

NOTES SUR LE JEU¹

Donald Woods WINNICOTT

Non daté².

I

La caractéristique du jeu est le plaisir.

Observations de jeunes animaux dont le jeune humain.

II

La satisfaction dans le jeu dépend de l'usage de symboles, bien que, initialement, la conduite provienne de l'instinct.

Symboles :

Ceci représente cela.

Si *cela* est aimé *ceci* peut être utilisé et apprécié.

Si *cela* est haï *ceci* peut être renversé, blessé, tué, etc., puis restauré et blessé à nouveau.

C'est-à-dire : la capacité à jouer est un *accomplissement* dans le développement émotionnel de tout enfant humain.

1. Notes on Play, *Psycho-Analytic Explorations*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, 1992, pp. 59-63.

2. Ces notes manuscrites ont été trouvées dans le dossier « Idées » de D.W. Winnicott. Elles dateraient d'avant la fin des années 1960, période à laquelle il avait pris l'habitude d'utiliser le nom verbal « *playing* » plutôt que (comme c'est le cas dans ce texte) « *play* » (NDÉ anglais). En français, « *play* » est tantôt traduit par « jouer », tantôt par le « jeu », car il n'existe pas cette forme de nom verbal (NDT).

III

Le jeu comme un accomplissement dans la croissance émotionnelle individuelle :

A. la tendance qui est héritée qui propulse l'enfant en avant (du fait de l'extrême dépendance du nourrisson) ;

B. la disposition dans l'environnement pour des conditions qui répondent aux besoins du nourrisson et du petit enfant, afin que le développement ne soit pas interrompu par les réactions face à l'empiétement (froid, chaleur, mauvais *holding*, *handling* défectueux, famine, etc.) ;

et

C. le jeu commence comme un symbole de la confiance du nourrisson et du petit enfant dans la mère (ou son substitut).

IV

Le jeu est une *élaboration imaginative* autour des fonctions corporelles, de la relation d'objets et de l'angoisse.

Progressivement, au fur et à mesure que la personnalité de l'enfant devient plus complexe, avec une réalité personnelle ou interne, le jeu devient une expression en fonction des matériaux externes, des relations internes et des angoisses. Cela conduit à considérer le jeu comme une expression des identifications aux personnes, aux animaux et aux objets de l'environnement inanimé.

V

Le jeu est principalement une *activité créative* (comme dans le rêve) exécutée :

1. sur le plan du réel (corps propre et objets à portée de main) ;

2. sous condition que l'enfant ait confiance en quelqu'un, ou soit devenu confiant de manière générale par l'expérience adéquate d'un bon soin.

À l'opposé un soin inadéquat, produisant un manque de confiance, diminue la capacité à jouer.

VI

Produits du jeu.

Outre l'élément essentiel qui est le plaisir, le jeu donne à l'enfant une pratique dans :

- a. la manipulation des objets ;
- b. la gestion du pouvoir de la coordination, les compétences, le discernement, etc. ;
- c. le contrôle sur un espace limité. Alors que l'enfant se confronte à un pouvoir pour contrôler, il ou elle découvre en même temps l'étendue illimitée de l'imagination.

À travers le jeu, l'enfant gère la réalité externe de manière créative. Au final, cela produit une vie créative, et mène à la capacité à se sentir réel ; éprouver la vie peut alors être utilisé et enrichi. Sans le jeu l'enfant est incapable de voir le monde de façon créative, et en conséquence il est renvoyé à la soumission et à un sentiment de futilité, ou à l'exploitation de satisfactions instinctuelles directes.

Plus particulièrement dans la gestion de l'agression et de la destructivité, le jeu a une fonction vitale quand l'enfant est capable d'apprécier la manipulation des symboles. Dans le jeu un objet peut être :

- détruit et restauré ;
 - blessé et réparé ;
 - sali et nettoyé ;
 - tué et ramené à la vie
- avec l'accomplissement supplémentaire de l'ambivalence à la place du clivage de l'objet (et de soi) en bon et mauvais.

VII

Développement de la capacité à jouer (socialisation).

Du jeu résulte :

- a. jouer avec les autres en tirant des bénéfices en jouant ;

- b. jouer suivant des règles : celles de l'enfant, celles des autres, suivant des réglementations partagées ;
- c. jouer à des jeux avec des règles, des règlements pré-convenus ;
- d. l'émergence de complexités concernant le meneur et le mené.

