

Société Française de *Daseinsanalyse*, Paris, conférence prévue le 14 mars 2020 et reportée le 10 octobre 2020 (visioconférence)

**Anne BOISSIÈRE, CEAC ULR 3587**

### **Jouer : à partir de Winnicott**

Mon intervention sera forcément très limitée au regard du thème que j'ai choisi, « jouer », qui englobe à certains égards le tout de l'œuvre de Winnicott. Comment parler en trente minutes de ce à quoi reconduit toute une vie de recherche et de travail clinique? Aborder le jouer (*Playing*) chez Winnicott est une tâche à certains égards aussi vaste et impossible que vouloir parler de l'inconscient chez Freud en si peu de temps.

Peut-être ai-je manqué de prudence en proposant ce titre, aussi général. En même temps, c'est bien du jeu dont je voulais parler, suite à la proposition de Philippe Cabestan d'intervenir sur Winnicott dans le séminaire, ce en quoi je le remercie d'ailleurs vivement. Et s'il s'agit du jeu, c'est parce qu'il y a chez Winnicott une accentuation décisive, qu'on ne retrouve nulle part ailleurs.

Je fréquente les écrits de Winnicott depuis pas mal d'années, moins en lien avec mon ancrage dans le champ disciplinaire de la philosophie qu'au regard d'un parcours personnel, d'une expérience de vie qui ne trouve pas forcément des répondants théoriques directs. Pourtant, c'est bien ici par rapport au contexte philosophique que mon exposé s'organisera, dans le cadre d'une réflexion plus générale sur le jeu, que je mène à l'intersection de l'art et de l'esthétique, au demeurant dans le prolongement de mon livre *Le mouvement à l'œuvre, entre jeu et art*<sup>1</sup>, dans sa partie médiane en particulier.

Dans le domaine philosophique, la théorie de Winnicott - car il y a une théorie - subit un destin assez étrange : d'un côté on la sollicite volontiers, mais de l'autre c'est en l'amputant, me semble-t-il, de ce qu'il y a de vif en elle, ce que le terme de *Playing* plutôt que *Play* entend désigner : disons tout de suite que j'utilise le substantif du verbe jouer, le jouer, pour traduire le mot anglais de *Playing* que retient Winnicott. On est ainsi confronté à une réception ambivalente, probablement liée (c'est mon hypothèse), au fait que celle-ci est largement dominée par une conception du jeu exclusivement subordonnée aux règles. Un appauvrissement de la notion de *Playing*, à travers un *Play* qu'on oppose au *Game* (ou au dispositif) s'en suit. Ce contexte dominant m'apparaît jeter une ombre bien sombre sur le jeu, en dépit de sa part croissante - que l'on pense aux phénomènes des jeux vidéos. J'adhère pour ma part au diagnostic formulé par Johan Huizinga, dans les deux derniers chapitres de son livre *Homo ludens* paru en 1938, selon lequel le jeu, ou plus exactement sa part vivante, régresse, en dépit d'une extension de plus en plus grande. Aussi le fait qu'il y ait toujours plus de jeu n'est-il pas incompatible, avec un défaut d'expérience, au sens où Walter Benjamin a pu, à la même époque, dans les années trente, mobiliser ce terme d'expérience à propos de l'art de narrer, en réfléchissant à ce qu'il jugeait être son déclin. Notre époque, me semble-t-il, est celle d'un déclin de l'expérience vivante du jeu.

---

<sup>1</sup> A. Boissière, *Le mouvement à l'œuvre, Entre jeu et art*, Sesto San Giovanni, Mimésis, 2018.

C'est dans ce contexte que la pensée de Winnicott m'apparaît des plus précieuses, et délivrer un message qui contredit, ou qui va à contre-courant, de l'orientation dominante sur le jeu. Encore faut-il pouvoir atteindre ce qui lui appartient *en propre*. C'est dans cette direction que j'aimerais orienter ma contribution. La question « *où est le jeu?* » semble propice à cet égard, et permettre de prendre la mesure de la voie originale que fraye Winnicott, notamment dans son rapport à Freud, fait à la fois de proximité et d'éloignement. Surtout, cette question relative à l'espace permet de mettre en évidence des déterminations qu'on risque de négliger alors qu'elles sont décisives : il s'agit de la « présence » et de la « confiance », qui soutiennent le jouer et lui confèrent sa qualité d'être vivant et créatif. Or si l'on se contente d'envisager ce dernier, le jeu, selon une logique du faire ou de l'action - elle-même sous-tendue par une problématique des règles -, on manque ce substrat en quelque sorte invisible et pourtant premier, par où le jeu relève d'abord d'une pensée de l'être. « Être avant faire. Derrière le « faire » doit se développer « l'être »<sup>2</sup> : ce précepte formulé par Winnicott est la source à laquelle il est important de revenir, et cela d'autant plus que jouer est aussi un terme pour dire les expériences d'un corps vivant et habité.

