrits théoriques, sa position d'imposture. Le projet du « *Tagebuch eines Mädchens*… », publié en 1919 – mais connu par Freud dès 1915 –, témoigne en effet, selon nous, du rapport impossible d'Hermine à l'enfant qu'elle fut et, corollairement, de sa méprise tragique concernant l'infantile.

Aussi aurions-nous tort de considérer cette imposture comme anecdotique. Elle permet au contraire d'éclairer sous un jour nouveau les impasses de sa rencontre théorico-clinique avec les enfants.

Hermine, nous l'avons déjà relevé, considérait les témoignages des écrivains concernant leur vie pulsionnelle hypocrites et pudibonds – Gide ne publiera *Si le grain ne meurt* qu'en 1924. Aussi, afin de rendre justice aux hypothèses freudiennes, prit-elle l'étonnante décision de fabriquer de toutes pièces un témoignage qui dévoilerait « sans fard » ce que la censure des écrivains dissimulait.

Elle rédigea ainsi, dans un style puéril et un peu mièvre, un pseudo journal intime qu'elle fit passer pour l'écrit authentique d'une jeune fille surnommée « Grete Lainer », supposément écrit à l'intention d'une meilleure amie dénommée « Hella ». De cette manière, semblait-elle penser, les vues freudiennes se verraient confirmées de manière irréfutable de la plume-même d'une « enfant ».

Ce « journal » s'attache à relater jour après jour les menues choses du quotidien comme les disputes avec la grande sœur, la couleur des nœuds et des robes, les fautes d'orthographe faites à la dictée mêlées aux événements tragiques comme la mort brutale de la mère. Au détour de ce récit accumulant des « petits faits vrais » dignes du tableau réaliste le plus ressemblant, on découvre les premières interrogations et premiers émois sexuels, mêlant curiosité pour les premières « indispositions », trouble devant un bel officier, effroi à l'idée de l'acte sexuel et sidération suite à l'exhibition d'un « *flasher* ».

Le projet pour le moins paradoxal de Hug-Hellmuth consista donc, par amour du vrai, à faire un faux. Aspect encore plus paradoxal, et qui complique singulièrement le cas de Hermine von Hug-Hellmuth, faisant de cette imposture une structure moëbienne enroulée sur elle-même : cette dernière conçut un faux qui se basait… sur le vrai. Le journal de Grete Lainer comporte en

effet des similitudes évidentes avec la propre enfance d'Hermine[949], tous les commentateurs s'accordent sur ce point.

Nous souhaiterions montrer que le projet de faire du« faux avec du vrai » constitue l'exact inverse de la fiction cherchant à faire émerger du « vrai à partir du faux », à la manière de Flaubert se reconnaissant dans le personnage fictif de Madame Bovary. S'il est possible de considérer une œuvre de fiction comme une position proche de la dénégation, l'œuvre du faussaire opère clairement par clivage et déni. Là où Flaubert peut affirmer que Madame Bovary, contre toute apparence, « c'est lui », Hug-Hellmuth cherche, contre toute vraisemblance, à soutenir que Grete Lainer, ce n'est pas elle.

Dans le premier cas, l'écrivain crée un personnage fictif distinct de lui-même, mais dans lequel, en définitive, il se reconnaît. En cela, la fiction semble produire un dispositif proche de la dénégation : Madame Bovary n'est pas Flaubert, mais en fait, c'est Flaubert. Dans le deuxième cas, le faussaire n'entend pas tant créer un personnage fictif qu'un auteur réel dans lequel il dément toute possibilité de se reconnaître. Hug-Hellmuth et la jeune fille Véra qui porte le pseudonyme de Grete Lainer n'ont rien à voir l'une avec l'autre. Elles sont, conformément aux déclarations de Hug-Hellmuth, deux personnes distinctes.

Il est tentant, à ce stade, de se demander ce qui a retenu Hug-Hellmuth de simplement présenter son journal comme une œuvre de fiction littéraire – ce qu'il était à maints égards – ou, à l'inverse, de publier, en son nom, ses propres mémoires de jeune fille « sans enjolivement », ce qu'elle aurait pu choisir qu'il soit. Dans l'un comme dans l'autre cas, la « géniale théorie freudienne » aurait pu y trouver appui pour ses hypothèses. Mais peu nous importent en définitive les raisons de Hug-Hellmuth[950].

Nous ne prétendons pas ici faire une étude psychopathologique de cette dernière, mais cherchons à repérer les *effets* de sa position subjective, telle qu'elle apparaît dans la structure de ses écrits, sur ses énoncés théoriques et ses choix cliniques.

Ce que nous enseigne cette affaire de faux, c'est en premier lieu que le rapport subjectif hug-hellmuthien à l'enfant qu'elle fut se fit sur le mode d'un rejet, d'une non-reconnaissance, *Verleugnung*, et non sur le mode d'une simple dénégation, *Verneinung*, ou simple méconnaissance. Dans cette opération paradoxale visant à donner existence réelle à un double, Grete[951], « objectivement » distinct et clivé de sa propre personne, c'est l'impossibilité d'une subjectivation de cette part restée au dehors d'elle-même qui nous est donnée à constater. Il fut impossible à

949 Mort de sa mère, mauvais rapports avec sa sœur notamment.
950 Auxquelles de toute façon nous n'avons pas accès.
951 Surnommée « Rita ».

Hug-Hellmuth de se reconnaître dans cette jeune fille avouant ouvertement ses préoccupations sexuelles, ses chagrins et ses émois.

