

# UN MODÈLE D'EMBOÎTEMENT DES JEUX TYPIQUES

*UM MODELO DE ENTRELAÇAMENTO DE JOGOS TÍPICOS*

*A MODEL FOR INTERLOCKING OF TYPICAL GAMES*

*UN MODELO DE ENTRELAZAMIENTO DE JUEGOS TÍPICOS*

*René Roussillon\**

## RESUMO

Procuo iniciar uma reflexão sobre um modelo de avaliação qualitativa, baseada no jogo e no “jogo potencial” que pode estar subjacente a algumas formas de sintomas psicopatológicos. Para esse efeito, proponho um exemplo de associações de uma série de “jogos típicos” sobre a simbolização da dialética presença/ausência: o “jogo do esconde-achou”, o “jogo da espátula”, o “jogo da bobina”, o “jogo do vá para a guerra”. Estes tipos de jogos são analisados a partir dos processos envolvidos na construção do jogo, da sua associação e do aumento da complexidade da sua construção.

*Palavras-chave:* avaliação qualitativa; jogo; jogo em potencial; sintomas psicopatológicos; jogos típicos.

## ABSTRACT

The purpose of this article is to launch a debate about a qualitative assessment model based on the game and the “potential play” underlying certain forms of psychopathological symptoms. For this purpose, I offer the example of a series of “typical game’s” interlocking concerning the symbolization of presence and absence dialectic, which includes the “peek-a-boo” game, the “spatula game”, the “wooden spool” game and the “go to war” game. This series of games is studied through the processes involved in the game’s construction, its interlocking and the growing complexity of its construction.

*Keywords:* qualitative assessment; game; potential game; psychopathological symptoms; typical games.

---

\* Pr émérite de Psychologie et Psychopathologie Clinique, Université Lumière Lyon 2, Centre de Recherche en Psychopathologie et Psychologie Clinique (CRPPC), Lyon, France.  
rroussillon7@gmail.com

## RESUMEN

El objetivo que persigo es impulsar la reflexión sobre un modelo de evaluación cualitativa basada en el juego y el “juego potencial” subyacentes a ciertas formas de síntomas psicopatológicos. Para ello, propongo un ejemplo en el que se encadenan una serie de “juegos típicos” sobre la simbolización de la dialéctica presencia–ausencia: el juego del “cucú tras”, el juego de “la espátula”, el juego de “la bobina”, y el juego de “vete a la guerra”. Esta cadena de juegos es analizada a partir de los procesos que intervienen en la construcción del juego, en su encadenamiento y en la creciente complejidad de su construcción.

*Palabras clave:* evaluación cualitativa; juego; juego potencial; síntomas psicopatológicos; juegos típicos.

## Introduction : le cahier des charges du modèle

J'aimerais pour introduire ma réflexion préciser quelques points du cahier des charges de celle-ci.

Je cherche à continuer la réflexion amorcée dans notre ouvrage précédent (Brun, Roussillon & Attigui, 2016) concernant la recherche de modèles d'évaluation qualitative du travail clinique. S'il s'agit de proposer un modèle fondamentalement centré sur l'évolution et l'articulation des processus psychiques, il s'agit aussi d'essayer, autant que faire se peut, que le modèle proposé soit utile au clinicien dans sa pratique, donc de dépasser l'opposition parfois avancée entre pratique et évaluation. La pratique, contrairement à ce que certains cliniciens semblent croire qui restreignent la question de l'évaluation à celle de sa formalisation et en particulier à sa formalisation quantitative, ne peut se concevoir sans une permanente activité d'évaluation : évaluation du dispositif proposé, évaluation des processus en cours, évaluation des effets attendus de l'intervention du clinicien, évaluation des effets effectifs de cette intervention etc. Mais cette évaluation reste souvent intuitive, peu communicable à de non cliniciens, donc peu opposable dans les échanges scientifiques ou institutionnels ce qui en affaiblit considérablement l'impact effectif. Il s'agit donc d'aider à la formalisation de l'activité d'évaluation intuitive intrinsèque à toute pratique clinique.

