

Inserm



Jean-Pierre BÉNAT  
Psychologue-clinicien

[www.taneb.org](http://www.taneb.org)

*Le jeu*

*et le je ...*

## TYPOLOGIE DU JEU (R. Caillois)



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



CRÉATIVITÉ

&



DÉSINHIBITION:

VIVE LE JE(U)!



[www.taneb.org](http://www.taneb.org)

Jean-Pierre BÉNAT  
Psychologue-clinicien  
Enseignant  
Père, grand-père



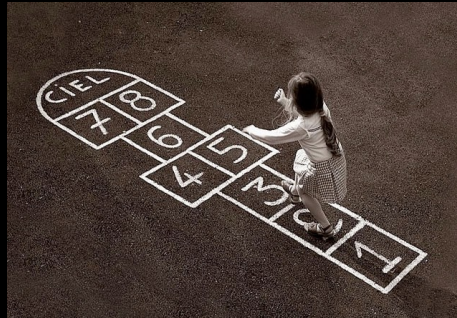
## JEU:

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

«POUR DE SEMBLANT»....  
«POUR DE FAUX»...



○ «**LUDUS**»: jeu «codé» (règles, objets spécifiques, cadre structuré...): **OBÉISSANCE!**



○ «**PAÏDIA**»: jeu «libre» (objets «neutres» à coder, règles à trouver...):



