

## L'EQUATION LUDIQUE

Texte pour la Tribune psychanalytique "JOUER"

Nicolas de Coulon

*Il y a quelque chose, dans le jeu,  
qui n'a pas encore trouvé sa place  
dans la littérature psychanalytique  
D.W. Winnicott<sup>1</sup>*

*A la mémoire de Sergio Fadda*

Dans *Jeu et réalité*, nous trouvons, entre autres pensées stimulantes, une invitation "théorique" au jeu: "...là où le jeu n'est pas possible, le travail du thérapeute vise à amener le patient d'un état où il n'est pas capable de jouer à un état où il est capable de le faire."<sup>2</sup> Pendant des années, cette proposition de *Winnicott* m'a paru évidente : il fallait amener le patient à pouvoir jouer, ne serait-ce qu'à minima, même dans les situations difficiles ou mieux, surtout lors de blocages caractérisés. Puis progressivement, cette évidence a fait place à une série de questions que j'aimerais maintenant mettre sur le tapis de la relation thérapeutique. Une précision s'impose toutefois avant d'aller plus loin. C'est comme psychanalyste d'adultes que je m'interroge. Il est vrai que *Winnicott* était pédiatre et qu'il a beaucoup puisé dans son expérience directe avec les enfants. Après *Mélanie Klein* et *Anna Freud*, le jeu est devenu l'outil de base de toute thérapie d'enfant, la nouvelle voie royale d'accès à l'inconscient infantin. Rien à redire à cela pour les psychanalystes actuels. Mais qu'en est-il avec les adultes? La transposition n'est pas toujours simple. Exemple : mon patient est allongé sur le divan ou même assis dans le fauteuil qui me fait face. Est-ce que je joue avec lui et à quoi? Quand s'agit-il de jeu ou bien d'autre chose, d'anti-jeu, de contre-jeu<sup>3</sup>, ce ne sont pas les termes qui manquent. D'ailleurs, il est très facile de jouer avec le mot "jeu" - jeux de mots - j'y reviendrai.

Le sentiment était pénible pour moi. Après l'enthousiasme à repérer des éléments de jeu dans les séances avec mes patients, le doute m'envahissait. Ce dernier était nettement renforcé par l'irritation suscitée à l'écoute d'autres thérapeutes qui n'arrêtaient pas de considérer comme ludiques, et donc "transitionnelles", les situations les plus invraisemblables dans lesquelles ils se trouvaient avec leurs patients. Une nouvelle

---

<sup>1</sup> Winnicott D.W. : *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, orig. 1971, trad. franç. Ed. Gallimard, 1975, p.59

<sup>2</sup> idem p.55

<sup>3</sup> Robert Anne-Lise : *Ça ne joue pas*, dans ce numéro

mythologie – celle du jeu - était en train de naître, moins enracinée dans l'Antiquité que l'Œdipe de Freud mais peut-être plus adaptée aux références contemporaines.

### Arrêt de jeu chez Winnicott

Je décidai alors de mieux écouter mes analysants – j'en parlerai plus loin - et ce que je leur disais... et de relire *Winnicott*. Qu'exprime-t-il au juste dans ce chapitre de *Jeu et réalité*? Evidemment, je ne souhaite pas faire un résumé objectif mais bien retenir ce qui me paraît utile dans ma réflexion et pour le lecteur.

Tout d'abord, la fugacité du jeu ou plutôt du "jouer" car il semble nécessaire de suivre l'auteur dans cette distinction qui va du jeu organisé avec des règles (le *game*) à celui qui s'établit plus spontanément (le *play*) vers la forme la plus mobile, celle du *playing*, jouer, le jeu en train de se faire. Ces notions peuvent assez facilement être convoquées dans le déroulement d'une séance. Par exemple, il faudrait redouter une situation dans laquelle le thérapeute aurait le sentiment très fort que son patient *joue aux échecs* avec lui, chacun avançant à son tour une pièce et cherchant à l'emporter sur l'autre. En tout cas, l'obéissance même implicite à une série contraignante de règles de jeu ne correspond pas du tout à ce que Winnicott essaye d'illustrer dans le champ de la créativité. Les termes-clés qui sont associés à cet échange répétitif sont plutôt l'apprentissage et la maîtrise (il faut apprendre à jouer aux échecs). En revanche, il existe un jeu qui ne s'apprend pas mais s'invente à deux ou plusieurs. Dans le dessin en commun, découvert par *Winnicott* sous le nom de *Squiggle*<sup>4</sup>, il est parfois possible de retracer l'expression imagée de chacun des protagonistes. Souvent, on ne montre que le résultat final, l'esquisse ainsi obtenue, insistant alors davantage sur le contenu que sur le processus de création partagé qui en est justement l'élément essentiel. Cette première distinction nous permet donc de voir qu'il pourrait être nécessaire de distinguer à quelle catégorie de jeu la séquence clinique appartient. Nous comprendrions aussi mieux qu'il ne suffit pas qu'une situation contienne un élément de jeu pour qu'elle devienne thérapeutique comme par enchantement. Nous en donnerons quelques exemples.

