



11ème colloque de la FNAME - Salle de Montission / St-Jean-le-Blanc (Orléans)
« LE JEU : quels enjeux pour les apprentissages ? *Se construire - Penser - Apprendre* »

Marie DESSONS

Psychologue clinicienne, Maître de Conférences en Psychologie clinique Université Paul Valéry Montpellier III

« De la capacité à jouer au plaisir d'apprendre. »

Ordinairement le terme de « capacité » s'applique plus souvent aux apprentissages et celui de « plaisir » au jeu : on acquiert la capacité d'apprendre et on prend plaisir au jeu. Or la capacité à jouer est une condition non seulement pour pouvoir apprendre, mais aussi une condition au plaisir de penser, c'est-à-dire au plaisir du fonctionnement du Moi, celui qui règnera ensuite sur la période de latence.

La dimension ludique et de plaisir du fonctionnement intellectuel sont essentiels (pulsion scopique puis épistémophilique). En témoigne le plaisir pris par les enfants au maniement des mots, lorsque ceux-ci sont encore très près des choses. Elle suppose que l'enfant puisse tolérer l'existence de ces pulsions en lui, donc que celles-ci soient suffisamment endiguées et « liées » par les processus secondaires, ce que, justement, permet le jeu. Tant que priment le processus primaire et le principe de plaisir : la capacité à jouer n'est pas possible. Cela pose le problème de la psychose infantile, où l'enfant fonctionne en « équation symbolique » et où domine le processus primaire, comme dans les fonctionnements limites, mais aussi celui des enfants dits « hyperactifs ». L'incapacité d'apprendre procède directement de l'incapacité à jouer. Des illustrations cliniques, dans le champ de la pathologie comme du « tout-venant » viendront à l'appui de ces considérations.

L'accent est mis également sur la capacité à « laisser jouer en soi », comme étant au cœur de ce processus, avec une prédisposition proche de l'état de jachère et de l'aire de l'informe chère à Winnicott. Ensuite seulement, l'enfant accède à la capacité de jouer, *sur le terrain du langage*. Le modèle du *squiggle verbal*, comme celui de l'*Objet*, seront présentés comme paradigmatiques du plaisir pris à penser de manière ludique et créatrice. Enfin, c'est la question du « faire-semblant » qui sera interrogée comme représentative de la fonction de symbolisation par le jeu : lorsque faire semblant revient à jouer pour de vrai.

Références bibliographiques :

Donald W. Winnicott, *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975.

Sophie de Mijolla-Mellor, *Le plaisir de pensée*, Paris, PUF, 1992.

René Roussillon, *Le jeu et l'entre-je(u)*, Paris, PUF, 2008.

Paul Denis, *De l'âge bête. La période de latence*, Paris, PUF, 2011.

Annie Anzieu et coll., *Le jeu en psychothérapie de l'enfant*, Paris, Dunod, 2007.

Fabien Joly et coll., *Jouer... Le jeu dans le développement, la pathologie et la thérapeutique*, Paris, Ed. In Press, 2003.