### **Le pas de côté vis-à-vis de Freud : le jeu de la bobine et le jeu de la spatule**

C'est dans le texte de 1967 de *Jeu et réalité* « La localisation de l'expérience culturelle » que Winnicott pose la question : « *Si le jeu n'est ni dedans, ni dehors, où est-il?* »<sup>3</sup>. La réponse bien connue, celle de l'espace potentiel - ni à l'intérieur, ni à l'extérieur -, doit être redécouverte dans sa dimension de question, qui implique entre autres le rapport à Freud. C'est par là que je commencerai, en tentant de préciser ce que j'appelle un « pas-de-côté vis-à-vis de Freud ». Winnicott, en effet, remet en cause ce faisant la division entre réalité interne et réalité externe présumée dans l'approche freudienne de l'inconscient, au bénéfice d'une zone intermédiaire ou tierce; mais il se décale aussi par rapport à la logique pulsionnelle freudienne, indissociable des notions de « satisfaction », de « source », d'« objet » et de « but » qui lui sont attachées. Je voudrais insister sur ce point. Pour Winnicott, c'est l'expérience (*experiencing*) de la relation aux objets qui qualifie le jeu, et non la relation elle-même. Winnicott s'appuie sur Freud, mais il s'en éloigne aussi lorsqu'il soulève la question de l'espace.

Dans l'introduction de son livre *La surprise, Chatouille de l'âme*, le pédopsychiatre Daniel Marcelli met en vis-à-vis le jeu de la bobine chez Freud, et le jeu de la spatule chez Winnicott, en posant la question de savoir si le premier aurait été possible sans l'autre : « le jeu de la spatule n'a-t-il pas donné à l'enfant les prémisses d'une maîtrise de l'absence en présence d'un autre, paradoxe typiquement winnicottien? »<sup>4</sup>. Cette remarque est décisive en ce qu'elle permet de renouer avec le fond de présence qui organise la pensée winnicottienne du jeu, en quelque sorte en amont de l'absence de la mère réelle qui intervient dans l'argumentation de Freud; Freud qui, comme le sait, aborde le jeu sous l'angle « économique », c'est-à-dire en lien avec le « principe de plaisir », et dans le cas de l'enfant de 18 mois à la bobine, se focalise sur la répétition qui permettrait de passer d'une situation

---

<sup>2</sup> D.W. Winnicott, *Conversations ordinaires*, traduit de l'anglais par Brigitte Bost, Paris, Gallimard, folio essais, 1988, p. 58.

<sup>3</sup> D.W Winnicott, *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, folio essais, p. 179.

<sup>4</sup> D. Marcelli, *La surprise, Chatouille de l'âme*, Paris, Albin Michel, 2000, 2006, p. 23.

où l'absence de la mère est subie, à un stade actif où elle est maîtrisée, relevée. Je ne reviens pas sur cette séquence des écrits de Freud, dans *Au-delà du principe de plaisir*, ne pouvant tout aborder maintenant.

Winnicott lui-même établit un rapport entre le jeu de la bobine de Freud, et le jeu de la spatule qu'il pratiquait avec les enfants en consultation - de 5 à 13 mois, enfants qui ne parlent pas encore - et auquel il consacre une contribution publiée en 1941 « L'observation des jeunes enfants dans une situation établie »<sup>5</sup>. Je résume en deux mots le dispositif. Dans cette situation établie ou cadrée, une spatule (un abaisse-langue) est posée sur un coin de la table entre lui et l'enfant assis sur les genoux de sa mère. Winnicott distingue trois temps principaux dans le déroulement normal d'une séquence : dans un premier stade, il y a l'hésitation à prendre; second stade, la spatule est prise et l'enfant joue à proprement parler avec elle; vient ensuite le troisième stade, celui de la jeter, de la voir être ramassée par la mère et à nouveau jetée. Il faut souligner la qualité descriptive du compte rendu de ces séquences, notamment au regard des mouvements corporels qui animent l'enfant. Cette attention, non sans quelque accent qu'on pourrait dire phénoménologique, doit probablement être rapportée à l'affirmation selon laquelle l'interprétation vient toujours trop vite ou trop tôt en ce qui concerne le jeu, dont la dynamique, à condition qu'on lui laisse le temps et la place nécessaires, se suffit à elle-même. S'il peut vraiment se passer quelque chose dans le jeu, autrement dit si jouer a quelque efficacité - sous-entendu en direction de ce que Winnicott appelle la « vie »<sup>6</sup> -, c'est à condition qu'il puisse se déployer selon son temps et son espace propres. Dans ce même texte, il souligne que jouer est ici une « expérience totale » : « Ce qu'il y a de thérapeutique dans ce travail réside, à mon avis, dans le fait qu'on laisse le champ à tout le cours de l'expérience »<sup>7</sup>.