La question du *Squiggle* nous permet d'envisager le problème suivant, celui de l'application du jeu avec l'enfant à la psychanalyse d'adulte. Winnicott suggère une similitude dont il ne voit la limite que dans la possibilité de la description : "...simplement, les choses sont plus difficiles à décrire quand le matériel apporté par le patient apparaît surtout en termes de communication verbale<sup>5</sup>". Manifestement, l'adulte ne joue plus

<sup>4</sup> Winnicott D.W. : (1971) *La consultation thérapeutique et l'enfant*, trad. franç. Ed. Gallimard, 1971

<sup>5</sup> Winnicott D.W. : *Jeu et réalité*, p. 58

avec un train en bois, des bonshommes en plastic ou même un bac à sable. A ce propos, il faut noter la résurgence d'un certain nombre de thérapies qui estiment nécessaire de proposer un terrain de jeu en bonne et due forme au patient en mal de symbolisation. Au-delà des techniques jungiennes éprouvées, des sessions en art-thérapie qui peuvent avoir une grande valeur en clinique psychiatrique, certaines nouvelles approches réinventent le jeu (d'enfant) pour adultes. Je n'aborde même pas les nouveautés plus médiatiques que sont les consoles ou l'ordinateur. Une discussion serait à reprendre de façon plus exhaustive concernant l'utilisation d'un médium thérapeutique, "médium" dans le sens du moyen qui facilite l'expression et semble faire l'économie, au moins partielle, des mots, mais ceci dépasse le cadre de la présente réflexion. Pour le psychanalyste d'adulte, les moyens sont par définition strictement limités. Ils n'en existent pas moins mais se cantonnent habituellement au registre verbal ou corporel (en particulier dans le face-à-face). Winnicott parle de : choix des mots, inflexions de la voix et sens de l'humour. J'aurais, quant à moi, assez envie d'y ajouter la psychodramatisation en séance. La question n'est évidemment pas résolue pour autant car, dans la mesure où l'analysant vient pour parler et associer le plus librement possible, à partir de quand, de quels "mots", sommes-nous en présence du jouer (playing), la forme la plus intéressante du jeu winnicottien?

Laissant provisoirement cette question en suspens, j'aimerais revenir sur l'équivalence posée par l'auteur entre jeu et expérience culturelle. En effet, si l'adulte n'est plus censé jouer au sens le plus descriptif du terme applicable aux enfants, il se meut dans un espace culturel repérable. Schématiquement, si l'enfant joue, l'adulte "se" cultive: expositions, théâtre, cinéma, lecture, musique... Il est assez facile de suivre la continuité entre jeu et culture. Mais alors, quelle place l'expérience culturelle prend-elle sur nos divans? Nous avons souvent entendu tel ou telle analysant(e) raconter un film à la place d'un rêve, ou parler d'un tableau qui l'avait particulièrement frappé dans un musée; sans compter le commentaire associatif au sujet de la toile suspendue à la paroi du psychanalyste! Ce dernier sait bien que tout matériel, strictement tout, est matière à association...et qu'il doit l'écouter ainsi, de manière également flottante. Dans une perspective winnicottienne toutefois, il me paraît nécessaire d'introduire la catégorie du transitionnel, dans laquelle s'inscrivent justement le jeu et la culture. Ne pourrait-on pas prétendre que quand le patient adulte nous emmène dans une série d'associations spécifiquement culturelles, il joue avec nous, ou mieux, il entre dans une zone potentielle de jeu? Ceci offrirait une occasion de plus de repérer l'activité du "jouer" de l'adulte.

