

UN ENFANT JOUE

Geneviève Djenati

Martin Média | *Le Journal des psychologues*

2012/6 - n° 299
pages 16 à 16

ISSN 0752-501X

Article disponible en ligne à l'adresse:

<http://www.cairn.info/revue-le-journal-des-psychologues-2012-6-page-16.htm>

Pour citer cet article :

Djenati Geneviève, « Un enfant joue »,
Le Journal des psychologues, 2012/6 n° 299, p. 16-16. DOI : 10.3917/jdp.299.0016

Distribution électronique Cairn.info pour Martin Média.

© Martin Média. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Un enfant joue



Psychologue
clinicienne,
Ex-psychologue de
l'Éducation
nationale

Geneviève Njenati

« Alors, je serai... » Changement de rôle, changement de perspective, mise en mouvement. Un enfant joue, il met en œuvre sa capacité de créer. Il crée un nouveau monde, une illusion qui sera suivie d'une désillusion lorsque son partenaire introduira de sa réalité à lui ou lorsque le jeu s'arrêtera. Mais il en conservera le bénéfice. Pendant le jeu, il était dans cette « troisième aire », comme l'a nommée Donald W. Winnicott, cet espace transitionnel entre Moi et non-Moi, entre dehors et dedans.

Dans la mesure où jouer est mouvement, le jeu est une activité de vie. Nécessaire à la vie au sens où nous l'entendons ici : la vie psychique. Or, la société contemporaine, qui tend à faire de l'efficacité et de l'immédiateté une valeur en hausse, prétend banaliser, voire disqualifier, cette activité au bénéfice d'un savoir de plus en plus précoce, savoir qui relève de la connaissance objective du réel ; en d'autres termes, au registre de ce qui devrait être le but de l'expérience et non pas l'origine. Cette inversion temporelle, quand elle devient la norme, vide le monde interne au profit de l'incorporation de l'externe et, surtout, prive l'enfant de la construction de ses outils subjectifs qui l'amèneront à dire : « Alors, plus tard, je serai... »

C'est par un « faire comme si », qui permet de ressentir en se mettant dans la peau d'un héros dont on s'approprie les actes et les ressentis, qu'on devient soi-même, qu'on se donne le choix. Jouer, c'est penser, se penser, mais aussi penser l'autre dans sa subjectivité et s'identifier à lui.

Pourtant, certains enfants ne peuvent pas jouer (au sens de « playing »). Jouer est dangereux. L'absence, la perte, la séparation qui sont nécessaires à la constitution de l'espace potentiel de jeu sont impossibles à traiter et source d'angoisse. La découverte mutuelle du bébé et de sa mère a pu mal se faire, la rêverie, la traduction maternelle, son jeu à elle n'ayant pour diverses raisons pas pu être « suffisamment bons ».

« Trouver-crée » l'aire intermédiaire entre objectivement perçu et subjectivement conçu constitue l'essentiel du travail du jeu. Les auteurs de ce dossier nous offrent l'occasion de (re)penser le jeu. Seul, en présence du thérapeute, en famille, en institution, à l'école, devant un écran, c'est par le jeu des identifications croisées et comme dans le rêve des déplacements que le « Je » créateur de l'enfant peut, comme le dit Michel Leiris, « muer en terrain de jeu le pire désert. »