VIII

Psychopathologie du jeu :

- A. la *perte de la capacité* associée au manque de confiance, angoisse associée à l'insécurité ;
- B. *stéréotypies* dans les modèles de jeu (angoisse au sujet de la libre imagination) ;
- C. fuite dans la *rêverie diurne* (un état manipulé à mi-chemin entre rêve véritable et jeu) ;
- D. *sensualisation* – instinct apparaissant sous forme brute accompagné de l'échec de symbolisation ;
- E. *domination* – un enfant seulement capable de jouer à son propre jeu (*game*) mais impliquant d'autres enfants qui doivent se soumettre ;
- F. *incapacité à jouer un jeu* (enfants agités, déprivés) sans être dominé par des règles strictes et un meneur de jeu ;
- G. fuite vers *l'exercice physique* allant de la gymnastique suédoise (*calisthenics*) à un besoin d'être mis à épreuve, pour éviter l'inertie.

IX

Relation à la masturbation durant l'adolescence.

À cette période de la vie, la frontière est mince entre la masturbation physique avec fantasme inconscient et le passage à l'acte compulsif du fantasme masturbatoire comme élément d'une tentative (largement inconsciente) de faire face au conflit ou à la culpabilité issus de la masturbation réelle.

X

Vers l'adolescence.

Le jeu aide durant cette phase d'indétermination sexuelle, car en jouant et en se costumant il y a une portée infinie pour des identifications croisées – travestisme légitime.

Ainsi – exprimés en types de caractère :

garçon manqué (fille)	engouement amoureux
type maternel ou héros-adoré (garçon)	investissement homosexuel

XI

Adolescence (début).

Les tensions instinctuelles deviennent intenses, au point que la capacité à jouer peut être perdue, et la masturbation compulsive (particulièrement chez les garçons) s'y substituer.

Particulièrement à cette phase, il y a une disposition pour le passage à l'acte compulsif du fantasme de masturbation à remplacer le jeu.

Dans la culture de l'école publique les jeux (*games*) sont typiquement exploités pour distraire les garçons des conflits émanant des tensions sexuelles et de la compulsion masturbatoire. Avec les filles ce stratagème n'est pas aussi efficace car il ne fonctionne qu'avec les filles qui sont masculinisées (*male-identified*). Il n'existe pas de mesures pour les filles à l'identité féminine (*woman-identified*), et elles traversent des périodes d'intense dépression (à 14 ans disons) concurrent peut-être en vain les filles carriéristes qui semblent être généralement admises et couronnées de succès.

En ce qui concerne les garçons s'identifiant principalement à la mère, une souffrance considérable est prévisible là où la culture locale attend à leur égard de réaliser jeux et exploits au lieu d'une vie personnelle. Ceux qui protestent

sont des échecs cliniques à cet âge et peinent à avoir une reconnaissance sociale ; pour compenser ils se regroupent en bandes, ce qui les isole de la société.

XII

Adolescence.

La caractéristique du jeu à l'adolescence est le fait que les « jouets » sont les affaires du monde (*world affairs*) :

1. ils « jouent » avec les politiques dans le monde, ressentent cela intensément, et font honte aux adultes s'en occupant vraiment, ou

2. ils « jouent » aux pères et aux mères dans le sens d'avoir des liaisons amoureuses (*love affairs*) et peut-être se marier et avoir des enfants, ou

3. ils « jouent » à une construction imaginative en devenant ou en apprenant à devenir des artistes, des musiciens, des philosophes, des architectes, de fervents religieux etc.,

ou

4. ils « jouent » à des jeux en devenant professionnels ou en concourant pour les championnats du monde, ou

ils « jouent » à la guerre en y allant et combattant, ou en faisant des choses qui les mettent réellement en danger. Si délinquants, ils « jouent » aux voleurs en devenant voleurs,

ou

ils échouent à jouer, ayant perdu cette capacité, et se rabattent alors vers :

i. la paralysie (non-vie introvertie ou schizoïde) comprenant lit, drogues, accès maniaques ou impulsions suicidaires,

ii. l'exploitation de l'instinct et d'une activité dénuée de fantasme (au mieux c'est la vie extravertie).

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