On sait que, face aux violentes accusations d'imposture, Hug-Hellmuth, jusque dans sa troisième préface[952], persista et « signa » (façon de parler pour une faussaire !), optant pour le maintien du clivage. Faute d'avoir introduit l'écart de la fiction, Hug-Hellmuth « créa » une enfant irréductiblement étrangère à elle-même, avec laquelle elle dément avoir un quelconque rapport, si ce n'est celui d'éditrice. L'imposture aboutit ainsi à une objectivation de soi, « aliénante » au sens étymologique : Hermine fit l'expérience d'une *schize* radicale et d'un littéral « je est un autre ». Grete n'était pas le nom d'un personnage lui permettant, *via* le détour de la fiction, d'habiter sa propre enfance. Selon ses dire, Grete était le pseudonyme d'une certaine Vera qu'elle aurait rencontrée jadis : d'une autre femme donc. Par cette procédure, Hug-Hellmuth, aliénée et s'aliénant à elle-même, devint, c'est notre hypothèse, *heautontimoroumenos*, bourreau d'elle-même ou, ce qui revient au même, la première victime de sa méthode d'analyse.

En toute cohérence, c'est sur ce mode qu'elle reçut et observa les enfants, cherchant à leur faire avouer, comme Grete, leurs préoccupations sexuelles, synonymes pour elle de dévoilement de l'infantile freudien.

Ajoutons en contrepoint, au risque d'étonner notre lecteur, qu'un impossible écart entre Hermine et la petite fille qui, dans le journal, nous confie son intimité pourrait bien constituer le corrélat de cette entreprise d'objectivation de soi-même et de *schize*. Si Hug-Hellmuth, dans son travail d'analyste, *observait* Grete et ses préoccupations sexuelles du dehors et avec objectivité comme une « autre », Hermine n'*était*-elle pas Grete dans la rédaction du journal ? En ce sens, Hug-Hellmuth n'avait-elle donc pas raison d'affirmer, sans en démordre, que ce journal était bien l'authentique écrit d'une enfant, traduisons : non pas une enfant par l'âge, mais celle qu'Hermine était *demeurée* ?

Interroger le rapport que l'on noue à sa propre enfance n'implique-t-il pas, en effet, la possibilité, d'une certaine manière, de s'en distancer ?

Cette construction fictionnelle d'un cas rencontre, et pas seulement concernant l'enfant, la difficulté de la présentation de cas en psychanalyse. Ainsi l'enfant, qu'il s'agisse de la rencontre à un âge précoce ou de le retrouver chez l'adulte, est toujours une reconstruction, jamais objectivable, mais conditionné par un récit d'après-coup. Si l'infantile est un autre nom de

952 Elle affirma alors que la jeune fille, Véra, qu'elle avait connue alors que cette dernière avait 19 ans et s'apprêtait à passer le baccalauréat, était morte depuis et que, conformément aux instances de la jeune femme, elle avait détruit toute trace du manuscrit que celle-ci lui aurait confié. Cf. « Troisième préface » (1922) au *Tagebuch*, H. Hug-Hellmuth, *op. cit.*

l'inconscient, il serait aussi vain de vouloir montrer et faire parler l'enfant et la névrose infantile que de prétendre exhiber l'inconscient.

4. Conception métapsychologique de l'enfant

✓ *L'enfant pervers*

Ce malentendu sur l'infantile dans l'enfant et cette *schize* subjective conduisit Hug-Hellmuth, selon nous, à une conception de l'enfant « pervers ». En effet, faute de considérer l'infantile comme le lieu de l'inconscient, en l'enfant qu'elle recevait comme en elle-même, Hug-Hellmuth en fit l'expression sans fard d'une pulsion objectivable. Partie à la recherche de cette dernière, elle ne put découvrir que des penchants psychopathiques chez ceux qu'elle étudiait.

Cet aspect apparaît surtout à partir de 1920, lorsque Hug-Hellmuth cesse d'observer les enfants pour rendre compte de sa méthode thérapeutique avec eux. Dressant les contours de celle-ci dans son intervention « De la technique de l'analyse de l'enfant » prononcée à La Haye devant Melanie Klein et Anna Freud, elle définira ainsi le trait principal de l'enfant, donnant l'impression de chercher, en dépit d'elle-même, à fournir des arguments contre la cure des enfants[953] :

> Contrairement à l'adulte masculin – mais conformément à un grand nombre de patientes – l'enfant n'éprouve souvent absolument aucun intérêt à se transformer, à renoncer à son attitude actuelle à l'égard de son entourage. Il se sent infiniment important grâce à ses « méfaits », et son sentiment de puissance qui lui permet de s'imposer aux personnes de son entourage, son narcissisme qui savoure la perpétuelle attention que lui portent ses proches font qu'il ne renoncera pas à sa « malfaisance ». Pour l'enfant sadique, comme pour l'enfant manifestement masochiste, les disputes, les éclats de colère, les punitions qui se répètent jour après jour sont des exigences de son âme malade.[…] C'est ainsi que j'eus en charge le traitement d'un petit voleur impénitent qui considérait qu'on le harcelait à l'école comme à la maison […].[954]

L'enfant ne souhaite pas guérir, mais, au contraire, jouit « narcissiquement » de sa maladie – comme la femme, nous dit Hermine, déniant cette fois le rapport constitutif, non plus à l'enfant qu'elle fut, mais à son propre sexe[955]. L'enfant n'est pas affecté par des pulsions partielles perverses donnant lieu à des fantasmes, il est sadique ou masochique dans la réalité. Qu'il soit

---

953 Deux autres traits qui auraient pu la dissuader de mener des analyses caractérisent, selon elle, l'enfant : non seulement, celui-ci ne se soumet pas de son plein gré à l'analyse mais, de plus, il souffre d'événements présents et non du passé comme c'est le cas pour l'adulte.