Pour être utile au clinicien et fournir un modèle communicable et congruent avec l'activité clinique, une telle évaluation ne peut s'étayer sur une évaluation réduite aux seuls résultats manifestes de l'intervention du clinicien, elle doit pouvoir permettre de suivre le processus psychique et ses étapes au pas

à pas et ceci autant au plan manifeste qu'au niveau des enjeux latents de celui-ci. Que vaudrait en effet en clinique un modèle à qui il manquerait l'une de ces deux dimensions ? Les processus latents et inconscients ont toujours aussi des effets manifestes si l'inverse n'est, par contre, pas toujours aussi sûr.

Le modèle recherché, s'il vise l'évolution de la subjectivité et des processus qui l'organisent dans les profondeurs de la vie psychique, doit donc aussi être appréhendable au plan manifeste, c.-à-d. à partir de formes repérables, « matérialisables » et objectivables, de formes suffisamment « parlantes » pour être communicables.

### **(A) Le modèle du jeu et le jeu potentiel**

Je me propose de rechercher un tel modèle autour du jeu et des formes du jeu telles qu'elles se manifestent, des jeux de l'enfant jusqu'aux jeux de l'adulte, donc des jeux à tous les âges de la vie.

Mais je ne souhaite pas restreindre le modèle aux seules formes manifestes du jeu, ce serait contraire au projet d'évaluer le travail psychique des profondeurs, et je me propose aussi d'inclure le concept de jeu « potentiel » au modèle, c.-à-d. de m'intéresser aussi aux jeux latents, aux jeux qui cherchent à se manifester à travers ce qui ne se donne pas explicitement comme un jeu, qui cherchent à se jouer sans avoir encore trouvée leur mise en forme clairement ludique.

Cette extension est rendue impérative dans la mesure où elle est contrainte par l'hypothèse psychopathologique suivant laquelle les formes de la psychopathologie clinique sont en corrélation étroite avec des jeux et des modes de symbolisation inaboutis, des jeux qui n'ont pas pu historiquement se déployer comme tels faute de conditions adéquates de développement, ce qui a entravé d'autant les processus de symbolisation dont ils étaient potentiellement porteurs. Une telle hypothèse confère un rôle fondamental au jeu dans le processus de symbolisation et d'appropriation subjective. La symbolisation est une forme de jeu avec les représentations psychiques : symboliser une expérience subjective c'est être capable de « jouer » avec les représentations psychiques que l'on se fait d'elle pour explorer ses différentes facettes. Jouer doit être entendu dans tous les sens du terme : donner du « jeu » à une expérience subjective, jouer avec c.-à-d. en expérimenter et en explorer les divers aspects, les diverses sources pulsionnelles etc.

## (B) Ces premières remarques débouchent sur une classification méthodologique des formes de jeux

(1) Je propose de différencier trois formes de jeu, manifestes et/ou potentielles.

- Tout d'abord le *jeu intersubjectif*, c.-à-d. le jeu qui implique deux ou plusieurs sujets qui jouent ensemble, le jeu ne pouvant se maintenir que si tous les sujets impliqués jouent, il se relance et ne se déploie que si chacun invente sa partition, « joue son rôle », voire crée son rôle.
- Ensuite le *jeu « auto-subjectif »* qui concerne les jeux où le sujet joue seul, ou seul en présence de l'autre, alors simple témoin du jeu, non activement participant, le jeu étant néanmoins mis en scène, « matérialisé », externalisé sur une scène manifeste, joué *pour soi* plus encore que pour l'autre.
- Enfin le *jeu intrasubjectif* qui se déroule sur la seule scène intrapsychique sans matérialisation externe, il se déroule exclusivement sur une scène intrasubjective, de soi à soi : le rêve est un exemple possible de ce type de jeu.

