ALICE PETIT

Vivre, c'est j

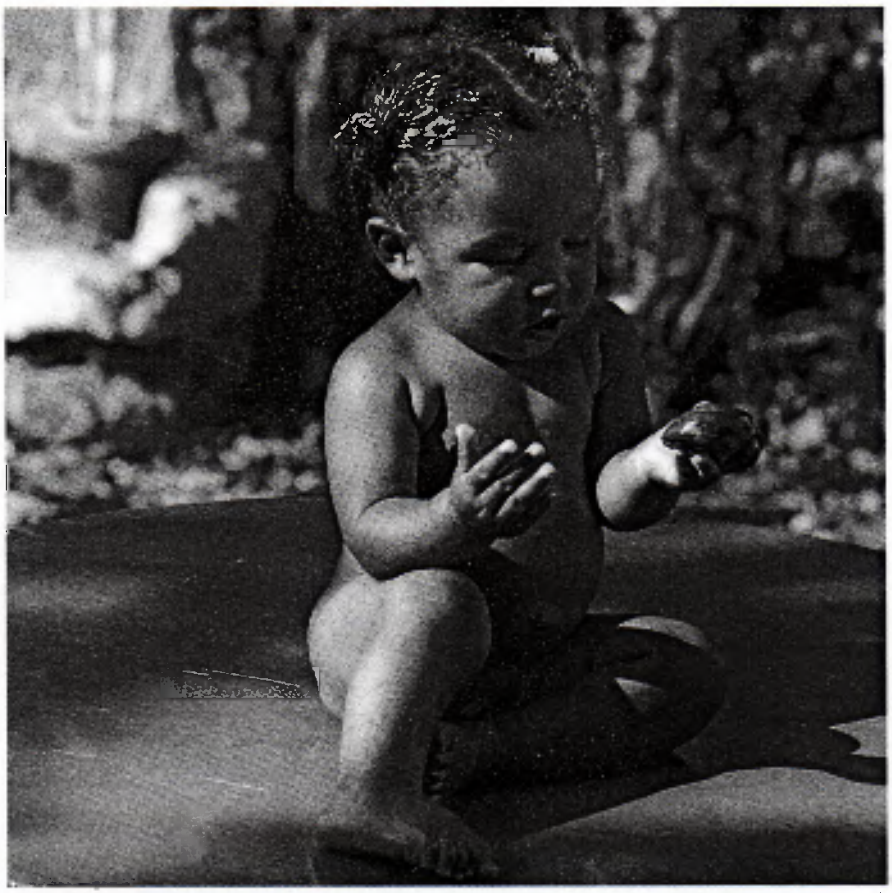
Le jeu accompagne la vie humaine à tous les âges et sous toutes les latitudes. Quand il manque — dans la dépression ou la maladie mentale par exemple — quelque chose manque à la vie, ou peut-être que la vie elle-même alors manque toute entière: des contraintes trop fortes pèsent sur la personne et l'empêchent d'exercer le *libre jeu* de l'imaginaire. Un espace gratuit de rêverie fait défaut, grâce auquel elle pourrait *donner du jeu* à ce qui la paralyse. On ne sait pas trop quand commence et quand finit le registre symbolique du jeu. Des découvertes ludiques du nourrisson avec son corps (et le corps de l'autre) aux compétitions des adultes qui ressemblent parfois à un théâtre de la cruauté, il y a des mondes. Mais une parenté originelle existe entre les jeux malgré leur diversité et leur complexité: la nécessité d'exprimer autre chose que le besoin. Longtemps le jeu a été étudié comme une activité secondaire de distraction — s'opposant au sérieux de la vie. Or il est évident aujourd'hui qu'à travers lui c'est la possibilité de vivre qui se constitue.

Tous les petits enfants aiment jeter au loin les jouets qu'ils tiennent en main. C'est là une attitude si courante qu'elle devient anodine. Le petit-fils de Freud avait ainsi l'habitude d'envoyer tous les objets par terre et, à 18 mois, il aimait particulièrement jouer avec une bobine de bois entourée d'une ficelle. «*Pas une seule fois l'idée ne lui était venue de traîner cette bobine derrière lui, c'est-à-dire de jouer à la voiture avec elle; mais tout en maintenant le fil, il lançait la bobine avec beaucoup d'adresse par-dessus le bord du lit entouré d'un rideau, où elle disparaissait. Il prononçait alors son invariable* o-o-o-o (*Fort* en allemand = *au loin*), *retirait la bobine du lit et la saluait cette fois par un joyeux* Da! (*la voilà!*). *Tel était le jeu complet, avec une disparition et une réapparition dont on ne voyait généralement que le premier acte, car celui-ci était répété inlassablement, alors que de toute évidence, c'était le deuxième qui procurait le plus de plaisir à l'enfant* (1).»