○ **IMAGINATION & apprentissage de l'IMPRÉVU**

○ **IMAGINATION & recherches de solutions inédites**



5



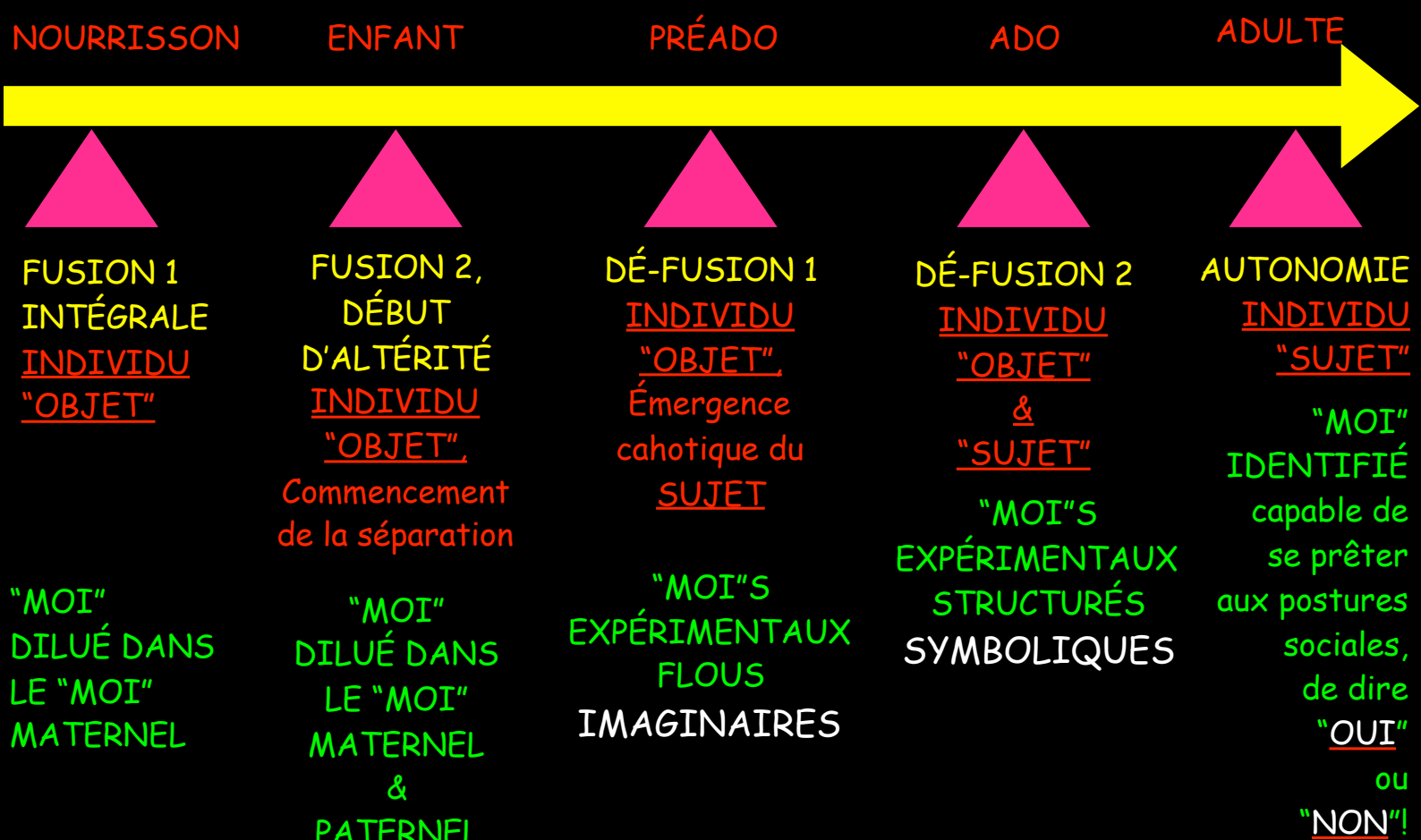


# JEU LIBRE: mise en place



- liberté (!): prévision & aléatoire
- temps : scénario «classique»
  - demande de jeu «organisé»
  - refus de l'adulte
  - ennui, vague, flou **À ACCEPTER !**
  - trouvailles & investissement
- espace : apprivoisable (meubles mobiles, parois, cartons etc...)
- objets diversifiés , matériels «à subvertir», ...

# GRANDIR: ÉTAPES NÉCESSAIRES

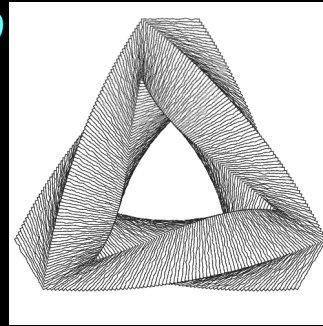






# PARADOXE DE L'ÉDUCATION

- "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...







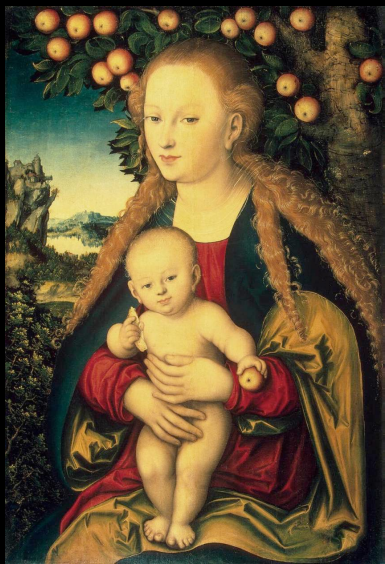
# Dyade Mère/Enfant: féconde &...toxique



- fusion:
  - nécessaire, indispensable
  - puis, éventuellement
  - inhibante, toxique...



# Tiers Séparateur = Père/Autre/Jeu



- «monde» alternatif
- sensations autres
- codes autres
- ouverture au monde
- prohibition de l'inceste

# Jeu & «Réel»

- des essais **SYMBOLIQUES**...entraînements au **RÉEL**





○ jeu «codé» : pas de risques de «dépassements», rôle des «règles»

○ jeu «libre» : PAS DE GARDE-FOU

○ «mime» des conflits adultes

○ «mime» des modèles médiatisés



VIGILANCE!

- « pour de Vrai »?

- « pour de Faux »?

- « **POUCE !** »



# violence/agressivité



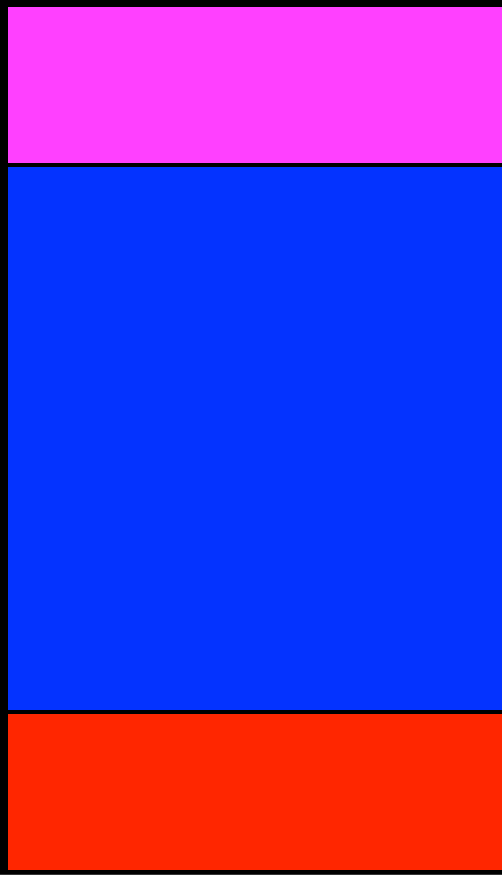
## SYMBOLIQUE

- proto-langage (dissociée de son objet)
- « jeu » théâtralisé
- « signifiant » disparaît dès que le message est perçu
- le « signifiant » n'a de sens que par rapport au « signifié »
- retour à « la normale » aisé (« Pouce! »)
- reformulations successives possibles ———> médiatisation
- temporalité « réversible »

## RÉELLE

- directement pulsionnelle (jalousie, angoisse, dérégulation...)
- dirigée vers quelqu'un (ou...soi)
- blessante
- « signifiant » sans limitation
- le « signifiant » se suffit à lui-même
- pulsion « autonome » par rapport au monde extérieur
- temporalité « irréversible »

# « 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 »
- 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 »

(sociopathe???)