(2) Ces différents jeux et types de jeux doivent être appréhendés au sein d'une filière, comme maillons d'une chaîne, maillons de complexité croissante. Chaque jeu permettant de préparer le jeu suivant – plus complexe mais jouant au sein de la même problématique –, qui reprend les données et « produits » du jeu précédent, son plancher, mais explore une étape suivante de la symbolisation de la problématique de la chaîne. Ceci s'éclairera dans la suite à partir de l'exemple des jeux de présence/absence.

Mais ils doivent aussi être appréhendés à partir de l'analyse des processus qui les organisent et qui commandent leur valeur symbolique ceci pour essayer d'évaluer le travail psychique qui se déroule dans les profondeurs de la vie psychique inconsciente.

(3) On l'imagine volontiers le modèle que je propose ne peut être que l'aboutissement d'un vaste chantier de recherche au long cours, il suppose différents projets articulés entre eux :

- Il s'agit d'abord d'identifier et de décrire différentes filières de jeu « typiques », c.-à-d. comment les grandes problématiques de la vie psychique apparaissent ou sont mis en scène dans des séries de jeux de complexité croissante ou alternative.

Par exemple :

- les jeux de présence/absence.
- les jeux de rassemblement/dispersion.
- les jeux de rencontre / d'esquive ou de perte.
- les jeux de disparition (d'effacement, de retrait...) / d'apparition (d'émergence, de production, d'énactment...).
- les jeux de peur/de courage et d'affrontement.
- etc.
- Ensuite afin de tendre vers un modèle dépassant les frontières culturelles il s'agira aussi d'explorer les variations interculturelles des formes de jeu les plus typiques.
- Une étude sur les formes de médiation par le jeu, l'art du jouer et les jeux d'art pourrait couronner cette série d'étude mais la liste n'est pas exhaustive et il est probable qu'en cours de recherche d'autres chantiers voient le jour.

### **(C) Un exemple d'emboîtement de jeux typiques : les jeux de présence/absence**

C'est sans doute la série la plus connue depuis que Freud en 1920 en esquisse la filière d'ensemble.

La problématique centrale de cette filière est d'explorer les processus qui président à la symbolisation de l'articulation des modes et figure de la présence aux modes et figures de l'absence.

Je partirais, pour les commenter personnellement, des formes repérées par Freud dans *au-delà du principe du plaisir* (1920) mais en leur ajoutant aussi quelques compléments issus de travaux post-freudiens, ceux de D. W. Winnicott principalement.

### **Les premiers temps du jeu ont des formes intersubjectives**

#### *Le jeu de « coucou/caché »*

Je commencerais par évoquer une forme du jeu non décrite par Freud mais qui apparaît chez nombre des cliniciens de la première enfance, le jeu de « coucou/voilà » primaire qui peut être décrit lors des premiers soins maternels.

Pendant les soins, la mère, initiatrice du jeu, place sur la tête de son bébé un linge, un drap ou une couverture lui cachant ainsi le visage et donc le regard, elle accompagne la plupart du temps son geste d'un mot tel « disparue » ou encore « où est maman ». Puis elle retire le cache et salue le retour de la perception du visage de la mère d'un joyeux « ah voilà ! » ou « là voilà ».

Pour bien comprendre les enjeux d'un tel jeu il faut avoir en tête l'hypothèse proposée par D. W. Winnicott (1967) concernant le visage de la mère comme premier miroir de l'infans : à travers le visage de la mère qui disparaît ou réapparaît c'est le bébé lui-même qui disparaît ou réapparaît, ce qui fait jouer la question de la continuité d'être. Il s'agit donc de se perdre, d'être perdu, et de se retrouver, de se trouver, se sentir être de nouveau, retrouver le visage et l'objet miroir de soi, de l'être.