Winnicott établit un rapport entre le troisième stade, celui du jeter la spatule, et le jeter des jouets de l'enfant à la bobine de Freud. Mais il distingue nettement aussi ce moment, disons pulsionnel, de celui où le jeu à proprement parler s'établit dans un sentiment qui est celui de la *confiance en soi*. Celle-ci, décisive, conduit à bien des égards l'essentiel de ce qu'il entend formuler sur le jeu, en écho aux déterminations de la *détente* et du *repos* qui font du jeu, un jeu heureux. Ce moment n'est pas abstrait, au contraire : dans le cas de la spatule, il s'agit du moment médian où « les mouvements du corps sont sans contrainte », et où « l'enfant semble sentir que la spatule est à sa disposition pour s'exprimer ». C'est alors qu'une certaine liberté semble se manifester par rapport à la vie pulsionnelle, comme suspendue à défaut d'être neutralisée, entre les deux autres temps où elle domine, entre le désir ou l'hésitation à prendre d'un côté, le jeter ou l'agressivité de l'autre.

Mais ce moment est aussi celui d'une satisfaction que Winnicott s'efforce de formuler autrement qu'en rapport avec le pulsionnel, se démarquant du traitement économique<sup>8</sup> de Freud. À plusieurs reprises, dans ses écrits, il souligne l'idée que la satisfaction liée au jeu n'est pas celle où l'élément « orgastique », avec son point d'acmé, prévaut. Il développe ce point significatif dans son texte de

---

<sup>5</sup> D.W. Winnicott, « L'observation des jeunes enfants dans une situation établie (1941) », *De la pédiatrie à la psychanalyse*, Paris, Payot, 1969, p. 37-56.

<sup>6</sup> Qu'il distingue de la santé, au sens où celle-ci résiderait dans l'absence de maladie. La vie, chez Winnicott, a un sens fort, synonyme du « sentiment d'exister ».

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 53.

<sup>8</sup> « économique » signifiant en rapport avec le principe de plaisir, lui-même faisant couple avec le principe de réalité, et se formulant en termes d'énergie quantifiable.

1958 *La capacité d'être seul* qui introduit, au côté de la relation pulsionnelle (*id relationship*) une autre relation, « la relation du moi » (*Ego-relatedness*) à partir de laquelle est abordée la satisfaction propre au jeu - en termes d'« orgasme du moi » -, selon une définition du moi qui n'est plus freudienne<sup>9</sup>. Winnicott y souligne que la réussite de ce moment tient dans la « capacité d'être seul », mais en *présence* de l'autre. Tandis que Freud insiste sur la solitude de l'enfant à la bobine en l'*absence* de la mère, Winnicott souligne pour sa part le paradoxe de la présence. L'enfant qui joue n'est jamais seul, mais toujours *supporté* par la mère ou son représentant : la présence est ici le nom pour dire ce support, encore qualifié de « support du moi ». C'est ce support qui confère au jeu quiétude, et à l'enfant confiance en soi. Winnicott compare cette « relation du moi », liée à la présence, à la détente<sup>10</sup> chez l'adulte : il s'agit, autrement dit, du jeu heureux apparemment proche de la sublimation, mais en réalité d'une autre étoffe. Winnicott, dans ce texte, indique sans conteste un pas de côté par rapport à la logique pulsionnelle de Freud : pour lui la satisfaction liée au jeu est indissociable de la présence, source de la détente (*relaxation*) et du repos qu'elle permet. Aussi prend-il en compte, comme il le formule explicitement, « la *qualité* pulsionnelle aussi bien que de la *quantité* instinctuelle »<sup>11</sup>, qualité qui distingue le jeu heureux, des jeux qui présentent un excès d'excitation physique, menaçant l'activité et y mettant même une fin.

Cette conception originale et paradoxale de la solitude, en présence de l'autre - solitude qui est habitée - doit être mise en relation avec le self, et son geste créatif, synonyme d'un « faire-par-impulsion »; Winnicott entend avant tout distinguer ce faire-par-impulsion par où le jouer se manifeste, d'un « faire-par-réaction », par conformité à l'entourage et à l'environnement social - sur le mode défensif. C'est dans la solitude, et dans la détente et le repos, que le self peut s'enrichir et se déployer, être créatif, non en dehors du contact mais à partir de lui, dans la présence. Pour Winnicott, ce soubassement de la présence est premier par rapport à la logique pulsionnelle, comme il le dit sans détour à travers cette image du cavalier et de sa monture : « c'est le soi qui doit précéder l'utilisation de l'instinct par le soi. Le cavalier doit conduire sa monture, non être emporté par elle »<sup>12</sup>. Dans ces conditions, on comprend que jouer devient une expérience fondatrice et irréductible. Je voudrais à présent souligner, conformément à mon fil directeur, que la détermination de l'espace doit être rapportée à la présence, et ainsi à la confiance qui habite le jeu.