Sans cesser de lire *Jeu et réalité*, il faut pourtant revenir sur les éléments plus problématiques en relation avec notre propos. Ça ne joue pas toujours, loin s'en faut. Pour aller du plus léger au plus grave, relevons déjà que tout jeu n'est pas thérapeutique. Ceci paraît évident mais la mode du jeu s'est tellement répandue qu'une espèce d'équation menace.

*Winnicott* le mentionne en racontant une séance avec Diane et sa mère<sup>6</sup>. Alors qu'il parle avec celle-ci, il laisse la petite de cinq ans jouer avec sa veste et précise : "A notre jeu en commun qui n'avait rien de thérapeutique, je me sentais libre de participer. Les enfants jouent beaucoup plus facilement quand l'autre personne se sent capable et libre de prendre plaisir au jeu". Ceci permet de remarquer que la capacité de jouer, du côté de l'analyste, est mise en relation avec une sorte de disponibilité "latérale", comme s'il fallait presque laisser jouer ou faire autre chose en même temps. Ceci signifie peut-être que le vrai jeu ne peut pas s'installer de façon trop volontariste. Donc pas la peine de se dire avant la séance... "Cette fois-ci, je vais jouer!"

Ceci signifie aussi qu'il existe certains obstacles au jeu du côté de l'analyste qui, pour diverses raisons, ne peut pas "laisser" le jeu s'installer. Il est vrai que, par moment, la passivité réceptrice doit évoluer vers ce que *M. Milner* a qualifié de *médium malléable*, c'est-à-dire une sorte d'objet qui se laisse faire sans céder, s'adapte, résiste et contribue ainsi à la transformation psychique<sup>7</sup>. Sans entrer dans le détail de cette nouvelle capacité à développer chez l'analyste, relevons simplement que ce n'est pas toujours facile ni "drôle" d'être manipulé ainsi par nos patients; en d'autres termes, ça ne rigole pas tous les jours, ça n'amuse pas, ce n'est pas du jeu!

Comme le relève *Winnicott*, on peut préférer quand nos patients se comportent plus sagement, se tiennent comme des adultes et associent comme des intellectuels. Le rêve et son analyse échappe très certainement à cette secondarisation un peu forcée mais celle-ci a parfois l'avantage de contenir la régression dans les limites de la séance; ce qui n'est pas toujours à dédaigner. Deviendrions-nous alors des équivalents du père de la petite Diane qui l'aimait mieux petite adulte, bonne élève, enfant précoce, avancée pour son âge (impossible de ne pas penser aux trop nombreux surdoués, valorisés dans notre société)? Une analyse sans jeu agirait alors comme une force qui pousse à l'appui interne sur des éléments consolidés artificiellement, ce qui correspondrait à un développement prématuré du moi. Cette question concerne à l'évidence l'admission de la régression dans la situation analytique, la possibilité de se laisser aller (jusqu'où?) faisant probablement partie des avantages de la méthode, contrairement à un certain nombre de thérapies qui forcent à la rééducation ou à l'apprentissage. Il serait quand même regrettable que, dans une société qui promeut les loisirs à but "de se lâcher", la psychanalyse devienne un lieu où il faut bien se tenir!

Une variante de cet écueil surgit avec la pulsionnalité engagée dans le jeu. L'excitation peut gagner du terrain et compromettre l'équilibre subtil qui fait place aux phénomènes transitionnels; même les jeux d'enfants peuvent déraiser. Quand les pulsions s'expriment plus crûment, l'érotisation ou l'agression risquent d'être au rendez-vous. Le jeu

<sup>6</sup> idem p.63 et ss.

<sup>7</sup> Millner Marion : Rôle de l'illusion dans la formation du symbole, 1977, trad. Fr. in Rev. Franç. Psychanal, 1979, no 5-6, p. 844-874

deviendrait alors quelque chose d'effrayant. Si le danger est trop grand de devoir domestiquer ce qui a été ainsi libéré, nous comprenons aussi la réticence de certains psychanalystes à laisser jouer. Ces éléments sont justement les conditions évoquées par Roussillon<sup>8</sup>: le "lâcher prise" caractéristique du jeu doit pouvoir se placer dans un espace qui est non seulement ouvert sur un très grand sentiment de liberté mais aussi balisé par une forme de "sécurité".