954 H. Hug-Hellmuth (1920), *Essais psychanalytiques...*, *op. cit.*, p. 198.

955 À nouveau, nous voyons ici de manière éclatante combien sa position subjective demeure non-interrogeable.

« polymorphiquement pervers » fait de l'enfant, dans l'interprétation de Hug-Hellmuth, un délinquant voire un criminel en puissance, ne s'en distinguant peut-être que dans la mesure où ses forfaits peuvent encore passer pour mineurs. L'interprétation hug-hellmuthienne de la thèse freudienne, négligeant la distinction du fantasme et de l'acte ainsi que celle du désir criminel et du crime effectif, occulte le plan de la réalité fantasmatique pour lui préférer celui de la réalité tout court. On glisse sans cesse d'un enfant « pervers polymorphe » à un enfant criminel qui dissimule délibérément ses penchants – notamment dans le jeu. Par cette opération d'écrasement de la théorie freudienne sur son sens littéral, il nous semble, en définitive, que Hug-Hellmuth en vient à énoncer une conception de l'enfant pervers.

- ✓ *« Atopique » de la psyché enfantine*

Sa conception de l'enfant s'accompagne d'une autre subversion métapsychologique, celle de la tripartition inconscient/préconscient/conscient, topique sur laquelle elle s'appuie pour élaborer un modèle de la psyché enfantine.

À un niveau métapsychologique fondamental, comme nous l'avons déjà fait observer, une conception de l'inconscient ramenée à celle de la « mauvaise foi » perd sa consistance freudienne et la tripartition conscient, inconscient et pré-conscient se trouve, à son tour, vidée de son sens. Dans la mesure où, nous dit Hug-Hellmuth, il dissimule ses pulsions, l'enfant, comme l'écrivain, ne déroge pas à cette conception paradoxale de « l'inconscient conscient »[956] qui se confond avec un contenu conscient volontairement réprimé. Il n'y aurait pas de refoulement ni d'inconscient chez l'enfant, seulement de l'hypocrisie.

À un deuxième niveau, c'est la psyché de l'enfant toute entière qui, telle une sorte de soupe psychique primitive, reflet de l'indistincte métapsychologie hellmuthienne, demeure indifférenciée. Les lieux psychiques s'y mêlent et s'y confondent sans coupure, rendant toute topique impossible. Le préconscient semble y devenir le réceptacle fourre-tout d'un inconscient en définitive indifférenciable de la conscience :

> L'analyse elle-même ne rend pas conscients ces restes de souvenirs de scènes primitives, *le processus de fusion entre des impressions nouvelles et ces restes s'effectue peut-être dans le préconscient* et il revient à des expériences ultérieures, survenues à des stades supérieurs du développement de leur permettre d'entrer dans la conscience.[957]

---

956 En effet, selon Hug-Hellmuth, l'enfant est conscient de ses pulsions, mais les dissimule. S'il n'est, toutefois, pas vraiment condamnable, c'est qu'il n'en est néanmoins pas vraiment… conscient. Il semblerait que tout « cela » se passe donc, pourrait-on dire, à un niveau… pré-conscient.

957 H. Hug-Hellmuth (1920), *Essais psychanalytiques...*, *op. cit.*, p. 207. Nous soulignons.

C'est ce qui, d'ailleurs, distinguerait, selon Hug-Hellmuth, la topique de la psyché enfantine de la topique de la psyché adulte. Dans un des seuls passages où Hug-Hellmuth tente de préciser sa conception de la psyché de l'enfant, le flottement apparaît :

> Et l'analyse d'enfant nous permet bien de penser que, chez lui, les processus de la vie d'âme se déroulent à des niveaux différents de ceux des adultes, avec *des connexions tantôt plus lâches, tantôt plus rigides* que chez l'adulte ; que chez l'enfant, *beaucoup d'impressions, même si elles n'atteignent jamais le seuil du conscient, laissent pourtant des traces nettes dans l'âme*.[958]

On voit combien les lieux psychiques se confondent tant les connexions y sont indéfinissables, à la fois plus rigides et plus lâches, et les oppositions s'y dissolvent – les impressions inconscientes ayant la netteté de celles qui atteignent la conscience. À tel point qu'en définitive, ladite topique enfantine hug-hellmuthienne se muerait en ce qu'il conviendrait d'appeler plus justement une « atopique » enfantine.

En toute logique, c'est dans ces limbes indistincts que se déroulera l'analyse des enfants, dans une zone grise dans laquelle se chevauchent les lieux psychiques :

> […] ce n'est pas par un travail conscient que l'acceptation (de l'interprétation) s'est faite, une grande partie du travail analytique de l'enfant s'accomplit dans son inconscient et, contrairement à ce qui se passe chez l'adulte, reste durablement inconscient ; seul le changement de son comportement donne à l'analyste la preuve que la peine qu'il s'est donnée n'a pas été vaine.[959]

Dans cette version, c'est cette fois le lieu de la conscience qui semble se trouver oblitéré au profit d'un empire de l'inconscient.

Mais au final, que le conscient se trouve annexé à un inconscient totalitaire ou que ce dernier soit au contraire ramené à une conscience imbue de mauvaise foi revient au même : la possibilité de distinction s'est évanouie et la tripartition topique vidée de son sens.

5. Conception de la cure

Il est permis de nous interroger sur les conséquences cliniques d'une telle métapsychologie. En effet, contrairement à toute attente, le postulat de l'enfant pervers et l'« atopique » de la psyché enfantine ne découragèrent pas Hug-Hellmuth à mener des cures d'enfants. Au contraire, son texte de 1920, puis celui de 1924,[960] montrent les moyens hétéroclites qu'elle met en œuvre pour adapter la *talking cure* à ces derniers.

