

# LE JEU DU SQUIGGLE<sup>1</sup>

Donald Woods WINNICOTT

Assemblage de deux écrits :  
l'un non publié, rédigé en 1964, l'autre publié en 1968<sup>2</sup>.

Dans ma pratique psychiatrique auprès d'enfants, je me suis aperçu qu'une place spéciale devait être donnée au premier entretien. Peu à peu, j'ai développé une technique afin d'exploiter pleinement le matériel du premier entretien. Pour distinguer ce travail de la psychothérapie et de la psychanalyse, j'utilise le terme de « consultation thérapeutique ». Il s'agit d'un entretien diagnostique, basé sur la théorie qu'aucun diagnostic ne peut être posé en psychiatrie sans recourir à un essai de thérapie.

Le point de départ de ce travail particulier s'appuie sur la théorie qu'un patient – enfant ou adulte – va apporter, dans ce premier entretien, une certaine capacité à *croire* qu'il peut être aidé et à avoir confiance en celui qui offre son aide. Il est demandé à celui qui apporte de l'aide un cadre (*setting*) strictement professionnel, dans lequel le patient est libre d'explorer l'opportunité exceptionnelle de communiquer, garantie par la consultation. La communication du patient avec le psychiatre se référera aux tendances émotionnelles spécifiques qui ont une forme courante et qui trouvent leurs racines dans le passé, ou en profondeur dans la structure de la personnalité du patient et de sa réalité interne.

Dans ce travail le consultant ou le spécialiste n'a pas besoin d'être brillant mais doit pouvoir garantir une relation humaine touchante, naturelle et libre au sein du cadre professionnel, tandis que le patient *s'étonne* peu à peu de produire des

1. The Squiggle Game, *Psycho-Analytic Explorations*, Harvard University Press, 1989, pp. 299-317, et *La Consultation thérapeutique et l'enfant*, Paris, Gallimard, 1971, pp. 46-68.

2. Publié in *Voices: The Art and Science of Psychotherapy*, vol. IV, n° 1, 1968.

idées et des sentiments qui n'ont, jusqu'à présent, pas été intégrés à sa personnalité. Peut-être que le principal travail réalisé est de la même nature que celui de l'intégration, cela étant possible grâce à la dépendance à la relation humaine quoique professionnelle – une forme de « *holding* ».

Bien que des opportunités apparaissent pour les remarques interprétatives, celles-ci peuvent être limitées au minimum, ou en fait, être délibérément exclues. De cette façon les consultants convenablement sélectionnés peuvent faire ce travail pendant que leur processus de formation à la psychothérapie, comprenant l'interprétation verbalisée, est en cours. Les récompenses de ce travail sont grandes car le consultant peut ainsi apprendre grâce au patient, et il est nécessaire pour le consultant d'être prêt à apprendre plutôt que d'être impatient de se jeter sur le matériel avec des interprétations. Dans la sélection de praticiens, tout comme dans la sélection de psychothérapeutes en général, ceux qui sont avides de fondre sur le matériel en interprétant devraient être considérés comme n'ayant pas le tempérament adapté pour la pratique psychothérapique, et cela est particulièrement vrai en ce qui concerne l'exercice de la consultation thérapeutique.

En faisant ce travail que j'appelle « consultation thérapeutique », avec un enfant (ou un adulte d'ailleurs), il est nécessaire d'être capable de mettre à profit le temps limité et d'avoir des techniques prêtes – bien que souples. On doit présumer que dans bon nombre de cas, ce qui n'est pas réalisé lors de cette consultation ne le sera jamais plus. La première consultation peut être réitérée, mais si l'enfant a besoin de voir le praticien plusieurs fois, le cas présent est déjà en train de se modifier et évoluer en un autre, dans lequel le travail d'équipe de l'institution devient nécessaire. Il est bien possible que l'enfant doive être orienté vers un traitement psychothérapique au long cours.

Les cas qui n'ont pas besoin de recourir à une aide sociale ou une psychothérapie sont assez communs. Cela est en partie dû au fait que la majorité des enfants ont des familles et une scolarité suffisamment bonnes, bien qu'ils présentent

à un moment donné des problèmes cliniques aigus. Une petite aide donnée à un enfant seul peut souvent contribuer à de meilleures relations humaines autour de lui ; la famille et l'école prendront en charge la suite du traitement.

Quelle que soit la technique que le praticien doit être prêt à utiliser, la base est le jeu. Ailleurs<sup>3</sup>, j'ai pu établir que, selon moi, soit la psychothérapie se déploie au chevauchement de deux aires de jeu (celle du patient et celle du thérapeute), soit le traitement doit se consacrer à rendre l'enfant capable de jouer – ce qui signifie d'avoir raison de croire aux ressources de l'environnement. On doit présumer que le thérapeute sait jouer, et sait prendre du plaisir à jouer.