---

<sup>9</sup> On trouve cette expression surtout dans les années cinquante. La notion de moi, qui n'est pas clairement distinguée de celle du self, s'écarte de l'usage de Freud dans la mesure où il n'y a pas pour Winnicott de « ça » qui précéderait le moi. Le moi est dès le début, mais dans une union première avec la mère. Jan Abram, dans son dictionnaire explicatif des termes winnicottiens, souligne qu'il y a peu de différence avec la notion de self. Cette dernière accentue la façon dont l'individu se sent subjectivement, à travers la différence entre faux-self et vrai-self qui s'affirme dans les dix dernières années de la vie de Winnicott. Le moi serait plus spécifiquement au service de la fonction d'intégration. Il est en lien avec le « geste spontané » (*creative gesture*) ou « l'impulsion créative » (*creative impulse*) : J. Abram, *Le langage de Winnicott, Dictionnaire explicatif des termes winnicottiens*, traduction française par Cléopâtre Athanassiou-Popesco, Paris, Papesco, 2001, p. 219.

<sup>10</sup> Joël Clerget consacre quelques belles pages à la détente dans *Corps, image et contact, Une présence à l'intime*, Toulouse, Érès, 2014, « Détente, clémence du contact », p. 75-79.

<sup>11</sup> D.W. Winnicott, « La capacité d'être seul (1958) », *De la pédiatrie à la psychanalyse*, Paris, Payot, 1969, p. 332.

<sup>12</sup> D.W Winnicott, *Jeu et réalité, op. cit.*, p. 183.

## Confiance, fiabilité et espace potentiel

On a pu reprocher à Winnicott de ne pas suffisamment prendre en compte les jeux agressifs, compulsifs voire dangereux, et l'angoisse qui les traverse. Ce reproche peut être relativisé et même écarté si l'on comprend que le choix du jeu heureux participe au contraire pleinement de ses orientations. Ce moment particulier, qui n'existe pas toujours en effet, signale que quelque chose a réussi, qui peut échouer. C'est sur fond de cet échec - auquel Winnicott est confronté avec ses patients psychotiques ou *borderline* - que le psychanalyste retient ce moment heureux, qui reste malgré tout caractéristique du jeu de l'enfant. Or Winnicott attribue cette réussite à l'environnement<sup>13</sup>, selon une conception qui est connue et sur laquelle je ne reviens pas, si ce n'est pour souligner un aspect souvent négligé, à savoir la confiance - ce qui nous permet de continuer à tirer le fil de l'espace et de la présence - : « Là où se rencontrent confiance et fiabilité, il y a un espace potentiel, espace qui peut devenir une aire infinie de séparation, espace que le bébé, l'enfant, l'adolescent, l'adulte peuvent remplir créativement en jouant, ce qui deviendra ultérieurement l'utilisation heureuse de l'héritage culturel »<sup>14</sup>.

C'est dans la *confiance* que l'impulsion créatrice et le self peuvent se déployer. Le rapport au vivant, dont Winnicott fait dépendre l'impulsion créatrice (ou le geste spontané), implique une subtile dialectique dont rendent compte ces quelques lignes : « Dans un développement normal, au début le nourrisson est - d'un point de vue théorique - psychologiquement dénué de vie; il ne prend vie que parce qu'il est, en fait, vivant. Comme je l'ai dit précédemment, ce fait d'être en vie est la première communication d'un nourrisson sain avec la figure maternelle et est aussi naturelle que possible »<sup>15</sup>. Le rapport au vivant, ici, a pour médium la confiance, elle-même émanation de la qualité de l'environnement. Le psychanalyste anglais ne cesse de souligner la dépendance initiale - et au départ absolue - de l'individu, et le rôle de l'environnement dans son développement affectif et intellectuel : les notions de *holding* (tenir), de *handling* (manipuler) jusqu'à celle de « support du moi » - qu'on a rencontrée avec la « présence » -, également celle de « préoccupation maternelle primaire », fournissent le registre sémantique pour désigner ce rôle majeur. Ainsi l'impulsion créatrice ne se déploie dans le jeu qu'à condition de cet apport constitutif de l'environnement, qui peut manquer ou faillir. Le jeu winnicottien est traversé par la possibilité de la faille, ou comme le formule Pontalis en évoquant le texte posthume *La crainte de l'effondrement*, par la lacune ou le blanc. Le caractère heureux du jeu est donc tout relatif, et ce dernier peut s'avérer terrible si l'on prend en compte cet autre et même aspect : non du côté du « soutien » mais du « laisser-tomber », quand l'environnement fait défaut. C'est d'ailleurs, sans aucun doute, ce qui conduit à l'idée selon laquelle les règles et le *game* constituent une défense contre le côté « effrayant » du jeu (*playing*). Effrayant, le jeu l'est moins par la surprise à soi qu'il découvre, que par l'abîme qu'il pourrait révéler.

---

<sup>13</sup> La « mère suffisamment bonne » résume assez bien ce rôle de l'environnement, si on souligne nettement qu'il n'est pas question en cela de la satisfaction des instincts - la nourriture, même si elle est bien sûr nécessaire - mais de la présence, concrètement donnée à travers le soin.

<sup>14</sup> D.W Winnicott, *Jeu et réalité*, op. cit., p. 199.

<sup>15</sup> D.W. Winnicott, *Processus de maturation chez l'enfant, développement affectif et environnement*, traduction de Jeannine Kalmanovitch, Paris, Payot, 1970, p. 167.