L'énigme de la bobine de bois

Freud interprète ce jeu du *fort-da* en lui donnant son sens profond: il lui paraît évident que la disparition et la réapparition de la bobine représentent le départ et le retour de la mère. Comme les enfants vivent douloureusement cette séparation, ils la reproduisent symboliquement de façon répétitive. La joie de ces *retours* joués leur permet de supporter l'attente du retour réel. Ils aiment tous les jeux qui se répètent. Les *coucou, me voilà!* recommencés indéfiniment sont un autre exemple de ces situations par lesquelles ils aménagent la séparation et se montrent capables d'agir intérieurement sur un monde extérieur qu'ils appréhendent mal. Le jeu apparaît donc nettement comme un espace psychique dans lequel l'enfant peut faire le lien entre présence et ab-

ouer



EMMANUELLE THIERCELIN

L'enfant utilise des choses palpables et visibles pour ensuite donner cours à son imagination.

sence, dedans et dehors, lui et les autres. Dans cet espace qui apprivoise le manque, il ne se pose pas la question du vrai ou du faux, et pénètre dans un univers singulier situé entre le réel et l'imaginaire où il peut déplacer, représenter — jouer — ses émotions: l'univers symbolique.

L'intériorisation psychique de la séparation signifie en même temps d'autres *jeux*: la capacité de se mettre à la place de l'autre, l'imitation, l'identification. Vers un ou deux ans, le bébé aime imiter sa mère, par exemple quand elle le nourrit il lui met à son tour sa cuillère à la bouche: il joue à être la mère. Puis ayant intériorisé ce *rôle*, il est capable ensuite de se nourrir lui-même et, peu à peu, de devenir en quelque sorte sa propre mère en sachant prendre soin de lui-même. D'emblée l'intensité et la dimension vitale du jeu sautent aux yeux. «*Peut-être sommes-nous en droit de dire que tout enfant qui joue se crée un monde à lui, ou plus exactement transpose les choses du monde où il vit dans un ordre nouveau tout à sa convenance. Il serait alors injuste de dire qu'il ne prend pas ce monde au sérieux; tout au contraire il prend très au sérieux son jeu, il y emploie de grandes quantités d'affect. Le contraire du jeu n'est pas le sérieux, mais la réalité.*» Cependant il ne se sépare pas de la réalité en jouant, puisqu'il utilise «*les choses palpables et visibles du monde réel*» pour ensuite donner libre cours à son imagination.

Pour Winnicott, le jeu est la base de toute l'existence

Les recherches du pédiatre et psychanalyste anglais Donald Woods Winnicott ont influencé le regard porté aujourd'hui sur le jeu. Winnicott a élargi encore cette notion d'espace symbolique car pour lui le jeu est la base de toute l'existence. Alors qu'en français un seul mot — le jeu — est utilisé, il distingue le *game* (les jeux organisés) du *playing*. Le *game* est une tentative pour «*tenir à distance l'aspect effrayant du* playing, *expérience créative intense et réelle*» (2). La possibilité de cette *expérience* ne relève ni de la réalité psychique intérieure, ni de la réalité extérieure, mais d'un espace potentiel qui se met en place au départ entre la mère et son bébé dans un environnement suffisamment bon et équilibré.

Le potentiel inné de l'enfant ne peut se développer, devenir *un enfant*, que s'il est couplé à des soins maternels. Pendant les cinq premiers mois de sa vie le nouveau-né vit un état de fusion avec sa mère et dépend absolument de ses soins. Non seulement elle satisfait ses besoins mais elle a déja présent à l'esprit l'enfant «*comme une personne entière*». Le *moi* immature est ainsi soutenu par le *moi* de la mère. A chaque fois qu'elle répond à ses besoins, il a l'illusion de créer lui-même l'objet de satisfaction. L'expérience d'omnipotence qu'il en ressent, renforce son *moi*, établit son sentiment d'être. C'est cette zone d'illusion que Winnicott désigne comme espace potentiel, ou espace transitionnel, un *jeu*, un lien suffisam-

Les «*Coucou, me voilà!*» ou la joie du retour rejouée indéfiniment pour supporter l'attente du retour réel.

ment *flou*, qui maintient à la fois séparées et reliées l'une à l'autre, réalité intérieure et réalité extérieure et qui subsiste tout au long de la vie.