### *« Jeu de la spatule »*

Dans la première forme de jeu évoquée l'enfant est passif, c'est la mère ou l'environnement premier qui initie le jeu et l'expérience subjective qu'il rend possible. Dans la deuxième forme à laquelle je veux m'attacher maintenant, l'enfant passe au commandes, il devient sujet du jeu, promoteur de sa mise en scène. Le jeu est évoqué par Freud (1920) comme forme préhistorique du jeu de la bobine, il est développé par D. W. Winnicott (1958) comme dispositif de rencontre – « situation établie » – voire de soin des tout petits enfants.

Dans cette forme de jeu, que je nommerais « jeu de la spatule » en rappel du travail de D. W. Winnicott, l'enfant laisse tomber ou jette un objet, dans lequel l'interprétation psychanalytique a reconnu un représentant symbolique de l'environnement humain maternel. L'objet peut être jeté au loin et atterrir sous un meuble et ainsi disparaître au regard (Freud, 1920). Les adultes présents doivent alors le rechercher et, s'ils le rendent au bébé, ainsi amorcer une répétition du lancer qui lui confère la valeur d'un jeu véritable. Mais il peut aussi être simplement lâché comme par inadvertance, voire maladresse.

En 1945 Winnicott structure une « situation établie » pour ses consultations à partir d'un dispositif d'observation dans lequel il place une « spatule » (un « abaisse-langue » à l'ancienne en métal poli, potentiellement brillant comme un miroir) à disposition pour le petit enfant – sur les genoux de sa mère – posé sur un coin de table. Il observe alors comment le bébé s'en empare, ses hésitations, la manière dont il le porte à la bouche dont il le laisse éventuellement tomber ou le

jette etc. Bref il observe ce qui se passe dans la situation qu'il a ainsi établie et qui lui permet de suivre pas à pas les processus subjectifs du petit.

Mais il arrive que Winnicott utilise aussi ce dispositif et ses potentialités cliniques dans un but thérapeutique. Il décrit en particulier comment il a traité en trois séances de vingt minutes une petite fille de 13 mois hospitalisé dans le service dans lequel il travaille. Cet exemple et son commentaire me serviront pour mettre en lumière la méthodologie d'analyse du processus du jeu que je propose c'est mon premier exemple princeps, sa valeur dépend de ce qu'il met aussi en lumière de l'articulation de la psychopathologie et des jeux inaboutis.

À la suite d'une grave gastro-entérite la petite fille, qui se développait alors normalement, avait présenté une désorganisation importante : tout jeu avait cessé, le sommeil était gravement perturbé, la petite fille ne cessait d'hurler jusqu'à épuisement, des convulsions, signes qu'elle menaçait de se retirer d'elle-même, commençaient même à apparaître. L'importance de ce tableau clinique implanté depuis un certain temps avait provoqué la nécessité d'une hospitalisation. Winnicott va la recevoir et la traiter en trois séances de vingt minutes au sein de la « situation établie » décrite plus haut.

Lors de la première séance la petite fille est installée sur les genoux de Winnicott, elle ne cesse d'hurler, tout au plus Winnicott peut-il repérer chez elle un *mouvement furtif* pour lui mordre le doigt, seul signe manifeste d'une activité subjective chez elle.

Lors de la deuxième séance qui présente au début les mêmes manifestations, Winnicott se laisse mordre le doigt à trois reprises et ceci jusqu'à ce qu'un petit morceau de sa peau soit arraché. Il lui présente ensuite la spatule, qu'elle jette avec rage. Winnicott ramasse la spatule et lui rend, ceci à trois reprises.

Lors de la troisième séance la petite fille mord de nouveau le doigt de Winnicott, mais avec moins de culpabilité note Winnicott, mord la spatule à nouveau présentée, la jette de nouveau à différentes reprises en cessant de hurler, se calme et amorce un mouvement en direction de son pied. Winnicott enlève alors son chausson et la petite fille s'empare alors de son pied qu'elle explore etc.

