



www.taneb.org

Jean-Pierre BÉNAT
Psychologue-clinicien



Foot.

les enjeux du jeu

TYPOLOGIE DU JEU (R. Caillois)



Type	Mode «ludus»: jeu réglé	Mode «païdia»: jeu spontané
«agôn»: combat		
«alea»: chance		
«mimicry»: simulacre		
«ilinx»: vertige		



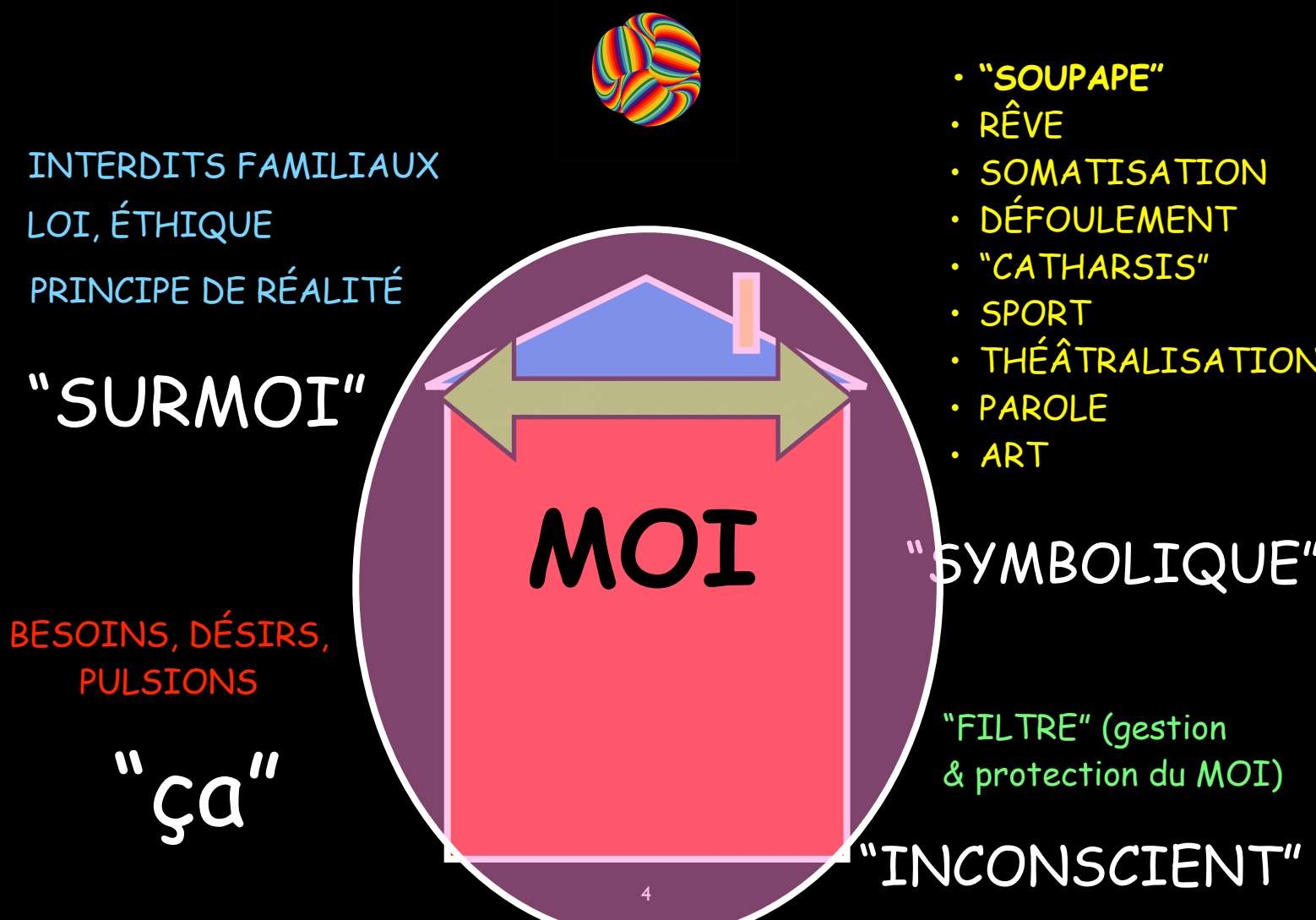
JEU:

- «entraînement à la vie adulte» (Aristote)
- «ruse éducative»: gestion de la frustration (Jean-Jacques Rousseau)
- apprentissage par imitation symbolique (Groos, Frobenius, Piaget)
 - micro «théâtre social»
 - gestion des conflits &... des échecs!
- exploration des «fantasmes» (Melson)
- «création de soi» (Winnicott)

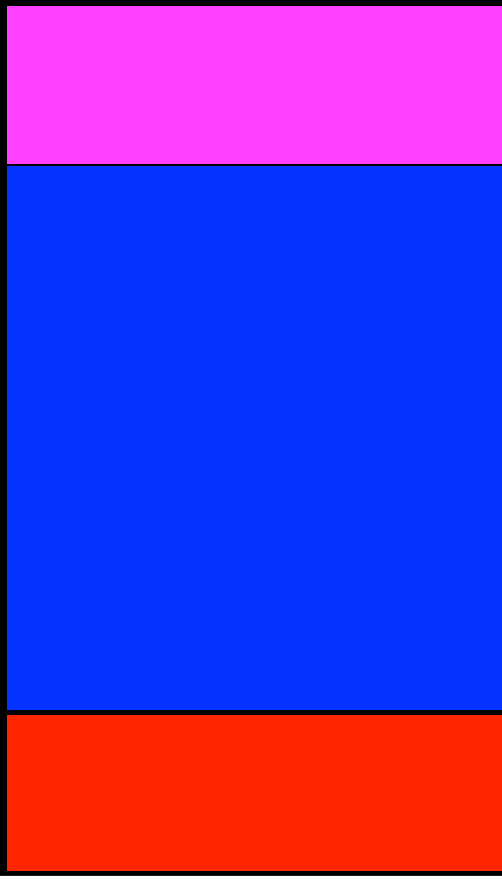
«POUR DE SEMBLANT»....

«POUR DE FAUX»...

REPÈRES PSYCHOLOGIQUES: LE FONCTIONNEMENT DU PSYCHISME



« RÉEL » & « SYMBOLIQUE »/JEU



- fantasme libre, infini, anarchique, fantaisiste, ultra-violent éventuellement
- fantasme organisé, cohérent, épique
- fantasme élaboré, récit construit et imagé
- fantasme dessiné
- fantasme raconté métaphoriquement
- négociation argumentée
- allusion humoristique, « vanne »
- gestuel mimé « discrètement »
- **AGRESSION CODÉE : SPORT**
- gestuel plus affirmé (archétypes des médias), encore « pour de Faux »
- simulacre de l'agression
- agression réelle « légère » (gifle)
- agression réelle « grave » (coup... arme...),

« pour de Vrai »

• **PULSION !!!!**

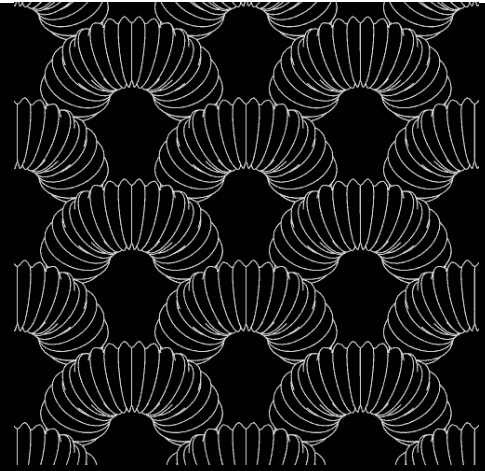
(sociopathe????)