---

958 *Ibid.* Nous soulignons.
959 H. Hug-Hellmuth (1920), *Essais psychanalytiques...*, *op. cit.*, p. 213.
960 H. Hug-Hellmuth (1924), *Essais psychanalytiques...*, *op. cit.*

Synthétiser sa technique, qui se présente sous la forme d'un catalogue de recettes hétérogènes – allant de la suggestion à l'inquisition, en passant par le comportementalisme et la confidence –, relève d'une gageure.

En comparaison, la conception pédagogique annafreudienne de la cure, se déduisant d'une conception de la psyché enfantine fondée sur la seconde topique freudienne, fait preuve, par sa rigueur, si ce n'est d'une position clinique indiscutable, d'une parfaite clarté théorique.

Chez A. Freud, la psyché enfantine se compose d'un ça envahissant, d'un moi fragile et d'un surmoi pas encore installé (incarné dans des figures réelles extérieures : les parents). Cette conception dicte les termes d'une analyse *stricto sensu* impossible. En effet, toute désinhibition de la pulsion produite par l'analyse conduisant automatiquement au risque de la perversion du fait d'un moi et d'un surmoi immatures, il s'agira, pour le thérapeute, de protéger l'enfant exposé aux ravages d'Eros en incarnant un idéal tutélaire. De manière métapsychologiquement cohérente[961], il s'agit alors, pour Anna Freud, de soutenir la nécessité d'allier psychanalyse et éducation et, dans une improbable alliance de la *via di porre*[962]et de la *via di levare*[963], de venir occuper la place à la fois de l'analyste et celle du moi idéal de l'enfant. Si cette position peut paraître contestable, elle relève néanmoins d'un effort déductif évident.

La thérapeutique de Hug-Hellmuth est, elle, génétiquement plus difficile à reconstituer, du fait même de ses flottements et subversions métapsychologiques. Il nous apparaît en effet que sa conception de l'enfant pervers et de l'atopique enfantine, corollaire de son attitude d'objectivation, aurait pu la conduire à demeurer dans une position d'observatrice objective, incompatible, en toute rigueur, avec la dimension subjective nécessaire à toute approche thérapeutique.

Or il semble, au contraire, que Hug-Hellmuth ait déroulé ces prémisses pour élaborer sa clinique, conduite par là à une position pour le moins éthiquement curieuse, mêlant à la fois observation inquisitrice du patient et identification à ce dernier, nous évoquant, pour notre part, la figure de Vergerus, pasteur et beau-père inquiétant du film *Fanny et Alexandre* de I. Bergman[964].

Il semble en effet qu'il n'y ait d'autre possibilité, pour accueillir le patient devenu transparent au travers de l'enquête et de la procédure d'objectivation, que de s'y identifier en devenant son confident, passant sans coupure possible de la position d'inquisiteur à celle de complice. C'est en définitive à une équivalence du même et de l'autre, déniant toute place à la subjectivité, qu'aboutit, selon nous, l'enquête pulsionnelle « objective » hellmuthienne. Comme

961 Malgré la contradiction interne d'une telle position.
962 Voie de l'éducation selon Freud.
963 Voie de l'analyse.
964 Dans le film *Fanny et Alexandre*, Vergerus incarne la volonté de maîtrise de la puissance subversive de l'enfance à laquelle le film rend un vibrant hommage.

nous l'avons fait remarquer, une telle confusion entre l'enfant et elle-même, corrélative d'une infranchissable distance avec lui, était déjà inscrite dans l'entreprise du *Journal* et de ses paradoxes.

Conformément à l'adage selon lequel « la fin justifie les moyens », Hug-Hellmuth ne recule devant aucune pratique d'observation permettant d'assouvir ce qui finit par ressembler à une fureur de savoir. La déclinaison de tout un florilège de « trucs »[965] dont le but affiché est de recueillir le plus d'informations possibles l'expose ouvertement. Telle le Prince de Machiavel, Hermine, usant tour à tour de séduction[966], de tromperie[967] et de coercition pure et simple[968], recommande de recourir aussi bien aux armes du renard (la ruse) que du lion (la force) pour arriver à débusquer la pulsion. À partir de là, on constate que toute intervention de l'analyste, qui, en tant que telle, pourrait paraître légitime, se trouve, comme par contagion, potentiellement subvertie ou en voie de l'être. Ainsi en va-t-il, par exemple, du projet de « susciter la confiance »[969] du patient, toujours suspect d'être en réalité davantage un moyen subordonné au désir de pénétrer encore plus efficacement le monde secret de l'enfant qu'un impératif éthique de fiabilité du côté du thérapeute.

Cette méthode d'investigation se révèle, selon nous, la conséquence théorique de l'enfant conçu comme pervers et de l'inconscient comme mauvaise foi. Dans la mesure où l'enfant cherche à tromper et que l'inconscient est dissimulation délibérée de la pulsion, le « thérapeute » se mue en inquisiteur, à la recherche d'indices qui le mettent sur la piste pulsionnelle. Remarquons au passage combien le registre de l'indice, voire, pour être plus exact, de « l'aveu », tendant à remplacer le registre symbolique du signe, condamne l'interprétation hellmuthienne à demeurer au niveau d'une enquête policière se situant au niveau de la réalité elle-même.

À ce titre, il n'est pas anodin, finalement, que Hug-Hellmuth fournisse comme « technique de l'analyse » un ensemble de recettes disparates. S'il est vrai que toute technique

---

965 H. Hug-Hellmuth (1920), *Essais psychanalytiques...*, *op. cit.*, p. 205.

966 « jouer avec l'enfant » ou lui « dire la vérité » par exemple. H. Hug-Hellmuth (1920), *Essais psychanalytiques...*, *op. cit.*, p. 204 et 205.

