

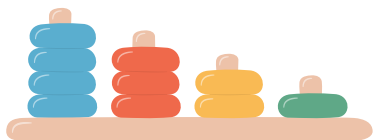
Et tu *deviendras*
grand(e) ●●●

Adrien **Blanc**



Jouons !

À la découverte du monde,
des autres et de soi



Jouons !

À la découverte du
monde, des autres
et de soi

Adrien **Blanc**

• EDITIONS IN PRESS •



Sommaire

Introduction	11
---------------------------	-----------

Chapitre 1

Qu'est-ce que le jeu dans notre monde ?	17
--	-----------

A. L'importance du jeu pour l'être humain	17
---	----

B. Avatars et éléments constitutifs du jeu au sens commun.....	22
---	----

1. Étymologie du jeu	24
----------------------------	----

2. Usages du mot jeu	25
----------------------------	----

3. Catégorisations sociales et culturelles du jeu.....	26
--	----

4. Mécanique, jeu et écart.....	27
---------------------------------	----

5. Finalité, utilité et effets du jeu	35
---	----

Chapitre 2

Le jeu est-il un phénomène transitionnel comme les autres ?.....	41
---	-----------

A. Le jeu de l'enfant en psychanalyse	41
---	----

Processus et capacités de différenciation	47
---	----

B. Le jeu comme phénomène transitionnel particulier	50
1. Capacités de différenciation : le film d'horreur comme exemple	51
2. Continuité, sécurité et angoisse	57
3. Le jeu naît dans la présence, dans le lien à l'autre	60

Chapitre 3

Développement des phénomènes et du jeu transitionnels65

A. Chemin développemental classique : des phénomènes transitionnels vers le jeu.....	66
1. Contenance et débordement psychique	66
2. La capacité d'être seul.....	80
B. Chemin développemental actualisé : anticipation neuronale, créativité et jeu intersubjectif transitionnel précoce.....	85
1. Exploration et construction du monde : de la perception à l'anticipation.....	87
2. Deux aspects centraux du jeu : le <i>play</i> et le <i>game</i>	99
3. L'activité autonome des jeunes enfants : le jeu d'encastrement comme exemple	105
4. Le jeu intersubjectif transitionnel précoce	112

Chapitre 4

Du cache-cache à la diversité des jeux..... 121

Le jeu du coucou-caché126

Les points essentiels..... 135

Perspectives conclusives : Jouons !..... 139

Références 145

La collection

Comprendre et accompagner le développement des tout-petits jusqu'à l'âge adulte est une grande aventure, passionnante, engageante et quotidienne, autant pour les parents que pour les différents professionnels concernés.

La collection **Et tu deviendras grand(e)...** propose au plus grand nombre un partage de connaissances spécialisées et pluridisciplinaires à travers des livres parlants, illustrés et ancrés sur des pratiques concrètes et actuelles. Notre visée : rendre accessible la richesse du développement humain – tant psychique que relationnel –, inscrit dans le lien à l'autre et le monde contemporain.

Cette collection est dirigée par **Adrien Blanc**, docteur en psychologie, psychologue clinicien en Centre-Médico-Psychologique et en Hôpital de Jour pour enfants (GHU Paris Psychiatrie et Neurosciences), enseignant en psychanalyse au Centre de formation Saint-Honoré et chercheur associé au Laboratoire de Psychologie Clinique, Psychopathologie, Psychanalyse (PCPP – UR 4056) de l'Université de Paris. Elle propose des ouvrages centrés sur des sujets actuels, parfois mal compris ou trop simplifiés portant sur le développement de nos enfants.



L'auteur



Adrien Blanc est psychologue clinicien en Centre-Médico-Psychologique et hôpital de jour pour enfants au Groupement Hospitalier Universitaire - Paris psychiatrie et neurosciences. Il est également formateur en psychologie et psychanalyse au Centre de Formation Saint-Honoré (Paris), docteur en psychologie et chercheur associé au Laboratoire de Psychologie Clinique, Psychopathologie, Psychanalyse (PCPP - UR 4056) de l'Université de Paris. Tant au sein de ses activités de praticien que de chercheur et formateur, Adrien Blanc recherche la transmission et l'accessibilité des concepts et des outils psychanalytiques à différents corps de métiers et de publics, et questionne leur pertinence clinique, scientifique et contemporaine.