## L'équation ludique

Comment rapprocher ces réflexions winnicottiennes de notre question de départ? Je me demandais ce qui posait problème dans la transposition du jeu de l'enfant dans l'analyse d'adulte. *Winnicott* repère déjà quelques dangers mais son aisance naturelle contourne les obstacles : amener le patient à jouer...facile à dire! N'y aurait-il pas une similitude entre la difficulté à jouer et la peine à symboliser? A la différence près que la fonction symbolique n'est habituellement en panne que du côté du patient concerné. La difficulté à jouer devrait à fortiori s'étendre dans la zone intermédiaire, entre les protagonistes de la relation analytique, celle qui définit l'espace du jeu. Le symbole est parfois "privé" alors que le jeu est le plus souvent "public", partagé (existe-t-il un "solitaire" qui ne soit pas un *game*, dans le domaine du *play*?)

Quoiqu'il en soit, nous observons de multiples formes de non-jeu, faux-jeu, anti-jeu, d'échanges qui pourraient être pris pour du jeu mais qui n'en sont pas. Cette constatation force la comparaison avec le même phénomène dans le chapitre du symbole. Un des ratés majeur de la symbolisation se nomme en psychanalyse "équation symbolique". Rappelons ce qu'en dit la créatrice du concept, *Hanna Segal*<sup>9</sup>. "Dans le refoulement normal, il existe une communication entre l'inconscient et le conscient par le truchement des symboles". Chez certains patients proches de la psychose (la première description concerne même un schizophrène), la mise en symboles ne fonctionne pas. Pourtant, comme chacun sait, le langage des psychotiques regorge d'images bizarres qui pourraient être pris pour des métaphores particulièrement audacieuses. Si elles n'en sont pas de véritables, c'est qu'elles sont refermées sur elles-mêmes au lieu d'être ouvertes sur une pluralité de sens et ne peuvent, de ce fait, remplir leur rôle de carrefour psychique. L'image colle donc à la chose, ne la représente pas, se confond avec elle. "Les caractéristiques du symbole ne sont pas reconnues; elles sont traitées comme s'il s'agissait

<sup>8</sup> Roussillon René : (2004) Le jeu et le potentiel, in Revue Française de Psychanalyse PUF 1/2004

<sup>9</sup> Segal Hanna : Quelques aspects de l'analyse d'une schizophrène 1950; Notes sur la formation du symbole, 1957.

de l'objet original"<sup>10</sup>. Au lieu d'alléger la réalité, elles l'alourdissent, lui confèrent une pesanteur qui transforme les mots en choses rendant toute évocation dangereuse, car susceptible de se matérialiser (l'hallucination). Cette équivalence qui ôte toute profondeur au symbole peut, à juste titre, être qualifiée d'équation symbolique; ceci ressemble à un symbole mais c'est un leurre, tragique pour le fonctionnement psychique. Il convient donc de différencier nettement le symbole de l'équation symbolique.

La question que je soulèverais ici concerne la nécessité de distinguer *mutatis mutandis* le jeu d'une "équation ludique".

Dans ses différents articles, *H. Segal* s'efforce d'explicitier les différences dans le domaine du symbolisme. Pour cela, elle se réfère à de nombreux points de la théorie kleinienne. Pour notre propos, il serait plus adéquat de reprendre quelques-unes des conceptualisations de *Winnicott*. Quels sont donc pour lui les caractéristiques du jeu? En extrapolant un peu ce qu'il repère pour le petit enfant, il est assez facile de voir que le contenu n'est pas l'élément le plus significatif. C'est plutôt une question de tonalité. Le style de l'échange entre analyste et patient est plus relevant que la référence humoristique ou culturelle en elle-même. Cette dernière pourrait d'ailleurs représenter une équation ludique. Pour prendre une illustration, ce n'est pas l'histoire drôle (le *Witz* !) qui compte mais la façon dont elle est introduite ou dont elle est racontée. Une patiente livrait assez souvent des anecdotes supposées amusantes. Elle le faisait sur un ton lugubre qui non seulement empêchait d'en rire mais déclenchait même chez le psychanalyste une morosité certaine.

