Le jeu comme “ leurre ” et le démenti

Marie Lenormand, Christian Bonnet

▶ **To cite this version:**

Marie Lenormand, Christian Bonnet. Le jeu comme “ leurre ” et le démenti. L'Évolution Psychiatrique, 2014, 79 (3), pp.489-501. 10.1016/j.evopsy.2013.02.013 . hal-01333038

HAL Id: hal-01333038
https://amu.hal.science/hal-01333038

Submitted on 16 Jun 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Le jeu comme « leurre » et le démenti

Marie Lenormand, Christian Bonnet

Aix Marseille Université, LPCLS EA 3278, 13331, Marseille, France

RESUME :

Les jeux, dans la cure des enfants, obéissent, selon notre hypothèse, à des logiques inconscientes différentes, ce qui se révèle, selon nous, d'une importance décisive pour envisager leur accueil dans la cure. Aussi proposons-nous une classification structurale des jeux qui épouse le champ freudien, de même que Piaget l'avait tenté pour la psychologie développementale et Caillois pour la sociologie. Nous considérons ainsi que certains jeux obéissent à une logique de dénégation (*Verneinung*), jeux que nous baptisons jeux « trompe-l'œil », d'autres à une logique de démenti (*Verleugnung*), jeux que nous baptisons jeux « leurres » et d'autres à une logique de forclusion (*Verwerfung*), jeux que nous proposons de nommer jeux « suppléances ». Cet article développe le type de jeux associé au mécanisme du démenti : le jeu comme leurre. Un exemple de la littérature est, à cet effet, convoqué et analysé, celui d'Arpad, le « petit homme-coq » reçu en 1913 par S.Ferenczi. L'approfondissement de ce cas ainsi que l'analyse de la physionomie des jeux « leurres » nous permettent de dégager les raisons pour lesquelles de tels jeux peuvent faire obstacle à la cure ainsi qu'à l'instauration, au développement et à l'analyse du transfert. Sera, de ce fait, mise en doute la possibilité de considérer de tels jeux comme « thérapeutiques » au sens où Winnicott l'affirme du *playing*. Faisant l'hypothèse que de tels jeux ne sont pas propices à une mutation subjective, nous serons amenés à opposer ceux-ci aux jeux « trompe-l'œil » et aux jeux « suppléance ».

MOTS-CLEFS :

Jeu ; enfant ; psychanalyse ; démenti ; classification des jeux ; Arpad

ABSTRACT :

In the cure, according to our hypothesis, the games played by children obey different unconscious logics, which reveals the importance of envisioning the reception of different types of play in the cure. We propose a Freudian-inflected "structural classification of play," drawing upon similar attempts made by Piaget for developmental psychology, and Caillois for sociology. We will consider that certain play follows a logic of negation (*Verneinung*) – play that we call "trompe-l'oeil" games; or a logic of disavowal (*Verleugnung*) – "decoy" games; or a logic of foreclusion (*Verwerfung*) – "suppléance" games. This article develops the type of play associated with the mechanism of disavowal: the game as decoy. We draw upon and analyse an example from the literature – that of Arpad, the "little chanticleer" received by S. Ferenczi in 1913. The examination of this case allows us to clarify the reasons for which such games can be an obstacle to the cure, as well as to the establishment and development of the transference. We will be led to cast doubt upon the possibility of considering such play to be "therapeutic" in the sense of winnicottian playing. Following the hypothesis that such play does not favour subjective change, we will propose a comparison with "trompe-l'oeil" and "suppléance" games.

KEYWORDS :

Play ; game ; psychoanalysis ; disavowal ; classification of plays ; Arpad

Introduction : pour une typologie des jeux

Afin d'aborder la question de l'accueil du jeu des enfants en cure, il nous paraît essentiel d'envisager l'hypothèse selon laquelle le phénomène ludique s'organise selon des processus psychiques obéissant à plusieurs logiques inconscientes. Nous postulons, en effet, qu'il est impossible, dans la clinique, d'envisager *le* jeu, sans prendre en considération le fait qu'il existe, en réalité, *plusieurs catégories de jeux*.