La confiance n'a aucun contour psychologique, il faut plutôt la voir comme l'aura du jeu, le milieu dans lequel il se déroule; elle qualifie l'impalpable d'une relation, celle qui rend possible la détente et le repos. La confiance manifeste qu'il y a, ou qu'il y a eu, tenue : c'est la condition pour se poser ou s'abandonner. Le jeu winnicottien demande cet abandon, qu'il ne faut pas confondre avec un laisser-aller ou un laisser-faire. Winnicott observe, pour certaines personnes, la difficulté que constitue une telle étape, qui correspond à une traversée de l'informe - *formlessness*. Sans cette traversée, laquelle fait écho à l'état infantile de non-intégration - qui précède la constitution du « je suis » -, il n'y a pourtant pas encore de jeu à proprement parler, c'est-à-dire de rêve. Jouer, en effet, est du côté du rêve et de la poésie, rêve qui n'est pas celui, nocturne, dont Freud a poursuivi l'interprétation. Le rêve, qui se distingue avant tout chez Winnicott de la rêvasserie qui enferme le sujet dans ses propres fantasmes, relève de l'*expérience* du jouer. L'enfant est poète, ou potentiellement poète, quand il joue.

L'accentuation sur ce versant de la théorie de Winnicott est déterminante, et devrait permettre d'éviter de la ramener finalement à des règles. Il est frappant d'observer, comme je le disais dans mon introduction, combien ce penchant est fréquent dans la reprise qui en est faite dans le champ philosophique. Il y a deux façons, au moins, de céder à cette orientation. La première est de s'installer dans la prétendue dichotomie *play/game*, rangeant ainsi Winnicott du côté du *play*, dans un rapport d'opposition qui tient le *play* dans l'orbite du *game*. Cette tendance est par exemple visible dans les discussions autour du jeu vidéo. Ainsi le philosophe Mathieu Triclot<sup>16</sup> s'appuie sur Winnicott - le *play* - pour relativiser le dispositif ludique - le *game* - et réintroduire l'expérience du joueur. Il s'appuie au demeurant de façon stimulante sur la pensée de Jacques Henriot qui, dans son premier livre sur le jeu, réfléchissait lui-même au jeu dans un contexte structuraliste dont il souhaitait se démarquer, réhabilitant ainsi l'activité du jouer en lui subordonnant le dispositif. La seconde façon de faire est de relativiser le *play*, en l'injectant de règles. Ainsi Colas Duflo, dans son livre *Jouer Philosopher*, contrecarre l'idée qu'il y aurait un quelconque jeu libre et voit dans le *squiggle* un jeu réglé, visant quant à lui une définition du jeu comme « invention d'une liberté dans et par la légalité »<sup>17</sup>. C'est le cas aussi de Jacques Henriot, qui s'emploie à redéfinir les règles pour le *squiggle* dans son second livre *Sous couleur de jouer*<sup>18</sup>, dans un contexte philosophique différent. D'une autre façon encore, et alors qu'il poursuit une réflexion plus directement tournée vers l'art, François Zourabichvili<sup>19</sup>, dans le dernier cours qu'il a donné de son vivant, reprend Winnicott, qu'il discute après avoir consacré un temps d'étude au jeu de la bobine de Freud. Préoccupé de se démarquer d'une conception du jeu en termes de « vérité » et d'« expression », il met en avant, chez Winnicott, le « faire ». Mais il souligne aussi la part de répétition qui travaillerait le jeu, comme on le voit dans la bobine chez Freud. C'est ainsi qu'il place la récurrence comme détermination intrin-

---

<sup>16</sup> M. Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, Zones, 2011, chapitre 1, *Play Studies*, p. 13-35; « *Game studies* ou étude du play?, Une lecture croisée de Jacques Henriot et Jesper Juul », *Sciences du jeu*, 1, 2013. Dans son livre, Mathieu Triclot ramène le jeu winnicottien à « l'omnipotence magique », ce qui n'est pas faux en soi mais court-circuite « l'être », et tout ce pan de l'approche winnicottienne que nous nous efforçons de réhabiliter.

<sup>17</sup> C. Duflo, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1997, p. 57.

<sup>18</sup> J. Henriot, *Sous couleur de jouer, La métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989, p. 228-229.

<sup>19</sup> F. Zourabichvili, *L'art comme jeu*, Texte établi, annoté et introduit par Joana Desplat-Roger, Préface de Jean-Luc Nancy, Presses Universitaires de Nanterre, 2018.

sèque du jeu (qui serait également tangible dans le mouvement de va-et-vient qui lui appartient, comme Gadamer l'avait déjà repéré au demeurant). Aussi reproche-t-il à Winnicott d'avoir manqué ce moment de récurrence, dont la prise en compte le mène à réintroduire les modalités d'une activité réglée : activité qu'il considère moins comme déterminée par des règles *a priori*, que par des règles en perpétuel réajustement. Si le *play* winnicottien est accepté, c'est donc sous condition de telles règles.