Une deuxième caractéristique concerne une façon bien particulière pour le patient et l'analyste de se sentir à la fois proches et distants, dans un état mental qui s'apparente à la concentration telle qu'on l'observe chez l'enfant absorbé par son jeu. *Winnicott* décrit ainsi une sorte d'attention mutuelle de grande qualité. Si *Freud* la qualifiait de flottante, *Winnicott* parle d'une concentration qui fait vraiment place à l'autre. A l'opposé, une composante interactive même théâtralisée peut être plus défensive que véritablement "jouante" surtout si elle repose sur un trop grand détachement émotionnel, même inapparent.

Troisième principe de fonctionnement, celui du prélèvement d'éléments de la réalité externe ou partagée pour les mettre au service d'une nécessité interne en voie de représentation. Ça ne peut pas être une simple perception sans devenir pour autant une hallucination: le principe de "figurabilité"<sup>11</sup> ainsi convoqué sur cette scène très particulière qu'est le jeu se définit justement comme intermédiaire. Constitutif du processus de symbolisation, il appartient peut-être aux fameuses transformations que

<sup>10</sup> Segal Hanna : Equation symbolique, in Dictionnaire International de la Psychanalyse, Calmann-Lévy 2002

<sup>11</sup> Botella César et Sàra : (2001) La figurabilité psychique. Ed. Delachaux et Niestlé

*Bion* a tenté de schématiser dans sa grille <sup>12</sup>. Dans ce sens, il ne devrait pas y avoir de "vrai" jeu sans que l'analyste puisse retrouver des fragments qui viennent de lui ou de l'espace transférentiel ainsi défini. Les matériaux utilisés proviennent du champ commun (cf. *Melissa*, plus loin). En fait, il s'agirait d'une circulation d'éléments empruntés à la scène analytique, transformés par le patient, repris par l'analyste qui devrait lui aussi se sentir – vraiment – entrer dans le jeu.

Tout ce qui n'obéirait pas à ces quelques principes risque fort de ressortir davantage de l'équation ludique que du jeu.

Les difficultés sont donc considérables et les risques non négligeables puisque, côté *Charybde*, il y aurait des possibilités de perversion et côté *Scylla*, une aimable distraction sans rien de thérapeutique. Dans ces conditions, il faudrait donc apprendre à reconnaître une simagrée d'une véritable transposition ludique, ne pas être dupe de la fascination perverse exercée par une proposition de jeu qui cache une tentative de meurtre. Plus simplement, la difficulté à jouer n'est peut-être pas seulement du côté d'une carence ou d'un gel comme le postulait *Winnicott* mais aussi expression d'une déliaison pulsionnelle qui laisse davantage de champ aux forces de destruction. Quoiqu'il en soit, la problématique jeu / non jeu posée par notre auteur se réfère presque toujours à des situations cliniques limites, des souffrances identitaires narcissiques pour lesquelles le jeu, comme la roulette russe, implique un risque mortel.

### Jouer avec les mots

Sébastien était connu pour faire le clown dans la vie. Il parvenait en particulier à faire rire les dames, qui le trouvait émouvant et drôle. Dans l'analyse, il jouait, certes, mais ce n'était pas du jeu. Il était arrivé chez moi avec une assez grande angoisse et le sentiment de gâcher sa vie à répéter inlassablement un scénario amoureux voué à l'échec. Ceci l'avait jusqu'alors empêché de se fixer et d'avoir des enfants alors que professionnellement, il réussissait bien tout en éprouvant pour son travail qui l'obligeait à voyager beaucoup, une espèce de dédain. Sur le divan, les registres de son jeu ont beaucoup varié – avec une prédominance assez nette pour la dramatisation: soit les séances étaient extraordinaires, soit elles étaient nulles. Ici, je n'en retiendrai qu'une seule forme, une espèce de "jeu culturel" qui se mit en place assez rapidement. Sébastien intercalait parfois dans son discours certaines citations, fragments de poèmes, séquences de romans, phrases philosophiques, aphorismes divers avec un sens de l'à-propos qui me laissait admiratif; il faisait preuve d'une mémoire extraordinaire. Je ne m'y

---

<sup>12</sup> Bion W. : (1965) *Transformations, passage de l'apprentissage à la croissance*, PUF 1982