Une technique utile s'appelle le jeu du *squiggle* : c'est simplement une méthode pour créer le contact avec un patient enfant. C'est un jeu à deux, auquel n'importe qui peut jouer, bien qu'habituellement dans la vie sociale le jeu cesse rapidement d'avoir du sens. La raison pour laquelle ce jeu peut avoir de la valeur pour la consultation thérapeutique est que le consultant utilise les résultats en fonction de sa connaissance de ce que l'enfant aimerait bien communiquer. C'est la manière selon laquelle le matériel, produit dans l'acte du jeu, est employé, qui permet de maintenir l'attention de l'enfant.

La méthode peut facilement être apprise et elle a l'avantage de grandement faciliter la prise de notes. Si un garçon ou une fille communique en parlant ou en racontant ses rêves, la prise de notes est un problème réellement redoutable. On doit se souvenir que je ne me réfère pas ici à ces quelques cas que nous traitons par une psychothérapie prolongée, mais bien à tous ceux qui arrivent pour consulter. Chacun d'entre eux espère en davantage qu'un diagnostic – chacun espère avoir besoin d'être rencontré, même si l'aide apportée ne concerne qu'un détail ou une seule zone de l'immense étendue de la personnalité.

Pourtant j'ai hésité à décrire cette technique, que j'ai beaucoup utilisée pendant de nombreuses années, non seulement

3. *In Jouer : l'activité créative et la quête du soi*, trad. fr. in *Jeu et Réalité*, Paris, Gallimard, 1971.

parce qu'il s'agit d'un jeu naturel auquel n'importe qui peut jouer, mais aussi, parce que, si je commence à décrire ce que je fais, alors, quelqu'un pourra facilement commencer à réécrire ce que j'ai exposé comme s'il s'agissait d'une technique établie avec des règles et des réglementations. Toute la valeur de ce procédé serait alors perdue. Si je décris ce que je fais, il y a un réel danger pour que d'autres s'en saisissent et le transforment en quelque chose qui corresponde au *Thematic Apperception Test*. La différence entre le *squiggle* et un T.A.T. est, premièrement, que le *squiggle* n'est pas un test, et deuxièmement que le consultant y contribue avec sa propre ingéniosité presque tout autant que l'enfant. Bien sûr, les contributions du consultant sont à abandonner, car c'est l'enfant et non le praticien qui exprime de la détresse.

Le fait que le praticien joue librement sa propre part dans l'échange de dessins a certainement une grande importance dans le succès de cette technique. Un tel procédé permet au patient de ne pas se sentir inférieur comme lorsqu'il est examiné par un médecin pour sa santé physique ou, comme quand on lui fait passer un test psychologique (plus particulièrement un test de personnalité).

Au moment approprié, après l'arrivée du patient, le plus souvent après avoir demandé au parent d'aller dans la salle d'attente, je dis à l'enfant : « Jouons à quelque chose. Je sais à quoi je voudrais jouer et je vais te montrer. » Il y a une table entre l'enfant et moi, avec du papier et deux crayons. Tout d'abord je prends des feuilles de papier et je les déchire en deux, donnant ainsi l'impression que ce que nous allons faire n'est pas vraiment important ; puis je commence à expliquer. Je dis : « Ce jeu auquel j'aime jouer n'a pas de règles. Je prends simplement mon crayon et je fais comme ça... », je ferme probablement mes yeux et fais un gribouillis à l'aveugle. Je continue avec mon explication : « Montre-moi si ça ressemble à quelque chose pour toi ou si tu peux en faire quelque chose, et après tu fais la même chose pour moi et je verrai si je peux faire quelque chose du tien. »

Voilà tout en ce qui concerne la technique. Je tiens à souligner que je suis absolument flexible même à cette étape

précoce, ainsi si l'enfant souhaite dessiner, parler ou jouer avec des jouets, faire de la musique ou s'ébattre, je me sens libre de m'adapter aux souhaits de l'enfant. Souvent un garçon voudra jouer à « compter les points » ; ce qui veut dire jouer à quelque chose où l'on peut gagner ou perdre. Néanmoins, dans la plupart des premiers entretiens, l'enfant s'ajuste suffisamment à mes souhaits et à ce à quoi je souhaite jouer, pour que certains progrès puissent être faits. Bientôt les récompenses commencent à arriver, de sorte que le jeu continue. Souvent, en une heure, nous avons fait entre vingt et trente dessins ensemble. Peu à peu la signification des dessins composés est devenue de plus en plus profonde, et l'enfant perçoit alors toute l'importance de communiquer de telles significations.