 [blancadrien1](#)



« Le jeu est partout. Il semble impossible d'imaginer qu'on puisse un jour découvrir un groupe humain dans l'existence duquel l'activité de jeu serait totalement absente. Les jeux sont des constantes de culture dont les formes peuvent varier d'une aire culturelle à une autre. Mais, par-delà cette diversité infinie, l'universalité du jeu le désigne comme un élément fondamental de la condition humaine. Le jeu est un invariant humain. »

(Caillois, 1967, p. 1157)

« (...) c'est en jouant, et peut-être seulement quand il joue, que l'enfant ou l'adulte est libre de se montrer créatif. »

(Winnicott, 1971, p. 108)

Introduction

Jouer c'est établir une relation créative avec le monde.

Un mercredi après-midi. Cinq adolescents sont autour d'une table rectangulaire. Un éducateur et un psychologue encadrent le groupe thérapeutique à médiation pour adolescents. Ce groupe commence régulièrement par un temps de jeu afin de favoriser l'être ensemble, les relations sociales et la compréhension des échanges verbaux et émotionnels entre les personnes. Aujourd'hui, ils sont tous d'accord, on va jouer au *Uno*®. En revanche, là où ils sont en désaccord – comme bon nombre d'entre nous – c'est sur les règles en elles-mêmes. Entre les officielles, les inventées, les mal comprises, les transformées... il y a presque autant de variantes que de groupes de joueurs ! Afin de pouvoir jouer ensemble, nous précisons tout d'abord en commun *les règles du jeu* – du moins celles que nous retenons ou écartons après discussions – permettant à cet être ensemble de se constituer, à cette première enveloppe groupale sécurisante de se déployer. Si les règles du jeu sont les mêmes, nous préservons les moments de « jeu » des conflits, sentiments de persécutions, mésententes et disputes « inutiles », ou en tout cas évitables ; ce qui n'est pas négligeable dans un groupe

thérapeutique d'adolescents (et même, soyons honnêtes, dans un groupe d'amis ou en famille!).

Pour autant, les incompréhensions, les désaccords, les mauvais joueurs, comme la mauvaise foi, continuent régulièrement de parsemer les jeux de groupe de type compétition car on y joue, d'une certaine manière, pour gagner, pour battre l'autre. Idéalement à la loyale, mais pas toujours, qui plus est dans les jeux où le hasard est plus important que la stratégie pour remporter la partie. Ce mercredi après-midi, une fois la partie démarrée – et les règles du jeu communes à peu près respectées – face à la frustration de « perdre » ou que ça peut ne pas se passer comme prévu, assez rapidement, un jeune triche et pose deux cartes au lieu d'une, en pioche trois au lieu de quatre, etc. Après avoir rappelé qu'on ne triche pas dans ce groupe, qu'il est important de respecter les règles afin de pouvoir partager une partie, au lieu d'être frustrés, voire énervés, les autres ados se mettent à tricher *eux aussi*, dans un mouvement de groupe vivant, joyeux, presque maniaque. Nous aurions pu continuer de rappeler les règles, créant une opposition entre eux et nous, ne favorisant ni le jeu ni ce mouvement créatif en train de se produire de manière imprévue, quitte à se demander si « le jeu » (ou plutôt la partie) se poursuivait toujours...

Au contraire, après plusieurs parties quelque peu lassantes, nous les avons surpris en réussissant à gagner... en trichant davantage qu'eux! Après avoir accueilli leur mécontentement et colère qu'en tant qu'adultes nous puissions tricher « comme eux », nous avons instauré une règle *autorisant* la triche (et donc intégrant la triche dans le jeu *lui-*

même). Ainsi, chacun, tant qu'il n'était pas « vu » en train de tricher et que cela restait – somme toute – discret, pouvait s'adonner à la triche, adultes comme adolescents, rééquilibrant les règles du jeu. Sans que les adolescents ne s'en rendent compte, la triche a donc fait partie du jeu, un temps. Temps non négligeable, car il aura permis que le jeu perdure et se prolonge *au-delà* des règles du jeu et des échanges habituels, du moins durant un moment spontané, unique, et non répétable à l'identique, se saisissant de la créativité groupale à l'œuvre.