étais pas attendu vu la manière dont il s'était présenté au début, homme d'action plus que de littérature. Après-coup, je pourrais dire que ça faisait un peu "discussion de salon" mais je m'y étais laissé prendre – après quelques mois d'écoute cependant. Ses citations trouvaient écho en moi: des auteurs que j'aimais ou qui m'intriguaient, ou que je n'avais justement jamais réussi à mémoriser. Dans le récit répétitif de ses aventures sentimentales décevantes, elles surgissaient comme une tentative de mise en représentation. Pendant assez longtemps, je n'avais rien dit à ce sujet mais je commençais à penser différemment. Il pourrait être bienvenu de les utiliser sans répondre évidemment à ses interpellations directes du style : vous avez lu? Vous connaissez? J'essayais plutôt d'en extraire une métaphore sous-jacente afin de favoriser des passerelles associatives. A cette occasion, certaines images ont pu s'enrichir passablement grâce à une série d'analogies qui montraient un tout autre Sébastien, en particulier celui qu'il était comme enfant. Etions-nous dans un terrain de jeu pour adultes tel que *Winnicott* nous l'indique? Sébastien me l'avait proposé à sa manière. Hélas, il s'agissait davantage de ce que j'ai appelé une "équation ludique". Le jeu n'était pas si créatif que ça. En effet, dans une phase ultérieure de l'analyse, à un moment où les citations revenaient, je constatai qu'elles étaient très défensives: L'exemple le plus frappant en était la citation en réponse à une interprétation. Alors que manifestement, il était touché par ce que je venais de lui dire, au lieu de mobiliser quelque idée ou souvenir associatif comme il l'avait fait dans les mois précédents, il plaçait une phrase tirée d'un de ses auteurs. Ceci avait pour résultat de bloquer complètement le travail et de tarir les affects; une vraie catastrophe. Sans entrer dans trop de détails, il faut quand même signaler que ceci correspondait à une phase proche de la réaction thérapeutique négative. Une troisième séquence nous permit de sortir de cette impasse. Elle consista à repérer – en abordant de front cette manœuvre défensive – la dévalorisation systématique que lui avait infligé son père à propos de ses difficultés scolaires. Il lui avait vraiment fallu quitter le domicile parental pour réussir à garder quoi que ce soit en tête et suivre ses apprentissages car tout ce qu'il ramenait à la maison était systématiquement disqualifié et détruit. En mémorisant avec une grande facilité, Sébastien démontrait au père analyste qu'il était capable de se cultiver. Dans le même mouvement, la haine bloquait tout et le désir de se venger de ce père transformait la scène analytique non pas en jeu créatif mais en lutte stérile et violente qui devait aboutir à l'échec, non pas scolaire cette fois-ci mais de l'analyse.

Comme dit plus haut, quand le jeu est trop envahi de pulsionnalité alors il n'est plus possible, l'espace intermédiaire est compromis. Il n'est alors plus question de jeu mais d' "équation ludique". C'est exactement ce qui s'est passé à plusieurs reprises dans l'analyse de Sébastien quand le jeu se détériorait très régulièrement, aboutissant à cette impression connue mais redoutée des psychanalystes d'être retourné à la "case départ".



C'est bien en pensant à des patients tels que lui que nous pourrions reprendre l'excellent propos de *Jean-Claude Rolland* sur L'Ironie<sup>13</sup>. En cherchant à étudier ce qui commande au déploiement du discours dans l'analyse, l'auteur redéfinit le fonctionnement de base d'un principe "plaisir déplaisir" qui se formule, presque obligatoirement, sous la forme d'un refus, d'une négation. Ceci délimite le psychique à l'interface des revendications pulsionnelles et des exigences de la réalité, dans un domaine où nous pourrions encore inclure l'exercice des instances, le moi et le surmoi, de même que le rapport à l'objet. En fait, il s'agit, dans notre optique, aussi du lieu intermédiaire qui va – ou non – héberger les possibilités de jeu. Dans les situations où "la parole de l'analysant semble soumise à un contrôle étroit, serré, tyrannique", une forme, grinçante, du jeu verbal se profile parfois sous forme d'ironie, dont *J-C Rolland* rappelle qu'elle est l'anagramme imparfaite de renier! Cette confusion, comme il la nomme, de lucidité et de dissimulation devient, pour nous, une forme de perversion du jeu. Il est vrai que peu d'entre nous auraient classé spontanément l'humour destructeur de l'ironique parmi les figures du jeu créatif à la *Winnicott*!