Il me semble que toutes ces approches, aussi diverses et stimulantes soient-elles, ont cependant en commun de court-circuiter la question de la présence, et avec elle, celle de l'être et de la créativité. Elles rabattent la théorie winnicottienne sur la seule logique du « faire », dans une reprise qui accentue le pôle de la maîtrise, là où Winnicott, au contraire, souligne le rapport à l'autre et aussi sa fragilité. Nous pouvons dire qu'en ces reprises, une conception défensive du jeu refait surface, dans la difficulté justement à considérer ce rapport premier et constitutif à l'autre, que Winnicott aborde à travers sa conception de la solitude, toujours reliée à la présence.

### **L'espace de jeu comme espace de présence**

La reprise qui est faite de la théorie winnicottienne du jeu tend ainsi, majoritairement, à occulter l'exigeant travail théorique vis-à-vis de l'espace, en lien justement avec la créativité. Quand on se reporte au texte anglais, on est frappé par la richesse des termes qui désignent l'espace de jeu : *intermediate area, play area, third area, intermediate zone, location, territory*. La notion anglaise de *space* semblerait surtout appartenir à l'expression « *potential space* » - « espace potentiel ».

Il est difficile d'aborder l'espace de jeu sans chercher à se le représenter ou à le matérialiser, avec le risque qu'on l'assimile au terrain physique, matériel, sur lequel se déroule le jeu. Or l'espace potentiel est autre chose, et se formule en des termes qui ne sont ni physiques ni psychiques : son étoffe principale, comme l'explique Winnicott, est la confiance - elle-même accordée à la présence. Un tel espace, en rapport avec l'environnement, est condition et médium de l'expérience. Il n'est pas simplement au milieu ou en tiers : il *soutient* et prend part à la *présence*. On insiste trop peu sur cet aspect de l'espace potentiel : tenir, constituer un support - comme il est parlé d'un « support » du moi -, en un sens qu'il faudrait pouvoir quasi envisager comme architectural, rejoignant l'idée d'un soutienement.

Peu de philosophes ont, comme Henri Maldiney, compris l'étoffe de cet espace potentiel et trouvé les mots pour en dire la teneur et la nécessité. Sa réception de Winnicott, parmi les philosophes, est unique, probablement aussi parce qu'il débarrasse le jeu de la question de la règle, pour y voir un comportement qui a part à l'existence : le « surgissement » devient l'axe majeur à partir duquel le jeu peut être pensé, surgissement qu'il faut comprendre en écho à ce que Winnicott accorde du côté du geste spontané ou créatif, qui ne préexiste pas au jeu, mais lui est co-substantiel : « C'est en jouant, et seulement en jouant, que l'individu, enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité tout entière. C'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le soi »<sup>20</sup>. Il arrive à Maldiney de parler d'un « espace de présence »<sup>21</sup> pour qualifier les premières relations

---

<sup>20</sup> D.W Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 110.

<sup>21</sup> H. Maldiney, « Rencontre et ouverture du réel », *La réalité psychique, Psychanalyse, réel et trauma*, (dir.), B. Chouvier et R. Roussillon, Paris, Dunon, 2004, p.108.

entre la mère et l'enfant, sur le mode d'un échange rythmique à même les expressions du corps et notamment du visage, y compris les intonations de la voix. La notion de présence est à comprendre en ce cas en écho à l'orientation profonde de la théorie de Winnicott, selon laquelle les premières relations, les plus précoces, ne peuvent se déployer (du côté de l'enfant) qu'à condition d'être reprises par un environnement aimant et soutenant, dans une « tenue » qui relève d'une toute autre attention que la satisfaction des besoins<sup>22</sup>. Le psychanalyste délivre à cet égard une réflexion originale sur le miroir, qui n'est pas d'abord la surface de verre polie permettant la réverbération, mais le visage vivant de la mère. La présence, ici, est co-présence, dans un rapport dissymétrique qui s'éloigne franchement de la notion d'« interaction », de plus en plus mobilisée à propos du jeu. C'est soutenu par le regard et le visage de la mère, qu'apparaît le regard et le visage de l'enfant. Par sa capacité d'« être là », c'est-à-dire de rendre à l'enfant ce qu'il donne, y compris et d'abord son regard, la mère offre un « support » ou une « tenue » à qui n'en a pas encore : support dont il faut redire qu'il est entièrement inconnu de l'enfant qui en est le bénéficiaire. Il n'y a pas de réciprocité en la matière. Pourtant cette logique en miroir vivant est ce qui forge le visage, dans la possibilité de regarder et de sourire au monde qui l'entoure, d'« être là » à son tour. « Rencontrer », dit Maldiney, « c'est éprouver son visage dans le visage de l'autre »<sup>23</sup>. L'expérience ici, n'est pas celle d'un échange de regard - d'un jeu de regards, au sens d'une interaction - : elle est celle d'une ouverture à exister, dans un rapport premier à l'altérité, incarné dans le visage de la mère, qui est un fond insondable du rapport à soi. Dans la présence, l'enfant qui est tenu ne sait pas qu'il l'est, tenu; en même temps c'est cette présence qui l'ouvre à l'existence. Le psychanalyste Joël Clerget forge le terme évocateur de « portance »<sup>24</sup> pour dire concrètement cette tenue paradoxale - qui passe par une conception du regard enrichi du toucher et de la voix - dont l'enfant ne sait rien, et qui pourtant l'habite - ou pas - en son être. Les termes de présence et de portance rejoignent la notion qui est vraiment essentielle, chez Winnicott, de « fiabilité ». Et celle-ci, la fiabilité, trouve sa formulation en termes d'espace, selon une acception renouvelée de l'espace, comme j'ai voulu le préciser dans mon exposé.