À partir de cette troisième séance le tableau clinique de la petite s'améliore profondément, le sommeil et les jeux reprennent, elle cesse de hurler et n'a plus de convulsions. Winnicott la revoit un an plus tard pour constater qu'elle a complètement repris le cours de son développement.

Les quelques remarques de commentaire que je propose donneront une idée de la méthode d'analyse qui me semble heuristique pour construire le modèle de l'évaluation par l'analyse des jeux intersubjectifs, mais surtout il permet d'explicitier ce que je signifie quand je fais référence à la notion de jeu potentiel à

entendre derrière les manifestations des formes de la psychopathologie, et comment l'intervention du clinicien peut aider la relance des jeux qui n'ont pas pu se jouer en leur temps.

La situation de départ montre cette petite fille dans un état traumatique de désorganisation, on peut faire l'hypothèse que les traces douloureuses de la gastro-entérite infectieuse ne peuvent être absentes de son fonctionnement psychique au point que la seule issue qui se profile est le retrait subjectif indiqué par les convulsions.

Les trois séances proposées par Winnicott vont transformer cet état traumatique grâce à la mise en place et au développement de jeux potentiels qui vont relancer l'appropriation subjective de l'expérience traumatique.

La première des opérations, sans laquelle aucun jeu n'est possible, est une opération d'externalisation de la douleur harcelante de l'expérience traumatique, l'externalisation passe par une forme de transfert de l'expérience – les traces mnésiques de la gastro-entérite sans cesse hallucinatoirement réactivées « mordent » l'intérieur du fonctionnement psychique – par lequel il s'agit d'infliger à un autre ce que la gastro-entérite a produit en soi. Le processus transférentiel est donc ici un retournement passif/actif tel celui décrit par Freud en 1920 (op cité) à propos des expériences traumatiques, ce que le sujet a vécu passivement dans la détresse et l'impuissance il s'agit de l'infliger et de le faire partager à un autre activement.

Mais encore faut-il que le transfert « prenne », que le sujet fasse l'expérience d'un « accusé de réception » du processus transférentiel. Trois morsures sont nécessaires pour que l'expérience inter-intentionnelle soit accréditée (Roussillon, 2014). La première morsure a en effet pu être imposée « par surprise » à l'objet autre-sujet, elle ne renseigne pas le sujet sur la manière dont l'objet autre-sujet, celui à qui est adressé le transfert, reçoit ce transfert. Il faut donc une autre morsure pour vérifier si l'autre-sujet, cette fois prévenu, accepte le transfert de l'expérience douloureuse. Ce n'est donc que la troisième fois que la petite fille peut mordre un objet donc elle a fait l'expérience qu'il accepte de partager l'expérience traumatique ou un représentant de celle-ci. Par certains côtés Winnicott interprète les morsures de la fillette comme un jeu qui a dégénéré et en tolérant et en « survivant » à cette morsure, sans représailles donc, il fait basculer l'expérience traumatique en une forme utilisable pour l'intégration psychique.

Il faut donc une épreuve d'inter-intentionnalité pour s'en persuader.

Il en va de même pour le nouveau transfert qui s'effectue celui-là sur la spatule et qui met à l'épreuve le lien avec l'objet de transfert : il faudra aussi que l'objet jeté soit ramené trois fois par Winnicott pour s'assurer que le lien « survit » au processus d'externalisation transférentiel. Le doigt ne peut en effet pas être « jeté »

il colle au corps propre comme la douleur « colle » au corps propre, il ne peut être évacué. Ce qu'il représente, l'objet de transfert de la douleur, va donc devoir être transféré sur un autre objet, un objet « évacuable » : ce sera le rôle de la spatule présentée par Winnicott que de représenter cet objet de transfert évacuable. Mais en même temps l'expérience à évacuer est une expérience « du sujet », une expérience de son corps avec laquelle le sujet doit pouvoir garder un lien.

### *Les jeux auto-subjectifs*

Avec cette dernière remarque on peut constater qu'on commence à basculer sur une forme de jeu auto-subjectif, une forme qui explore la sensori-motricité dans la relation du sujet à lui-même.