■ RÉEL

■ SYMBOLIQUE

■ IMAGINAIRE

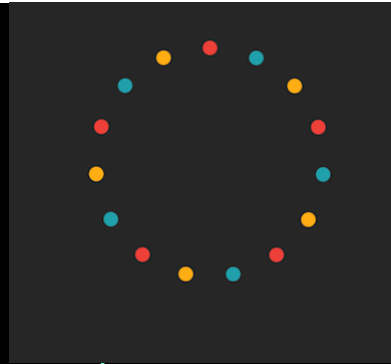
FRUSTRATIONS: DE NÉCESSAIRES LIMITES POUR « GRANDIR »



- bébé: sevrage / socialisation
- enfant: propreté / langage / socialisation
- apprentissage: incompétence / travail, mémorisation
- quotidien: ennui / imagination, jeu, invention
- technique: difficulté, impossibilité / innovation
- science: incompréhension, surprise / recherche
- Art: règles contraignantes / création subtile
- SPORT ? règles contraignantes / progression!

FRUSTRATION & PROGRESSION

pas de Sport SANS Limites:



- "morales": Jeux Olympiques grecs archaïques & modernes
- matérielles (espace & temps "sacralisés" -frontières-): Volley, Hand, Basket....
- pragmatiques: intrusion de l'aléatoire (ballon de Rugby)
- protocolisées (règlement, règles du jeu / sanctions prévues / comportement des joueurs & du public)
- ritualisées: Arts Martiaux, escrime (salut)
- incarnées dans des ARBITRES qui "disent le Droit" (règlement) et les VALEURS (modèles de comportement)

FRUSTRATION & PROGRESSION

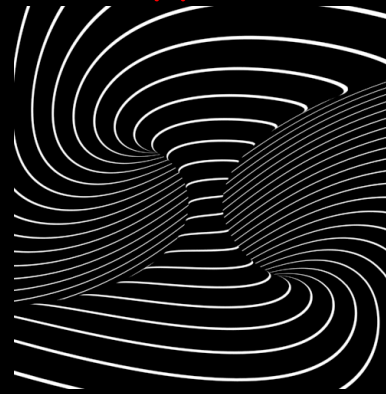
quelles satisfactions "SYMBOLIQUES" pour "supporter/
équilibrer" les frustrations?

- plaisir du Jeu (individuel et collectif)
- élaboration tactique & stratégique
- multiplication / exploration des phases de jeux
- multiplication des possibilités de gain (nombre importants de "points")
- possibilités nombreuses de "se refaire" (pas de résultat figé)
- aspect éphémère du Jeu (gloire "volatile" SYMBOLIQUE)



FRUSTRATION & PROGRESSION

quelles conséquences quand le "SYMBOLIQUE" est insuffisant?

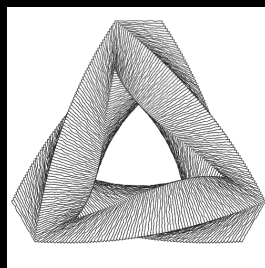


- violences (/autrui, / arbitres, / soi-même)
- critique permanente et affaiblissement de la Loi
- tricheries généralisées (théâtralisation mensongère, diminution de la Morale, ...)
- caution Institutionnelle des transgressions (cf. parents "laxistes"...)
- effet d'accumulation: "passage à l'acte" initié par un "petit incident"
- verrouillage du Jeu dès qu'un gain est validé



PARADOXE DE L'ÉDUCATION ET... DU SPORT

- "MAÎTRISER, DONNER DES NORMES, CADRER, ÊTRE DANS L'EMPRISE, DONNER/IMPOSER DES MODÈLES":
INDIVIDU-OBJET



• ET

- "PERMETTRE L'AUTONOMIE, LA PRISE DE DÉCISION, LA LIBERTÉ DE SE CONSTRUIRE": INDIVIDU-SUJET

La créativité:
comment, d'OBJET, advenir
SUJET...