967 Par exemple, cette tromperie peut consister à l'observer à son insu : « si l'observation de l'enfant en train de jouer est importante, il est tout aussi important de procéder à cette observation avec prudence. Si nous voulons vraiment connaître l'enfant, nous devons l'observer quand il se croit seul. » H. Hug-Hellmuth (1924), *Essais psychanalytiques...*, *op. cit.*, p. 233.
Autre exemple : afin de contraindre un enfant à rentrer en relation avec elle, Hug-Hellmuth simule d'avoir « quelque chose dans l'œil » pour « rompre la glace » H. Hug-Hellmuth (1924), *Essais psychanalytiques...*, *op. cit.*, p. 204.

968 En contraignant le patient à venir à sa séance par exemple : « Dans la mesure du possible, l'analyse elle-même, tout comme la première rencontre entre l'analyste et son jeune patient doivent avoir lieu au domicile de ce dernier. Il faut rendre l'analyse indépendante des humeurs de l'analysant qui s'entend parfaitement tantôt à fabriquer un malaise qui l'empêchera de venir, tantôt à « sécher » la séance d'analyse, tantôt à arriver en retard ». H. Hug-Hellmuth (1920), *Essais psychanalytiques...*, *op. cit.*, p. 202.

969 « L'entière vérité est souvent le bon moyen pour conquérir d'emblée la confiance des analysants les plus mûrs. » H. Hug-Hellmuth (1920), *Essais psychanalytiques...*, *op. cit.*, p. 204.

comporte une métaphysique[970], on supposerait en vain une autre cohérence à ce catalogue hétéroclite de « trucs » que la recherche empirique acharnée du crime pulsionnel dans une procédure d'analyse comprise comme inquisition.

Dans de telles circonstances, on ne peut que constater combien la dimension totalitaire de l'objectivation, ne laissant aucune place au secret ou à un écart entre patient et thérapeute, condamne l'émergence d'une subjectivité de l'enfant. Une telle théorisation occultant l'altérité irréductible, par définition inobjectivable, de l'autre implique au contraire, comme idéal de cure, la transparence parfaite d'un jeune patient traversé de part par un regard omniscient.

Réciproquement, la seule possibilité d'accueillir cliniquement l'enfant conformément à cette exigence de *glasnost* analytique devient, selon nous, l'identification, que Hug-Hellmuth nomme du nom de « confidence ». Car il ne s'agit pas seulement d'observer l'enfant, nous dit-elle, mais de permettre à ce dernier de se livrer en toute confiance[971]. Hug-Hellmuth affirme ainsi la nécessité de devenir la « confidente idéale » de l'enfant, conformément au désir « très ancien » de ce dernier que « le père et la mère soient les confidents de son petit cœur »[972]. Dans la mesure où ce dernier, objectivé, ne conserve aucune part d'ombre, le comprendre et s'en faire le confident, c'est, nous semble-t-il, adhérer à ses positions sans possibilité d'instaurer une quelconque coupure. Nous voyons combien cette conception de l'analyse des enfants condamne donc Hug-Hellmuth à devenir tout à tour juge implacable et complice de l'enfant.

Il est difficile de ne pas anticiper le caractère potentiellement ravageur de cette conception de la cure, tout comme il est difficile de ne pas établir un lien avec l'assassinat tragique dont Hug-Hellmuth fut la victime en 1924, par son neveu et principal analysant.

Voilà, à titre d'exemple, le texte d'une lettre de son neveu alors âgé de 6 ans :

> J'ai enfoncé mon bâton dans un nid de guêpe, et j'en ai tué cinq. Mais une des guêpes est sortie et m'a piqué au bras, à travers la chemise. Maintenant, j'ai meilleur appétit. Parce que j'ai une très bonne cuisinière, c'est ma maman.[973]

970 Selon l'affirmation de Sartre concernant la technique littéraire de Faulkner : J.-P. Sartre (1947) « A propos de *Le bruit et la fureur* : la temporalité chez Faulkner », *Situations I*, Paris, Gallimard, 1947.

971 « Une compréhension entière de l'univers des pensées et des sensations infantiles éveillera la confiance entière de l'enfant, et, grâce à ces deux facteurs, la voie est trouvée qui épargnera à l'enfant bien des fautes et bien des préjudices. » H. Hug-Hellmuth (1920), *Essais psychanalytiques...*, *op. cit.*, p. 199.

972 *Ibid.*, p. 213.

973 H. Hug-Hellmuth (1914), *Essais psychanalytiques...*, *op. cit.*, p. 126.

Et le commentaire qu'elle en fit :

> Il nous trahit une bonne part de sa curiosité sexuelle et de son sadisme, qui s'expriment dans l'acte de percer le nid de guêpes (…). Il révèle le désir qu'il éprouve pour sa mère, et l'esprit retors avec lequel il extorque d'elle ses petits plats.[974]

6. Conclusion : Hug-Hellmuth et les enjeux de la cure des enfants

N'ayant rencontré l'enfant réel que sur le mode de l'objectivation et l'enfant qu'elle fut sur celui du clivage, coincée dans une position oscillant entre l'identification et l'observation, Hug-Hellmuth, dans un éclectisme troublant, fut conduite à défendre la conception d'un analyste tout à tour confident idéal et inquisiteur.

Dans son *Tagebuch*, cette impossible articulation subjective est manifeste. L'entreprise d'imposture montre en effet combien Hug-Hellmuth resta clivée en deux : l'auteur du journal qui resta une éternelle enfant et la « femme savante » qui se consacra à l'analyse et à l'étude des enfants. L'impossible rencontre de ces deux dimensions conduisit, selon nous, à des impasses théorico-cliniques majeures.