Si la douleur doit pouvoir être évacuée et ne plus être harcelante, par contre le corps lui doit pouvoir être rassemblé, conservé. Cette différenciation entre ce qui doit être évacué, le « déchet conjoncturel issu de l'expérience traumatique », et ce qui doit être conservé, le corps propre siège du sujet, lieu de son être, passe par le jeu de l'évacué (par le sujet) / ramené (par l'objet autre-sujet). On peut ici penser aussi à des jeux intracorporels quand le petit enfant explore la différence interne entre le bâton fécal et l'anus, exploration importante dans la structuration de l'analité, ou encore dans la séquence clinique évoquée le jeu avec le pied qui différencie la spatule jetable et le pied du corps propre.

Une fois ce jeu suffisamment expérimenté la petite fille peut alors faire avec son pied une expérience de rassemblement qui vient se dialectiser avec les jeux précédents. Ce qui nous invite à articuler les jeux de présence/absence avec les jeux de rassemblement qui en représentent une forme particulière.

### *« Premiers jeux de rassemblement »*

Pour bien comprendre l'importance de cette filière de jeux il faut tout d'abord avoir en tête que le bébé vit dans ce que M. David (David & Appel, 1973) a proposé de nommer une « nébuleuse subjective » c.-à-d. des états subjectifs qui se suivent sans avoir été unifiés. Il est donc nécessaire qu'il y ait des expériences de rassemblement de ces états, des moments où l'infans puisse éprouver les moments de rassemblement, c.-à-d. des moments où la présence d'un état ou d'une expérience sensorielle ne s'accompagne pas nécessairement de l'absence d'une autre. Le portage maternel quand il est bien effectué, en appuis dos par

exemple, permet un certain rassemblement sensoriel, l'appui dos libère les muscles hyper extenseurs qui tiennent l'enfant « en chandelier » mains éloignées du champ visuel, l'appui dos permet le rassemblement main / œil / bouche qui forme une première matrice de rassemblement intrasubjectif. Mais on ne peut pas sans abus parler de « jeu de portage » dans l'expérience impliquée.

Par contre ceux-ci apparaissent quand l'enfant joue à rapprocher ses mains l'une de l'autre, ou lorsqu'il porte la main à la bouche, de même que lorsqu'il y porte un objet pour l'explorer et le « goûter » sous toutes les coutures, il s'agit bien là de formes de jeux auto-subjectifs.

Dans la même catégorie mais cette fois matérialisée et transférée dans des objets médiateurs, il faut ranger les jeux de constructions premiers dans lesquelles il s'agit de faire tenir ensemble par exemple des cubes, des kaplas ou des petites pièces de légo ou duplo. Le rassemblement peut alors se faire emboîtement, il explore les parties « mâles » et « femelles » des objets, des objeux, les pleins et les creux, il construit les premières formes du lien, le rassemblement crée le lien.

Ces expériences de rassemblement rendent possible certaines formes de jeux intrasubjectifs dans lesquels on peut faire jouer différentes parties de soi, nous verrons dans l'analyse du « jeu de la bobine », par laquelle nous allons poursuivre notre réflexion, que c'est le cas et une condition *sine qua non* du jeu.

### « *Le jeu de la bobine* »

Les différents jeux que nous avons évoqués jusqu'à maintenant sont des jeux relativement élémentaires, avec le jeu de la bobine décrit par Freud nous abordons les formes de jeux plus complexes, des jeux « à dispositif » externe, matérialisé. Le jeu de la bobine ne peut pas se jouer sans les acquis des jeux que nous venons de décrire, aussi bien les premières formes de jeux de présence/absence que les premières formes de jeux de rassemblement et de liens.