En effet, si nous avons proposé spontanément de tricher dès le début de la partie, cela aurait été incongru, surprenant, et il y aurait fort à parier que nos adolescents ne se seraient pas prêtés au jeu, et que nous n'aurions pas eu un temps de partage émotionnel et intersubjectif¹ ensemble. De même, cela ne prendrait pas de la même manière si nous leur propositions à nouveau, lors d'un autre groupe, spontanément de tricher sans se saisir de quelque chose en train d'advenir.

Le jeu ne se répète jamais à l'identique, et ne se prévoit jamais entièrement à 100 %. Tout au plus l'expérience est semblable, similaire, mais jamais « la même ». Sans « jeu » au sens d'écart entre deux expériences, il n'y a pas de jeu.

Par ailleurs, le jeu, son existence en tant que telle, a une certaine forme de précarité ou plutôt, d'éphémérité. En effet, lorsque l'on joue, tout n'est pas jeu et ce qui est jeu peut

1. On nomme « intersubjectif » un échange entre deux ou plusieurs personnes impliquant leur subjectivité, qui ils sont, comme leur manière d'être.

s'arrêter d'un coup, sortant les joueurs du partage pour *du faux* qui les réunissait, les sortant de cet autre espace que nous pouvons qualifier pour l'instant « d'imaginaire collectif et partagé », bien différent de celui de la réalité concrète et matérielle, tout en y existant d'une certaine manière. On peut sortir du jeu tendrement et calmement, comme lorsqu'un enfant finit de jouer et de développer son histoire même si celle-ci continue parfois de l'habiter dans ses pensées. Ou plus brutalement, plus durement, comme lorsque l'on est envahi par nos émotions qui nous sortent du côté fictif du jeu pour nous ramener dans des vécus plus forts, plus authentiques, dépassant le cadre protecteur du jeu. Cela peut se produire lorsqu'on accuse l'autre d'avoir triché, d'avoir mal expliqué, que ce n'est pas juste ou que l'on arrête de jouer.

Suite à ces quelques propos introductifs que l'on développera en détail dans l'ouvrage, nous voyons d'emblée que le jeu ne se résume pas à des catégories ou à des types de jeux. Ce n'est pas non plus « du jeu » au sens infantile, puéril, banal du terme. Le jeu n'est pas, en soi, sans conséquence, sans « effet », sur le ou les joueurs. Il est en effet bien autre chose. Il peut être fragile, précaire et ne tenir qu'à un fil, certes. Mais il est surtout riche, et moteur de notre construction psychique, de notre rapport au monde et aux autres. Comment comprendre, par exemple, qu'un jeune enfant empile ses pièces de puzzle pour faire une tour au lieu de « jouer » au sens des règles ? Le reprendre et lui faire faire le puzzle ne serait-il pas opposer une forme de jeu à une autre ? De même, si l'on suit uniquement les règles, où se situe la notion de jeu durant cette activité ?

Retournons auprès de nos adolescents avec ces remarques à l'esprit, et regardons ensemble ce que nous pouvons en dire de plus. Durant notre récit préliminaire, nous étions restés à ce moment de jeu intersubjectif un peu magique où tout allait pour le mieux dans un monde temporaire où la triche devenait une règle acceptée et tolérée (et cessait par-là même d'être de la triche à proprement parler) et nous aurions pu croire que la partie continuerait ainsi, restant dans le jeu, sans en sortir d'une certaine manière. C'était mal connaître la stimulation, voire l'excitation que cela entraîna dans le jeu après plusieurs parties où tout se passait bien. En effet, à force de tricher, les bornes du jeu n'étaient plus contenues par les règles, et la quantité de triche augmentait tellement qu'il en devenait impossible. Nous n'avions effectivement même pas fini de distribuer les cartes nécessaires pour jouer que d'ores et déjà les jeunes avaient fait disparaître toutes leurs cartes avant même le début de la partie (par terre, sous la chaise, dans leur poche, etc.) dans un fou rire et brouhaha partagés et joyeux, mais hors-jeu, hors *Uno*® en tout cas. Le jeu a donc bien des limites, et une nature qui dépasse celle de ses formes et activités.