Cela nous a conduit à penser combien l'enfant, comme tout sujet, n'est peut-être « rencontrable » qu'à partir de notre propre rapport à l'infantile. En cela, rencontrer l'enfant ne nécessite pas tant un savoir préalable sur l'enfant au sens d'une psychologie de l'enfant qu'un accès à l'Enfant en nous, c'est-à-dire à l'inconscient. Voilà ce que serait reconnaître, suite à Wordsworth repris par Freud, un sens à l'affirmation selon laquelle « *the Child is the father of the Man* ».

Nous voyons que les questions concernant le champ de la psychanalyse des enfants et des adolescents, partiellement laissées en suspens par Freud[975], et travaillées par Hug-Hellmuth, demeurent décisives. Si les réponses hug-hellmuthiennes posent problème, elles permettent néanmoins de soulever des enjeux théoriques et cliniques majeurs : d'une part, celui du statut de la demande de l'enfant dans la cure, c'est-à-dire la possibilité de le considérer comme un sujet, d'autre part, celui du statut de l'infantile dans l'enfant.

---

974 *Ibid.*, p. 127.

975 Freud reconnut le domaine de la cure des enfants comme celui des femmes : « Il s'est spontanément produit que l'analyse d'enfants est devenue le domaine des analystes femmes, et sans doute cela restera-t-il ainsi. » FREUD S. (1932), « XXXIVe leçon, Éclaircissements, applications, orientations », *Op. C. XIX 1931-1936*, traduction J. Altounian, A. Bourguignon, M. Candelier, C. Chiland, P. Cotet *et al.*, Paris, PUF, 1995, p.233.

S'il était besoin, ces deux questions suffiraient à nous convaincre de l'intérêt de ne pas en rester aux termes de la controverse sur la cure de l'enfant telle qu'elle éclata, au lendemain de la mort d'Hermine, entre Melanie Klein et Anna Freud.

7. Bibliographie et filmographie de l'annexe

BERGMAN I., *Fanny och Alexander*, 1982 (film).

FENDRICK S.I., *Fiction des origines de la psychanalyse avec les enfants*, Paris, Denoël, 1989.

FRANK C., « The discovery of the Child as an Object Sui Generis of Cure and Research by Melanie Klein as Reflected in the Notes of her First Child Analyses in Berlin 1921- 1926 », *Psychoanalysis and History,* 1, 1999, 155-174.

FREUD S. (1932), « XXXIV[e] leçon, Eclaircissements, applications, orientations », *Op. C. XIX 1931-1936*, traduction J. Altounian, A. Bourguignon, M. Candelier, C. Chiland, P. Cotet *et al.*, Paris, PUF, 1995

GEISSMANN C., GEISSMANN P., *Histoire de la psychanalyse de l'enfant - Mouvements, idées, perspectives,* Paris, Bayard, 2004.

GRAF-NOLDE A., *Der Fall Hug-Hellmuth. Eine Geschichte der frühen Kinder-Psychoanalyse.* München/Wien, Verlag Internationale Psychoanalyse, 1988.

GRINSTEIN A., « Book Review on Hermine Hug-Hellmuth: Her Life and Work », *Journal of the American Psychoanalytical Association,* 1994, 42, 901-904.

HUBER W., « Die erste Kinderanalytikerin », *Psychoanalyse als Herausforderung*, Vienna, ed. Heimo Gastager *et al.*, 1980, 125-134.

HUG-HELLMUTH H. von, *Essais psychanalytiques. Destin et écrits d'une pionnière de la psychanalyse des enfants*, traduction D. Soubrenie, Paris, Payot, 1991.

JONES E., *Sigmund Freud : Life and Work. Vol 3: The Last Phase 1919-1939*, London, Hogarth Press, 1957.

KEINTZEL B. et KOROTIN I., *Wissenschaftlerinnen in und aus Österreich*, Wien, Böhlau, 2002.

KLEIN M., *The Psychoanalysis of Children*, London, Hogarth Press. 1932

KLEIN M., « The Psychoanalytic Play Technique »,*American Journal of Orthopsychiatry*, vol. 25, 1955, 223-237.

LE RIDER J., « Préface à H. von Hug-Hellmuth », *Essais psychanalytiques. Destin et écrits d'une pionnière de la psychanalyse des enfants*, traduction D. Soubrenie, Paris, Payot, 1991, 7-14.

MAC LEAN G. et RAPPEN U., *Hermine von Hug-Hellmuth: Her life and work*, New York, Routledge, 1991.

PALFRAMAN D., « Book Review on Hermine Hug-Hellmuth, Her Life and Work », *J Psychiatry Neurosci.,* 1992, 17 (4), 184.

ROUDINESCO E., « Les premières femmes psychanalystes », *Mil neuf cent*, 16, Paris, J. Julliard, 1998, 27-41.

RUIZ R., *Généalogies d'un crime*, 1997 (film).