### **Le tracé libre du squiggle**

Je voudrais, à partir de là, revenir sur la question de la relation à l'objet. Winnicott n'abandonne pas une approche en termes d'objet, et de relation d'objet, ce en quoi il reste freudien. C'est la raison pour laquelle son approche des objets ou phénomènes transitionnels est un aspect incontournable de sa théorie du jeu. Au demeurant, il propose d'introduire la notion de jeu<sup>25</sup> à proprement parler, au niveau de « l'omnipotence magique », stade où l'objet halluciné coïncide avec l'objet réel - il s'agit au premier chef du sein de la mère - à travers l'illusion offerte par un environnement attentif. Mais il engage parallèlement une autre voie, celle relative à l'espace et qu'on ne saurait rabattre sur la

---

<sup>22</sup> « Il nous importe davantage que la mère tienne le bébé plutôt qu'elle le nourrisse » : cité par J. Abram, *Le langage de Winnicott, op. cit.*, p. 356, article « tenue ».

<sup>23</sup> H. Maldiney, « La rencontre et le lieu », *Henri Maldiney, Philosophie, art et existence*, C. Younès, (dir.), Paris, Cerf, 2007, p. 177.

<sup>24</sup> J. Clerget, *La main de l'Autre, Le geste, le contact et la peau, approche psychanalytique*, Ramonville-Saint-Agne, Érès, 1997, 2006, « Portance », p. 51-86.

<sup>25</sup> D.W Winnicott, *Jeu et réalité, op. cit.*, p. 98.



précédente. L'espace n'est ni le contenant ni le réceptacle de l'objet. Il qualifie la relation à l'objet en termes d'*expérience*, quant à elle garante d'un corps vivant et expressif. Or cette expérience exige autre chose que le rapport à l'objet pour être pensée : « confiance », « présence » sont les notions dès lors introduites qui permettent de réfléchir à la capacité à jouer, plutôt qu'à l'activité elle-même, ou plutôt antérieurement à elle. L'accent mis sur la capacité à jouer est le grand apport de la théorie de Winnicott, laquelle met aussi en son centre, ce faisant, l'extrême dépendance de l'individu, dans cette dimension fondamentale de son existence. Car l'impulsion créatrice ou le geste spontané que manifeste la capacité à jouer, n'a rien à voir avec l'inné ou l'instinct, voire avec quelque poussée vitale; il se loge d'emblée dans une logique relationnelle des plus complexes, en impliquant un environnement ayant lui-même fait l'expérience de la tenue (*holding*) et de la confiance pour pouvoir en être le garant. L'accent mis sur l'espace et la présence, s'ouvre ainsi sur la question de la transmission, qui est suggérée plus qu'elle n'est en réalité thématisée. Il y aurait à cet endroit un autre travail à faire, qui concerne le rapport entre jeu et culture, par où Winnicott s'éloigne de la conception freudienne de la culture, organisée autour de la question de la sublimation.

Mais je voudrais, si c'est possible, dire encore quelques mots qui concernent le *squiggle*, qui est le jeu par excellence winnicottien, et que j'ai évoqué à travers la réception philosophique de Winnicott. Il me semble en effet dommageable de vouloir l'appréhender à partir des règles. Je propose d'aborder le *squiggle* moins sous l'angle de la consultation thérapeutique, qui n'est pas directement mon domaine, que sous l'angle du mouvement corporel qui y est impliqué, et qui nous dit aussi quelque chose d'essentiel sur le jouer, comme expérience. L'expérience, ici, est celle d'un tracé libre : gribouillis ou signature, les deux traductions possibles renvoient à la qualité du mouvement vivant qui s'y manifeste. Le *squiggle* rejoint la question du corps jouant, du corps créatif et expressif, et permet de déterminer la confiance de façon concrète, ainsi que la qualité de l'espace qui y est engagée. Il faut la confiance pour ouvrir ainsi l'espace. Le tracé libre du *squiggle* ne relève pas d'une intention de dessiner telle forme ou tel sujet, en même temps il ne sombre pas dans le chaos; quelque chose se passe à travers lui, qu'on ne pouvait connaître *a priori* ni anticiper : des formes émergent, représentatives ou non, elles-mêmes vecteurs d'une communication a-verbale.