Le «doudou», trait d'union avec la mère

Si d'abord l'enfant ne se conçoit pas comme une unité différenciée du monde extérieur, il perçoit peu à peu des objets partiels — son pouce, le sein de sa mère — qu'il considère en sa possession. Ces *objets précurseurs* (OP) sont des supports réels de l'espace — et de la relation — qui se forgent entre sa mère et lui. Ils sont ensuite symbolisés par les premiers *objets-autres-que-moi* ou objets *transitionnels*, qui prennent une importance primordiale: «*une poignée de laine ou le coin d'une couverture ou d'un édredon, un mot, une mélodie ou encore un geste habituel*».
Tout le monde connaît ces objets banals, que, passée la phase de fusion avec sa mère, l'enfant tripote, abîme, agresse ou caresse. De notre point de vue l'objet que l'enfant choisit vient de l'extérieur, mais il n'en est pas de même pour l'enfant. Cependant à ses yeux il ne vient pas non plus du dedans, ce n'est pas une hallucination. En fait *son* objet a une réalité propre sous-tendue par les fantasmes et notamment le fantasme de réunion avec la mère, source de plaisir. Pour Winnicott cette réalité est bien la réalité spécifique du jeu. Et si la mère, ou son représentant, s'absente pour une période qui dépasse «*la propre capacité de l'enfant de maintenir vivante sa représentation par le recours à l'objet transitionnel, bientôt celui-ci ne pourra plus jouer sa fonction symbolique de trait d'union; il perdra petit à petit sa signification et sera désinvesti*» (3).
Or, du quatrième mois à la fin de la première année, les objets transitionnels et tout l'ensemble du phénomène transitionnel, lui permettent de surmonter l'angoisse de séparation et d'entrer dans une phase d'*indépendance relative* qui précède l'*indépendance* de la deuxième année. Dans ce laps de temps le *moi* se constitue en une unité qui se différencie progressivement de la mère: il fait l'expérience de l'épreuve de réalité et des frustrations, qu'il apprend à surmonter par le *play*. Encore faut-il que cette épreuve soit relative et qu'elle se vive sur un fond de confiance. Car le jeu doit être plus fort que la souffrance et parvenir à ses fins: apporter la *satisfaction*. Ce qu'il est essentiellement. Quand l'espace transitionnel du jeu, distance à la fois frustrante et rassurante, ne peut se mettre en place, la réalité psychique personnelle (le *self*) peine à émerger, tout empêtrée qu'elle reste dans la relation fusionnelle primaire. La bonne distance avec la réalité, celle qui permet d'en *jouer* et d'envisager sa propre liberté, ne s'établit pas.

Le jeu pour assimiler le réel

L'importance de l'interrelation est ici évidente et nous rappelle qu'un bébé seul *ça n'existe pas*. Déjà Wallon affirmait clairement que l'enfant ne devient pas social: il l'est. Il grandit en interrelation complexe avec les éléments culturels et sociaux de son environnement, et particulièrement grâce à l'activité non contrainte du jeu: «*jeux fonctionnels, jeux de fiction, jeux d'acquisition et jeux de fabrication*» (4). Les choix se modifient avec l'âge en fonction du développement cognitif et relationnel. Mais le jeu reste (par opposition à une activité adaptée, utilitaire) «*exercice gratuit, libre, d'une ou plusieurs fonctions, pour le seul plaisir de ce fonctionnement, ou avec des buts désintéressés*». C'est dans cette seule mesure que l'enfant peut s'y éprouver lui-même «*dans toute la diversité de ses aptitudes*», en interaction avec la mère, ses proches, puis les autres enfants, à travers imitations ou jeux de rôles, expressions qui soulignent encore la dimension sociale du jeu.
Il est indispensable que l'enfant puisse disposer de ce secteur d'activité qui, pour Piaget et ses continuateurs, n'est pas «*l'adaptation au réel mais au contraire l'assimilation du réel au moi, sans contraintes ni sanctions*» (5).
En cela Piaget est très proche de Winnicott. Cependant il pensait que le jeu symbolique de l'enfant ne se retrouvait chez l'adulte que dans ses rêves. Alors que pour Winnicott il existe un développement direct qui va des phénomènes transitionnels au jeu, du jeu au jeu partagé et de là, aux expériences culturelles et créatives. L'espace potentiel demeure pour chacun le lieu de toutes les expériences satisfaisantes à

L'enfant prend très au sérieux son jeu. Le contraire du jeu n'est pas le sérieux mais la réalité.

travers lesquelles il retrouve les sensations intenses des années précoces. Regarder une peinture, écouter la musique, partager une blague, regarder un match de football, s'habiller pour une occasion spéciale... Au lieu d'être complaisamment soumis à la réalité extérieure, l'individu, dans cette aire singulière du jeu, jouit d'un «*mode créatif de perception qui lui donne le sentiment que la vie vaut la peine d'être vécue*». ■

1. *Au-delà du principe du plaisir*, dans *Essais de psychanalyse*, Petite bibliothèque Payot.
2. *Jeu et réalité*, Gallimard, 1975.
3. Bernard Golse, *Le développement affectif et intellectuel de l'enfant*, Masson, 1992.
4. *L'enfant et le jeu*, sous la direction de Sylvie Mansour, Syros, Centre international de l'enfance, 1994.
5. *La fonction sémiotique ou symbolique*, dans *La psychologie de l'enfant*, Puf, 1966.