Les formes verbales de l'équation ludique sont légion ce qui contribue à la difficulté de la mise en jeu (du *playing*) dans les analyses d'adultes. Mais peut-être idéalisons-nous les caractéristiques du jeu enfantin qui n'est pas toujours aussi "libre" que nous nous plairions à l'imaginer dans nos souvenirs recomposés.

Reprenons donc la question du jeu de mots. Depuis *Freud*, nous savons qu'il s'agit d'une des manifestations repérables de l'inconscient, même s'il n'est déchiffrable que dans l'après-coup<sup>14</sup>. Il appartient ainsi à ce qui a été qualifié de "voie royale", avec le rêve, les actes manqués etc., avec l'avantage de se manifester dans la vie quotidienne et pas seulement sur le divan, laissant émerger ses racines pulsionnelles, libidinales ou hostiles. On a peut-être oublié que, dans son livre sur le *Witz*, *Freud* ouvre la voie à *Winnicott* : "le jeu déclenche un plaisir qui résulte de la répétition du semblable, de la redécouverte du connu, de l'assonance, etc., et qui correspond à une épargne insoupçonnée de la dépense psychique". Il est toutefois clair que le père de la psychanalyse s'intéresse davantage à poursuivre son exploration de la théorie générale des névroses issue de l'Interprétation des rêves, dans ses aspects topique, dynamique, économique qu'aux jeux de langage dont il reparlera relativement peu. *Winnicott* élabore dans la même veine, lui qui n'a justement pas intitulé son ouvrage "jeu de mots et réalité" (sic) ! Peut-être faudrait-il distinguer *jeu de mots* et *mot d'esprit* pour tenter de démarquer l'émergence créative de la manoeuvre défensive, notre "équation ludique". A ce

<sup>13</sup> Rolland Jean-Claude : une figure tragique de la négation, l'ironie in *Tribune psychanalytique* no 5, Ed. de l'Aire, 2004

<sup>14</sup> Freud S. (1905c) *Der Witz*. Trad. franç. Le Mot d'esprit dans ses rapports avec l'Inconscients, Gallimard 1988

propos, nous pouvons nous interroger sur la façon de travailler du psychanalyste et sur son interprétation dans la mesure où il lui arrive d'user de formules brèves, incisives, contenant des raccourcis éclairants, proches du mot d'esprit. Parfois, il fait mouche et c'est grand bénéfice pour l'avance du travail analytique. D'autres fois, c'est moins réussi, en particulier quand il est convaincu que seul l'abrégé fonctionne, qu'il privilégie systématiquement ce type d'énonciation.

Melissa, une patiente dont je ne détaillerai pas l'histoire avait échoué de peu son entrée à l'Université. Elle était de ce fait restée fascinée par les "grands penseurs" comme elle les appelait. Cet investissement autodidacte l'avait toutefois amené, en cours de cure, à chercher avec une curiosité plus aiguisée les ténors de la psychanalyse. Comment alors ne pas tomber sur les spécialistes du mot ambigu dans les retransmissions radiophoniques ou télévisuelles? Supposant donc que je m'y intéressais, elle farcissait son discours de jeux de mots qui avaient plutôt le mérite de m'agacer que de m'inspirer. Je les ressentais comme au service de la résistance alors que j'aurais pu y voir une forme de proposition de jeu et me réjouir de ses progrès en direction de la constitution d'un espace transitionnel. Après quelques temps d'irritation silencieuse, au détour d'une périphrase significative, je me souvins qu'au début de l'analyse, j'avais moi-même risqué quelques interprétations "ludiques" – sans grand succès – dans le but de mobiliser des défenses obsessionnelles un peu serrées. Ses auto-interprétations verbales en forme de jeu de langage visaient donc aussi à entrer en dialogue avec ma parole d'analyste et, malgré leur côté caricatural, représentaient davantage un jeu qu'une équation ludique. Cette reconnaissance allait me permettre d'interpréter dans le transfert d'une manière inespérée auparavant. J'avais pris pour une équation ludique ce qui était, en fait, un véritable élément de jeu.