Le dispositif du jeu de la bobine suppose en effet un ensemble déjà complexe, constitué par la bobine reliée à une ficelle, mais il suppose aussi un écran opaque – le côté du lit – qui rend possible la disparition visuelle de la bobine. Bien sûr on doit imaginer que le petit enfant trouve tout faits les éléments qui vont lui permettre de jouer à la bobine, mais s'il n'a pas la capacité interne d'utiliser ces éléments, donc de créer *son* dispositif, le jeu n'est pas possible.

Si l'enfant invente seul le jeu et s'il joue seul, il est néanmoins nécessaire de préciser qu'il joue seul au sein d'un environnement qui lui fournit à la fois le

dispositif potentiel et la présence d'un adulte – le grand père Freud – sans lequel l'enfant ne pourrait avoir le sentiment de sécurité indispensable au jeu.

Pour mémoire dans le jeu de la bobine l'enfant fait disparaître la bobine grâce à l'écran opaque du lit en disant OOO (« fort » traduit Freud) puis en tirant sur la ficelle à laquelle la bobine est attachée, il la fait réapparaître en disant da (la voilà) avec un affect de plaisir.

Freud interprète le jeu en fonction une expérience subjective dont il s'agit de se rendre maître en la symbolisant pour l'intégrer : l'absence subit de la mère, sa propre fille. Comme dans le jeu de la spatule le jeu suppose donc que la mère soit transférée dans la bobine, ou plutôt un trait particulier de la mère : sa possible disparition. On notera au passage que lorsque Freud rédige l'observation de son petit-fils, sa fille est morte et que d'une certaine manière Freud symbolise aussi la disparition de celle-ci pour son propre compte.

Trois processus sont impliqués dans le processus du jeu.

Dans l'expérience première c'est la mère qui décide de s'absenter, dans le jeu c'est l'enfant qui décide de se replonger dans l'expérience de sa disparition, c'est une forme de retournement vers la personne propre.

Dans l'expérience première c'est la mère qui impose son départ, que l'enfant doit donc subir passivement, alors que dans le jeu c'est lui qui éloigne la mère et lui « impose » de partir : c'est donc un retournement passif/actif, il devient actif d'une expérience primitivement passive.

Enfin l'expérience première est source de déplaisir alors que la scène du jeu, grâce aux deux retournements précités, produit un affect de jubilation, il s'agit là d'un retournement de l'affect en son contraire, le plaisir devenant alors la condition du processus de symbolisation. Les trois retournements sont solidaires les uns des autres et leur articulation produit une forme complexe qui dépasse le simple retournement passif/actif que nous avons relevé dans le processus transférentiel présent dans le jeu de la spatule.

L'adulte qui rend la spatule du jeu éponyme est intériorisé, le lien qui est au travail dans le jeu de la spatule est intériorisé et secondairement matérialisé dans la ficelle.

Le ressort essentiel du jeu est un processus intrasubjectif qui se joue entre main et œil : la main tient la ficelle et « sait » que la bobine est présente au bout du fil – donc que le lien n'est pas perdu – alors que l'œil feint la disparition et la perte de la bobine. Le jeu intrasubjectif se joue entre la représentation de chose de l'objet, tenue en main, et la perception de l'objet, perdue des yeux. Une topique psychique est donc construite et matérialisée dans l'écran opaque du côté du lit. La mise en scène du refoulement – l'écran du lit « oublie » que

la ficelle est dans la main et donne l'illusion qu'elle a disparue de la perception et donc l'illusion qu'elle est absente –, commande le ressort du processus de symbolisation.

*« Le jeu du miroir »*

Après le jeu de la symbolisation de l'absence de la mère, le petit fils de Freud va mettre en scène la symbolisation réflexive de sa propre absence. Freud indique que son petit-fils, quelques temps après avoir joué à la bobine, a inventé une autre forme du jeu de disparition. L'enfant fait apparaître et disparaître son image dans un miroir en accompagnant son jeu de la même opposition fort/da qu'il utilisait dans le jeu de la bobine.