Bien que cette notion ne soit pas chez Winnicott, j'aimerais introduire celle de « suspens » pour désigner à la fois la qualité du geste, et celle de l'espace qui lui est coordonné. La notion de « suspens », ici, est à envisagée avec celle de « support », de « soutien » ou de « tenue » qu'on a auparavant rencontrées. Car la liberté du mouvement, contrairement à ce qu'on pourrait croire de l'extérieur, n'est pas un laisser-aller ou un laisser-faire; et elle ne correspond pas non plus au sens courant de la spontanéité, justement assimilée à un laisser-faire prétendument libérateur de l'impulsion. Encore une fois, il faut la confiance et la détente, pour qu'il y ait du tracé libre. Or cette confiance qui permet la détente, est l'expérience, dirais-je, d'un « être porté sans tomber », c'est-à-dire d'un « laisser tomber » qui ne tombe pas. Ça tombe mais ça ne tombe pas : telle serait, sous forme de paradoxe, l'expérience du « suspens », qui a pour opposé la raideur, c'est-à-dire une tenue à partir de soi, sur le mode du durcissement. Certes, on peut tenir en ce cas, mais jusqu'à un certain point, et de toute façon au prix de la créativité, et de cette souplesse ou douceur qu'elle exige, celle d'un « se laisser-porter ». La tenue à partir de soi est défensive; elle est celle de l'auto-proclamation

des règles qui organisent le jeu à partir de lui-même, et trahit la difficulté voire l'incapacité à risquer l'expérience d'un laisser tomber, tant l'angoisse peut être terrible. Winnicott reconnaît au demeurant que l'angoisse liée à l'insécurité, celle qui concerne le défaut de la présence, c'est-à-dire du soutien ou du support du moi - le laisser tomber - compte parmi les plus terribles. Le jeu, dans ce qu'il a de *libre*, a aussi à voir avec cette angoisse.

L'image du vol de l'oiseau, qui n'est pas chez Winnicott, serait probablement ce qui permet de repérer au mieux la nature du suspens : entre deux battements d'ailes, quand l'oiseau<sup>26</sup> plane selon une fraction de seconde ou plus longtemps parfois, ce qui est assez fascinant; quand l'oiseau se laisse tomber sans tomber. La notion de rythme, ici, est utile afin de repérer ce moment crucial, celui de l'inversion du battement : le suspens correspond au point tournant, qui est aussi le moment de la traversée du vide. On pourrait prendre également l'image de la balançoire, en ce moment où le mouvement atteint son point maximal de hauteur avant de redescendre; moment qualifié par le retournement avec cette étrange sensation d'ivresse, pour celui ou celle qui y prend part. Ainsi dans le mouvement de va-et-vient, tout au moins quand il y a jeu et rythme, ce n'est pas la récurrence qui doit être visée, mais ce moment du passage à vide. Cette remarque nous permet de revenir au rapport entre Freud et Winnicott. Alors que la pensée de Freud, avec le jeu de la bobine, accentue le côté de la répétition - et potentiellement de la règle -, celle de Winnicott invite quant à elle à se tourner vers ce moment décisif du vide, et ainsi de la créativité : c'est dans cette traversée du vide que la créativité, et ce qu'elle porte en elle d'inventivité, de liberté, se manifeste. La détente et le repos, dont on a vu l'importance pour le psychanalyste anglais, se précisent dès lors par cette liberté du suspens, à l'opposé du faire ou même de la manipulation.

Le suspens indiquerait donc aussi un passage par le vide; vide que Henri Maldiney a également souligné dans une perspective un peu différente, en valorisant le rapport à la pensée chinoise - et au vide médian actif. Comme l'a formulé subtilement Pierre-Marie Charazac, l'important surtout est de ne pas réduire l'espace potentiel à un lieu de paradoxes formulés en termes d'objet - objet trouvé/objet crée - car c'est alors le ramener à la question du sens et du symbolique, et l'envisager comme une « totalité signifiante fermée sur elle-même »<sup>27</sup>, ce qu'il n'est pas, au contraire. La puissance de liberté et de créativité à l'œuvre dans l'espace potentiel exige un passage par le vide. Mais en même temps, comme je l'ai déjà mentionné, éloigner entièrement ou exclure l'objet, ne permet pas non plus d'accéder à la pensée de Winnicott, dans son rapport intrinsèque à Freud. Nous sommes invités à tenir ce paradoxe de l'espace et de l'objet.

---

<sup>26</sup> Holger Schmid, dans une réflexion sur le jeu de Schiller à Nietzsche en passant par Héraclite et le jeu de l'enfant, a bien mis en évidence ce moment de suspens ou de « distance esthétique », qui trouve son image poétique chez Nietzsche lui-même dans un poème intitulé « L'oiseau Albatros » : H. Schmid, « De la pulsion de jeu à l'enfant cosmique », *À contre-jour, Esthétique ou philosophie première*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion, 2019, p. 125-134.

<sup>27</sup> J.-M., *L'ouvert*, n°11, 2019, « Henri Maldiney au Vinatier », p. 71; au demeurant, Winnicott inclut bien la question du symbolisme, en lien avec l'objet, D.W Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 35-36; p. 179-180.