### La place du (de) jeu

La réflexion liée à ce thème concerne un élément que je pourrais qualifier de géométrique ou pictural (si l'on pense à P. Uccello et ses études sur la perspective). Si nous considérons la situation analytique comme un champ de tensions représentables dans un plan, alors il existe un gradient qui instaure une parfaite inégalité entre analyste et analysant, la fameuse dissymétrie. Sans entrer dans une étude approfondie de cette caractéristique, nous pouvons quand même évoquer son importance structurale et la source d'attaque dont elle est l'objet, aussi bien dans le cadre de la cure que dans le champ social actuel. Dans un tel contexte, une nouveauté, un nouvel élément "géométrique" pourrait s'avérer crucial. Le jeu viendrait alors à point nommé comme cet élément qui minimise la différence. Comme le parent s'approche et de l'enfant et de son enfance quand il s'assied sur le sol pour jouer avec sa progéniture, le

psychanalyste descend quelque peu de son piédestal quand il favorise l'espace ludique entre lui et son patient. Tant mieux, dira *Winnicott* à la suite de *Ferenczi*! Il sera ainsi moins à risque de reproduire les traumatismes du passé, la confusion de langue entre adulte et enfant<sup>15</sup> en se mettant à portée de ce dernier. Qu'en est-il des risques ou des désavantages? L'analysant a-t-il vraiment intérêt à rencontrer son alter ego ou cherche-t-il justement une figure dont la relative inaccessibilité (sans excès) lui permette de remettre en scène les traumatismes du passé? Si la réponse était oui, alors nous aurions une raison de plus pour penser que le jeu impossible peut être le signal d'éléments fort disparates et qu'une résistance au jeu pourrait être bénéfique à certaines phases du processus analytique.

Pour paraphraser *André Green*, nous pourrions dire que, comme celle de Freud, l'œuvre de *Winnicott* prend – après-coup – une forme étoilée<sup>16</sup> qui ouvre un champ de potentialités nombreuses. Soulignant donc une des directions du destin de cette œuvre, je considère que la place faite au jeu dans la psychanalyse est totalement primordiale. Il n'empêche que cette notion pourrait devenir une sorte d'écran sur lequel seraient projetés les éléments les plus incongrus. La leçon que j'avais retenue, à savoir que le domaine transitionnel est lui aussi (comme l'inconscient) subtil, fugace, insaisissable même quand il fonctionne, un peu en arrière plan, me semble toujours valide. J'aimerais le comparer (l'espace transitionnel - cela a-t-il déjà été fait?) avec l'Ephémère de *Freud* (*Vergänglichkeit*<sup>17</sup>) qui peut se recréer constamment, mais toujours sous une forme différente, ouvrant sur les transformations possibles aussi bien des éléments négatifs que positifs. Il n'est malgré tout pas trop étonnant qu'existe une tendance à la réification de ce domaine impalpable, que le recours à la notion de jeu soit devenu si fréquent. Nous chercherions ainsi à nous assurer – dans le sens de l'appropriation - de ce que nous entrevoyons comme une condition de possibilité du changement psychique. Du point de vue clinique, il s'agirait toutefois de garder le double mouvement ouvert : d'un côté, suivant la proposition de *Winnicott*, nous pourrions préparer le terrain, aménager la situation analytique de façon à ne pas exclure les élans de jeu, de l'autre, il faudrait repérer l'équation ludique, les éléments destructeurs du jeu lui-même ou ceux qui imitent, prennent l'apparence du jeu. Au moins pour le savoir et ne pas être dupes; au plus, pour permettre une reprise processuelle différente qui, à son tour autoriserait à nouveau un jeu, un vrai cette fois-ci.

Après l'étude du "jouer" dans la psychanalyse, celle du non-jeu a encore de beaux jours devant elle; cet article se voulait une contribution à ce débat.

<sup>15</sup> Ferenczi Sandor : (1933) Confusion de langue entre les adultes et l'enfant, trad in *Psychanalyse* 4, Payot 1982

<sup>16</sup> Green André : (2005) *Winnicott en transition entre Freud et Mélanie Klein*, in *Jouer avec Winnicott*, PUF, chap. III, p. 43

<sup>17</sup> Freud S.: (1915) *Vergänglichkeit*, GW t. X, Fischer Verlag