L'arrivée du miroir dans le dispositif du jeu indique l'enjeu narcissique du jeu, mais aussi son enjeu transitionnel si l'on adhère à l'hypothèse de Winnicott faisant du visage de la mère le premier miroir. La fonction « miroir » du visage de la mère glisse ici vers le miroir et le visage de l'enfant dans le miroir, elle se « matérialise » et se représente dans et par le miroir organique, elle se saisie d'elle-même ainsi. L'enfant se voit « du point de vue de l'objet », il se réfléchit et commence à se penser du point de vue de l'autre, se voit apparaître et disparaître à partir d'une position réflexive. D'une certaine manière il explore aussi que quand l'objet disparaît, il disparaît lui aussi du regard de l'objet, la disparition est réciproque, mais elle n'est *que* visuelle, momentanée, relative à un moment, à un temps.

C'est donc la problématique même de l'organisation du narcissisme que l'enfant explore, il réussit par ce jeu-là où le Narcisse d'Ovide échoue et reste collé à la perception visuelle de son l'image reflétée à partir du point de vue de l'autre.

*« Jeu du va-t'en à la guerre »*

Freud évoque enfin une dernière forme de la filière de jeu qu'il cerne. Plus tard et alors que le père de son petit-fils est parti à la guerre, et donc absent pour un temps beaucoup plus long, qui fait vivre l'abandon mais aussi laisse l'enfant seul avec sa mère, il arrive à l'enfant de jeter un jouet en accompagnant son geste d'une invective : « va-t'en à la guerre ».

Nous rentrons alors dans une configuration œdipienne représentable.

Comme je l'ai souligné plus haut les jeux analysés s'emboîtent les uns dans les autres, chaque jeu rendant possible le jeu suivant, ils se complexifient au fur et

à mesure de leur développement passant des formes les plus primitives, les plus archaïques aux formes dans lesquelles l'œdipe commence à devenir plus repérable, en passant par les formes dans lesquelles les enjeux du narcissisme et de l'identité deviennent manifestes et peuvent se réfléchir.

Bien sûr le processus d'intégration subjective de la dialectique présence / absence ne s'arrête pas aux formes de jeu que j'ai repris pour l'analyse, les formes œdipiennes complètes sont plus complexes que le jeu du « va-t'en à la guerre », ou le tiers n'est pas directement représenté dans le jeu, elles se prolongent dans des formes relevant de la latence puis de l'adolescence etc.

Mon analyse de cette filière ne concerne donc qu'un échantillon du processus, elle ne se veut pas exhaustive mais seulement illustrative d'une méthode de construction et d'analyse d'un fragment de filière de jeu. Elle donne un exemple du processus que je propose pour évaluer à partir des formes de jeu les processus d'organisation et de complexification du processus psychique dont le clinicien a besoin dans son travail pratique.

## Références

- Brun, A.; Roussillon, R.; Attigui, P. (dir.) (2016). *Evaluation clinique des psychothérapies psychanalytiques. Dispositifs individuels, groupaux et institutionnels*. Paris: Dunod.
- David, M.; Appel, G. (1973). *Löczy ou le maternage insolite*. Paris: Le Scarabée.
- Freud, S. (1920/1982). Au-delà du principe de plaisir. *Essais de psychanalyse* (trad. française J. Laplanche, J.-B. Pontalis). Paris: Payot (coll. Petite Bibliothèque).
- Roussillon, R. (2014). Intersubjectivité et interintentionnalité. *Enfance & psy*, n° 62 – L'intersubjectivité, un paradigme du processus thérapeutique. Éres.
- Winnicott, D. W. (1958/1976). *De la pédiatrie à la psychanalyse* (trad. française). Paris: Payot.
- Winnicott, D. W. (1967/1974). Le rôle de miroir de la mère et de la famille dans le développement de l'enfant (trad. française). *Nouvelle Revue de psychanalyse*, n° 10, 79-86.

Recebido em 14 de julho de 2018

Aceito para publicação em 24 de julho de 2018