Il est intéressant de noter, considérant les *squiggles* en eux-mêmes, que :

1. Je suis meilleur au *squiggle* que l'enfant peut l'être, et l'enfant est habituellement meilleur que moi au dessin.
2. Ils contiennent un mouvement impulsif.
3. Ils sont fous, sauf si réalisés par une personne saine. Pour cette raison certains enfants les trouvent effrayants.
4. Ils sont sans limite, sauf qu'ils acceptent les limites, ainsi certains enfants trouvent qu'ils sont vilains. Cela est lié à la notion de *forme et de contenu*. La taille et la forme du papier en sont un facteur.
5. Il y a une intégration dans chaque *squiggle* qui provient de l'intégration qui est une part de moi ; ce n'est pas, je crois, une intégration typiquement obsessionnelle, qui contiendrait l'élément du *déni du chaos*.
6. Souvent le résultat du *squiggle* est satisfaisant en soi. C'est alors comme un « objet trouvé », par exemple une pierre ou un morceau de bois ancien qu'un sculpteur peut trouver, et ériger comme un type d'expression, sans avoir besoin de le travailler. Cela plaît aux enfants paresseux et nous éclaire sur le sens de la paresse. N'importe quel travail abîme ce qui commence comme un objet idéalisé. Un artiste peut estimer que le papier

ou la toile sont trop beaux, qu'ils ne doivent pas être gâchés. Potentiellement, cela est un chef-d'œuvre. Dans la théorie psychanalytique nous avons le concept de l'écran du rêve (Lewin), un lieu sur lequel ou dans lequel un rêve peut être rêvé<sup>4</sup>.

Tout cela est lié au tout premier stade de dépendance maximale quand le *self* du nourrisson n'est pas formé. Le moi est très faible à moins que (comme cela arrive habituellement) le moi de la mère devienne un support du moi. Le nourrisson fait ses débuts en vivant avec le moi de la mère, moi qu'elle prête par son adaptation sensible aux besoins de son enfant.

On doit bien comprendre qu'il n'existe pas deux cas semblables, et je serais très méfiant si deux cas se ressemblaient, car je penserais alors que je transposais dans le jeu certains de mes propres besoins. La description d'un seul cas doit être trompeuse, et celui qui étudie cette technique aurait certainement besoin de passer par un bon nombre de cas pour pouvoir observer, qu'en fait, il n'y a pas deux cas pareils. Pour cette raison j'ai déjà publié une douzaine ou plus de ces cas, et je propose de les rassembler dans un livre<sup>5</sup>.

J'ai choisi ici un cas de présentation, et je ne peux pas dire que je l'ai choisi pour une raison particulière.

(Ici, le lecteur devra tolérer que je change de sujet. Je dois maintenant inévitablement décrire un cas et non décrire le jeu du *squiggle*. À la fin je reviendrai au thème principal, et ferai quelques commentaires sur le jeu tel qu'il fut utilisé par l'enfant et moi dans cette situation.)

Cas de L.

[Cas 3, Eliza, 7 ans et demi, voir *La Consultation thérapeutique et l'enfant*, Paris, Gallimard, 1971, pp. 46-68.]

[...]

4. Bertram D. Lewin, « Interferences from the Dream Screen », *International Journal of Psycho-Analysis*, vol. 29, n° 4, 1948, pp. 224-231.

5. *La Consultation thérapeutique et l'enfant*, trad. fr. Paris, Gallimard, 1971.

## Résumé

a. Une tentative pour décrire le jeu du *squiggle* a été réalisée.

b. C'est un jeu qui n'a pas de règles.

c. Il n'y a rien de nouveau dans ce jeu, et très peu de nouveauté dans son usage en psychothérapie. Ce qui est important, ce sont les possibilités d'utilisation du matériel que ce jeu peut produire, plus particulièrement dans les cas de rencontre unique que j'ai nommée « la consultation thérapeutique (diagnostique) ».

d. Pour décrire ce jeu, il a été par conséquent nécessaire de donner un exemple, ce qui a demandé la description d'un cas. Mais deux cas ne sont jamais semblables, et un seul exemple pourrait induire en erreur. L'étudiant est donc invité à étudier ce cas en parallèle avec les autres cas publiés.

e. Dans nombre de nos cas nous avons, pour ainsi dire, « fait mouche ». Ce sont ces cas (courants) qui fournissent le meilleur matériel pour ce type de travail en psychiatrie de l'enfant. Quelle que soit l'amélioration clinique par la suite, la rencontre produit naturellement une réponse favorable dans la famille et à l'école.

f. Si le travail de la séance n'a pas de résultat clinique, alors on devra considérer le cas comme nécessitant une approche différente, comme une aide sociale ou une longue phase de psychothérapie. Le jeu du *squiggle* n'a pas à dominer la scène au-delà d'une rencontre, deux ou trois, tout au plus. On peut concevoir cela en termes de première séance re-répétée, ce qui nous permet de dire que le jeu du *squiggle* ou son équivalent est utile en tant que technique de première séance.

g. Cela irait à l'encontre de ma volonté si le jeu du *squiggle* devait devenir standardisé ou trop clairement représenté. Le principe est que la psychothérapie se déroule au chevauchement de l'aire de jeu de l'enfant et de l'aire de jeu de l'adulte ou du thérapeute. Le jeu du *squiggle* est un exemple de la façon dont ce genre d'interaction peut être facilité.

(Traduit de l'anglais par Jean-Baptiste Desveaux  
et Emily Galiana.)