Mais alors, c'est quoi *le* jeu? Est-ce pareil qu'*un* jeu? Que *du* jeu? Qu'une partie d'un jeu de société? Quand commence-t-il? Jusqu'où va-t-il? Est-ce pareil qu'une activité? À partir de quand peut-on parler de jeu chez l'enfant? Comment se développe-t-il? Pourquoi le jeu semble-t-il différent chez l'adulte? En quoi et pourquoi devient-il autre chose? Le jeu est-il nécessaire à l'être humain? En quoi participe-t-il à notre construction, à notre développement et notre rapport à l'environnement? Est-il comme l'objet-

transitionnel doudou et nous permet-il de nous rassurer face à nos angoisses et les dépasser? Ou recouvre-t-il d'autres fonctions parallèles, complémentaires et transversales? Comment, en tant que parent ou professionnel, faire la part entre le jeu et l'activité? Le jeu et les apprentissages? Le jeu et l'expérience dans la découverte du monde? Comment, en tant que professionnel et adulte, accompagner et repérer les étapes du jeu et le soutenir lorsqu'il peut être en souffrance ou en difficulté pour se déployer? Le jeu n'est-il que dans l'imaginaire? S'oppose-t-il à la réalité? Se nourrit-il d'elle? Ou bien est-ce... *autre chose*?

À ces questions, nous tenterons de répondre ensemble, petit à petit, sans prétendre donner des solutions toutes faites, mais plutôt d'ouvrir à des voies réflexives et partageables pouvant servir de guide et de soutien relationnel à l'accompagnement du devenir humain et d'une de ses potentialités les plus riches et créatives qu'il possède, à savoir... le jeu. Nous traiterons ainsi davantage de la nature du jeu, de sa naissance et de son développement que des types d'activités ou des formes de jeux en tant que tels. Ainsi, des jeux comme le coucou-caché ou les jeux d'emboîtement nous serviront *surtout* pour débusquer ce qui est *jeu* dans ces activités, et quel rôle ou quelle place peut prendre l'adulte pour en accompagner son déploiement et sa créativité.



Pourquoi joue-t-on ? Explorons l'une des activités les plus importantes de notre vie pour découvrir le monde, les autres et soi-même — de notre naissance à l'âge adulte !

Du bébé qui manipule des objets à l'adulte qui joue à des jeux de société, en passant par des enfants jouant à la poupée et aux adolescents s'extasiant sur des jeux vidéo, le jeu semble traverser les âges. Aucune société, aucune culture, aucun être humain n'existe sans manifestation de jeu, sans avoir développé des capacités pour jouer de son rapport au monde, aux autres et à lui-même.

Pour autant, qu'est-ce que le jeu ? Quelle est la nature de cette activité ludique consistant à faire semblant et à déployer notre imaginaire en prenant appui sur des objets ? En quoi les premières découvertes du bébé et ses liens précoces vont-ils conditionner le déploiement de ses capacités à jouer et à penser ?

Traversant de manière actualisée et contemporaine les connaissances en psychologie, neurosciences et développement du jeune enfant sur le jeu, cet ouvrage propose d'accueillir les phénomènes de jeu comme une des expressivités les plus importantes de l'être humain. **Et qui sait, nous découvrirons peut-être que le jeu est bien différent de ce que l'on imagine !**



Adrien Blanc est psychologue clinicien en Centre-Médico-Psychologique et Hôpital de jour pour enfants au Groupement Hospitalier Universitaire – Paris psychiatrie et neurosciences; formateur en psychologie et psychanalyse au Centre de Formation Saint-Honoré et chercheur associé de l'Université de Paris.

ISBN : 978-2-84835-881-9
Illustration de couverture :
Diana/ssstocker/Elena Pimukova –
Adobe Stock
www.inpress.fr

• EDITIONS IN PRESS •

13 € TTC
France