SARTRE J.-P. (1947), « A propos de *Le bruit et la fureur* : la temporalité chez Faulkner », *Situations I*, Paris, Gallimard, 1947.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION **5**

1 WINNICOTT ET LE PLAYING **12**

1.1 Les fondements philosophiques de la pensée du jeu chez Winnicott *14*

1.1.1 La pensée romantique du jeu 14

1.1.2 Le jeu après la métaphysique 17

1.1.2.1 Le jeu et la mort de Dieu 17

1.1.2.2 Le « Oui » au jeu 19

1.1.3 Proposition théorique : du négatif dans le jeu winnicottien 21

1.2 L'aire de jeu entre patient et thérapeute : un principe winnicottien *24*

1.3 Les expériences du jeu *28*

1.3.1 Le jeu et l'homme Winnicott : 28

1.3.1.1 Clownerie 29

1.3.1.2 Nonsense 30

1.3.1.3 Lyrisme poétique 31

1.3.2 Le jeu dans l'écriture winnicottienne 33

1.3.3 Les quatre sources cliniques du jeu 35

1.3.3.1 Le bébé « qui ne jouait plus » : la faculté de s'étonner de l'étonnement (1931) 37

1.3.3.2 Le jeu à la spatule dans *The Observation of Infants in a Set Situation* (1941) 41

1.3.3.3 Le *squiggle* : *Therapeutic Consultations in Child Psychiatry* 45

1.3.3.4 L'objet transitionnel (1953) 50

1.4 La psychanalyse, un « jeu sophistiqué » ? *55*

1.4.1 Le jeu comme modèle de la cure 55

1.4.1.1 Le renversement de Winnicott 55

1.4.1.2 La psychanalyse selon Winnicott : entre naturalité et sophistication 57

1.4.2 L'expérience du *playing* winnicottien 58

1.4.2.1 « *A new experience in a specialized setting* » 58

1.4.2.2 « *Playing is doing* » 61

1.5 L'envers et les paradoxes du jeu *63*

1.5.1 « Se surprendre soi-même » : l'expérience inédite du jeu 63

1.5.2 La *formlessness* ou le négatif du *playing* 65

1.5.3 *Play* et *game* 69

1.5.4 *Play* et *playing* 71

1.5.5 *Playing* et jeu manifeste 75

1.5.5.1 Des jeux sans *enjoyment* (1936, 1942) 76

1.5.5.2 Un jeu fétichique : le garçon à la ficelle (ajout de 1969) 77

1.5.5.3 La femme qui faisait des réussites : *playing* and *fantasying* (1971) 79

1.6 Conclusion *82*

2 KLEIN ET LA « TECHNIQUE PSYCHANALYTIQUE DU JEU » 83

2.1 Introduction : le jeu élevé à la dignité d'objet théorique et clinique 84

2.1.1 Jeu, *paidia* et *spoudê* 84

2.1.2 Le jeu comme technique 85

2.1.3 Une authentique théorie kleinienne du jeu 87

2.1.4 Effets du jeu sur les innovations kleiniennes 88

2.2 Le jeu et l'invention de la psychanalyse de l'enfant : éléments historiques 90

2.2.1 Jeu et cure des enfants : enjeux d'une articulation 90

2.2.2 La difficile naissance de la cure de l'enfant 93

2.2.2.1 L'objection morale 93

2.2.2.2 L'objection technique 96

2.2.3 Conclusion : les trois temps de l'invention de la clinique du jeu 98

2.3 La « technique analytique du jeu » kleinienne 100

2.3.1 L'exploration de l'inconscient 101

2.3.2 L'analyse du transfert 104

2.3.2.1 La question de l'analyse du transfert chez l'enfant 105

2.3.2.2 De la chambre d'enfant à la salle de jeux de l'analyste 106

2.3.3 La règle fondamentale 107

2.3.3.1 Le jeu et l'association libre 107

2.3.3.2 Le libre jeu du processus primaire 109

2.3.3.3 Le jeu et le rêve 110

2.3.4 La question de l'interprétation du jeu : enjeux théoriques et cliniques 112

2.3.4.1 Le jeu et la parole 113

2.3.4.2 Le jeu et le symbolisme 117

2.3.4.3 Le jeu et la répétition 119

2.3.4.4 Le jeu et l'angoisse 120

2.3.4.5 Les limites de l'interprétation kleinienne du jeu 121

2.3.5 La question du dispositif du jeu : enjeux éthiques et cliniques 124

2.3.5.1 Équivalence de l'association libre et du jeu spontané ? 124

2.3.5.2 L'objection annafreudienne 125

2.3.5.3 Difficultés éthiques et cliniques 126

2.3.6 La question du jeu comme *technè* : problèmes de perspective 129

2.4 La théorie kleinienne du jeu comme expulsion de l'angoisse 131

2.4.1 Le jeu comme personnification 131

2.4.2 Les deux mécanismes de la personnification ludique 133

2.4.2.1 La projection 133

2.4.2.2 Le clivage 135

2.4.3 Le jeu, d'Eros à Thanatos 137

2.4.4 La personnification et la psyché 139

2.4.4.1 La psyché comme théâtre… 140
2.4.4.2 …de la cruauté 141
2.4.5 La personnification et le transfert 143
2.4.6 Le jeu comme expulsion : enjeux et problèmes 145
2.4.6.1 Le jeu comme mécanisme schizo-paranoïde ? 146
2.4.6.2 Le jeu et le délire 147
2.5 Conclusion : première ébauche d'une classification des jeux 150