■ RÉEL

■ SYMBOLIQUE

■ IMAGINAIRE

## PHÉNOMÈNES "TOXIQUES" ARCHAÏQUES

- 1 monde «énigmatique» (signifiants flous, contradictoires ou absents)
- 2 réification / instrumentalisation ("faux self")
- 3 fusion (inceste focal, confusion des histoires, déni de l'altérité)
- 4 abandon (absence de racines)
- 5 conflit de Loyauté
- 6 inhibition, castration, dévalorisation / non-narcissisation
- 7 enfermement dans UN personnage (opportuniste, puis enkysté)
- 8 flou "INSTITUTIONNEL / AFFECTIF / PERFORMATIF"
- 9 confusion "LOI / HUMEUR"
- 10 conception «INSTANTANÉE» DU TEMPS

**VIGILANCE!**





# TRANSMISSIONS «SOCIALES»



## ◆ MÉDIA, DESSINS ANIMÉS, ETC...:

- ◆ Archétypes sociaux, «prescripteurs d'opinion»
- ◆ préjugés,
- ◆ «représentations»
- ◆ «culture «bébé»



## ◆ GROUPE (FAMILLE, FAMILLE D'ACCUEIL, CRÈCHES, ÉCOLE...):

- ◆ système d'identification «fermé» (goûts, schéma corporel...)
- ◆ code, protocole (meute, caïd, mythologie), relations H/F...
- ◆ «morale», «vision du monde»
- ◆ «ambiance» («ÉTHOS»)
- ◆ rapports de force, CONFLITS



Pb: QUI A L'AUTORITÉ?  
QUI DIT LE BIEN ET LE MAL?



# CHARYBDE & SCYLLA



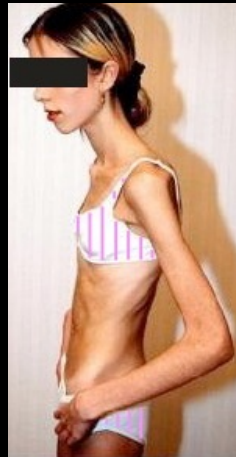
Enfant «marionnette»

Enfant «perdu»



## CHARYBDE: Enfant «marionnette»

- enfants «guidés», «suivis», «aidés»
- enfants (sur)protégés / parents angoissés
- enfants «dressés» / parents autoritaires
- enfants «sous contrôle» (actes, pensées, désirs...)



### CONSÉQUENCES (de + en + évidentes avec l'âge...)



- inhibition du MOI, FAUX SELF
- angoisse du «Monde»
- «structure incestueuse»
- difficultés à «se débrouiller»
- malaise devant «la nouveauté»
- REFUS VIOLENT, RÉBELLION
- «sabotage» du PERFORMATIF
- REPLI SUR SOI
- ANOREXIE

## SCYLLA: Enfant «perdu»

- enfant «sans foi ni loi»
- enfant livré à ses seuls désirs / humeurs
- enfant abandonné aux influences extérieures
  - média, TV, etc...
  - «meute»
- enfant au langage «pauvre»
- enfant sans limites



### CONSÉQUENCES (visibles dès les premiers âges...)



- soumission au seul rapport de force
  - toute puissance
  - dialectique «bourreau/victime»
- imaginaire pauvre
- incapacité à accepter la frustration
- recours à la violence
- soumission à des **CODES OPPORTUNISTES**

## TROIS rapports à la Réalité...

Winnicott: «Le principe de réalité est une sale histoire»...

- **soumission** (Imaginaire/Réel)
  - «objet partiel» fusionnel / faux self
  - modélisation / instrumentalisation
- **toute puissance** (Imaginaire/Réel)
  - réification d'Autrui
  - immédiateté
- **accession au Symbolique**
  - espace transitionnel (matrice du «JEU»)
  - médiatisation des Désirs
  - deuils possibles

Possibilité  
de  
(se)  
créer!  
« POUR  
DE  
FAUX! »

Extérioriser sa réalité interne  
&  
Intérioriser la réalité externe



# JEU LIBRE

- invention, imagination
- expérimentation
- **MAIS**
- attention aux mécanismes toxiques:
- **L'ENFANT DOIT ÊTRE SÉCURE!!!**



[www.taneb.org](http://www.taneb.org)







"Les enfants  
sont  
des énigmes lumineuses"  
Daniel Pennac

"La lucidité est  
la blessure  
la plus proche  
du  
soleil"  
René Char