3 FREUD ET LE KINDERSPIEL : PROPOSITION POUR UNE TRIPARTITION STRUCTURALE DES JEUX 152

3.1 L'introuvable théorie freudienne du jeu 154
3.1.1 D'une certaine distance freudienne vis-à-vis du jeu 156
3.1.1.1 L'ambivalence dans l'appréhension du jeu 156
3.1.1.2 Le jeu : une notion marginale 158
3.1.2 La place métapsychologique du *Kinderspiel* dans l'œuvre freudienne 159
3.1.2.1 Le jeu et le principe de plaisir 160
3.1.2.2 Du principe de plaisir à l'au-delà du principe de plaisir 161
3.1.2.3 L'usage métapsychologique du jeu dans l'œuvre freudienne : proposition 162
3.1.2.4 Le jeu, notion « double » 163
3.1.3 Proposition pour une interprétation freudienne des jeux dans la cure 164
3.1.3.1 Les « trois » jeux interprétés par Freud et la logique du fantasme 164
3.1.3.2 Pour une théorie du jeu d'inspiration freudienne 165
3.2 L'aporétique question de la cure des enfants chez Freud 167
3.2.1 Le dispositif de cure du petit Hans 167
3.2.2 L'infantile chez l'enfant et chez l'adulte 172
3.2.3 Le « domaine des femmes » 174
3.3 Le jeu et l'acte symptomatique 175
3.3.1 Le jeu avec des boulettes de pain 175
3.3.2 Deux jeux du petit Hans 180
3.4 Le jeu, l'œuvre et le fantasme : repères métapsychologiques 183
3.4.1 Le jeu et le *Phantasieren* 183
3.4.2 Le jeu, lieu d'élaboration du fantasme 185
3.4.2.1 Le jeu est un montage : l'exemple du *fort-da* 186
3.4.2.2 De la dînette à *Fin d'un jeu* : l'importance du rien dans le jeu 188
3.4.2.3 Qui joue dans le jeu ? 190
3.4.3 Le jeu, la poésie et l'amour 192
3.4.3.1 Tout *phantasieren* est déjà *dichten* 192
3.4.3.2 Tout *spielen* est déjà *dichten* 194
3.4.3.3 Le joujou et la cristallisation amoureuse 196
3.5 Le jeu, l'humour et le trompe-l'œil : repères structuraux 199

3.5.1 Le triomphe de l'humour : une scène en trompe-l'œil 201
3.5.1.1 L'humour et le trauma 201
3.5.1.2 Mécanisme de l'humour : *Abweisung* et *Verweigern* 203
3.5.1.3 Le lieu de l'humour 205
3.5.2 Les trois scènes du jeu : proposition pour une tripartition structurale des jeux 209
3.5.2.1 Le jeu naît d'un écart symbolique 209
3.5.2.2 Trois logiques inconscientes du jeu 214
3.6 Le jeu « trompe-l'œil », le jeu « leurre » et le jeu « suppléance » *221*
3.6.1 Le jeu « trompe-l'œil » : un jeu du petit Hans 221
3.6.1.1 Le leurre et le trompe-l'oeil 221
3.6.1.2 Du symptôme de la phobie du cheval au jeu du cheval 223
3.6.1.3 *Witz* et lapsus, jeu et phobie 227
3.6.1.4 Le jeu et la loi 230
3.6.2 Le jeu « leurre » : Arpad ou le petit homme coq 232
3.6.2.1 Le jeu leurre et la *Verleugnung* 232
3.6.2.2 Le jeu d'Arpad, le « petit homme coq » 233
3.6.2.3 Le plein d'un jeu sans négation 235
3.6.2.4 Absence de demande ou la question du dispositif et de la structure 236
3.6.3 Le jeu « suppléance » : M. et Loujine 238

4 LES TROIS DIMENSIONS DU JEU 240
4.1 Les trois dimensions du jeu *241*
4.1.1 *De ludo aut ludis* ? 241
4.1.2 « Qu'est-ce qu'un jeu ? » : Babel théorique 243
4.1.3 Les trois dimensions du jeu et le paradigme pictural 244
4.2 Le jeu comme dispositif *249*
4.2.1 Le jeu : un espace « à part » 249
4.2.1.1 Cadre du tableau et saut symbolique 249
4.2.1.2 Le jeu comme « parenthèse » 250
4.2.2 La légalité des jeux 251
4.2.2.1 Légalité du jeu dans les « jeux de règles » 252
4.2.2.2 Le dispositif des « jeux symboliques » 253
4.2.2.3 « Jeux d'exercice » et stéréotypies 262
4.2.3 Le dispositif du jeu et le dispositif de la cure 265
4.2.3.1 Le jeu comme structure double 265
4.2.3.2 Le jeu dans le dispositif de la cure 268
4.3 La dimension « jouée » du jeu *275*
4.3.1 Rencontrer et écrire le jeu 275
4.3.2 « L'être-au-jeu » 278
4.3.2.1 Proposition pour une approche phénoménologique du jeu 278

4.3.2.2 Le jeu comme « monde » ... 279
4.3.2.3 Les paysages du jeu ... 281
4.3.2.4 Les jeux et la durée ... 285
4.3.3 Les jeux, le mythe, la science et la métaphysique ... 288
4.3.3.1 Les jeux de fiction et le mythe : proposition ... 288
4.3.3.2 Jeux de règles et jeux d'exercice, science et métaphysique ... 289
4.3.3.3 Deux exemples de jeu de « fiction » ... 291
4.4 La dimension « jouante » du jeu ... 300
4.4.1 Proposition : le jeu comme *Gestaltung* ... 300
4.4.2 L'invention d'un jeu : E. ... 301
4.4.2.1 Premier temps : les stéréotypies ... 301
4.4.2.2 Deuxième temps : l'inscription d'une permanence ... 302
4.4.2.3 Le troisième temps : la castration du thérapeute ... 304
4.4.2.4 Le temps d'un jeu ... 307
4.4.3 Les effets d'un jeu ... 308
4.4.3.1 Une mise en forme de la pulsion ... 308
4.4.3.2 Habiter le langage ... 309
4.4.3.3 Jouissance et jubilation ... 310
4.4.4 Le « jouant » et le « joué » ... 311
4.4.5 L'inauguration d'un nouveau rapport au réel ... 313
CONCLUSION : UN TROMPE-L'ŒIL THEORIQUE ... 316
BIBLIOGRAPHIE ... 321
ANNEXE : HUG-HELLMUTH OU LES IMPASSES D'UNE CONCEPTION OBJECTIVANTE DE L'INFANTILE ... 333
TABLE DES MATIERES ... 354