Qu'il existe différents types de jeux, fondés sur des logiques inconscientes différentes, est un point qui a déjà été évoqué par les psychanalystes qui se sont intéressés de près au jeu de l'enfant. Ainsi, M.Klein, à partir de l'équivalence entre association libre freudienne et logique du jeu, propose une classification des jeux en fonction de la *pathologie de l'enfant* [1], s'intéressant aux effets de celle-ci sur l'appréhension de la *réalité* – telle qu'elle se manifeste dans le jeu. Elle montre ainsi que le jeu dans la psychose se met au service d'une *fuite* de la réalité ; que dans la névrose, il se met au service d'une appréhension de la réalité *déformée* par les conflits névrotiques ; qu'enfin, chez les enfants dits normaux, le jeu permet un aménagement des questions infantiles et de ménager des compensations fantasmatiques à la réalité. Pour autant, l'œuvre kleinienne, si elle soutient la valeur de méthode thérapeutique du jeu, n'offre pas d'indication concernant la manière d'accueillir ces différents jeux. Tout jeu, indépendamment de sa structure psychotique ou névrotique, semble pouvoir être interprété, en termes de fantasmes, selon sa « technique analytique du jeu ».

Une lecture attentive de Winnicott, inventeur du *squiggle game*, montre que, lui aussi, repère plusieurs types de jeux [2]. Certains jeux se fondent, par exemple, sur ce qu'il nomme le *fantasying*, mécanisme psychique qui correspond à la dissociation. Selon lui, les jeux de ce type ne sauraient être analysés. De même, le premier chapitre de *Jeu et réalité* envisage la dimension pathologique de certains « phénomènes transitionnels », suggérant que certains jeux se constituent sur le mode d'une perversion[1]. Bien qu'il énonce en toutes lettres l'impossibilité de travailler avec le jeu comme *fantasying* et l'échec de certains objets transitionnels à sortir le sujet d'une impasse subjective, Winnicott, pourtant, n'est pas amené à reconsidérer sa conception générale du jeu comme *playing*.

Si Melanie Klein et Donald Woods Winnicott, chacun à leur manière, témoignent donc indubitablement d'une préoccupation pour un repérage des différents types de jeux, force est de

1 C'est précisément cette intuition que nous reprendrons pour clore cet article.

constater que la question de la typologie des jeux et des incidences d'une telle classification pour envisager la manière de les accueillir ne fait pas l'objet d'un traitement singulier dans leurs œuvres.

C'est ce champ de recherche que cet article propose d'explorer. Proposant une tripartition structurale des jeux qui épouse le champ freudien, nous souhaitons étudier les conséquences d'un tel repérage sur l'accueil clinique du phénomène ludique. Dans notre hypothèse, certains jeux obéissent au mécanisme constitutif de la névrose, d'autres à celui de la perversion et d'autres enfin à celui de la psychose, respectivement la dénégation (*Verneinung*), le démenti (*Verleugnung*) et la forclusion (*Verwerfung*). Dans la mesure où la logique inconsciente d'un jeu détermine, selon notre hypothèse, la manière de l'accueillir dans la cure, il est fondamental, à notre sens, de pouvoir reconnaître la « morphologie » de chaque catégorie de jeu.

Dans cet article, nous nous consacrons au deuxième type de jeux, fondé sur le démenti comme *Verleugnung*, jeux que nous proposons d'appeler des jeux « leurres », par opposition aux jeux fondés sur la dénégation (*Verneinung*) que nous baptisons jeux « trompe-l'œil » et à ceux fondés sur la forclusion que nous proposons de nommer jeux « suppléance ». Précisons que notre définition du leurre s'inspire de la définition qu'en propose Jacques Lacan dans *Le séminaire XI* [3], faisant de celui-ci un objet qui vise à colmater le manque entr'aperçu, par opposition au trompe-l'œil qui voile le manque, tout en le reconnaissant.

Nous serons amené à soutenir que le jeu « leurre », du fait de sa logique inconsciente, ne peut être accueilli de la même manière qu'un jeu « trompe l'œil » ou qu'un jeu « suppléance ». Repérer qu'un jeu s'organise selon une logique idolâtre comporte, au contraire, telle est notre hypothèse, des effets sur son maniement ainsi que sur le positionnement du clinicien dans le transfert.

1. Le jeu « leurre » : hypothèses théoriques

Dans cet article, nous nous interrogerons premièrement sur la possibilité de considérer le jeu « leurre » comme « thérapeutique » au sens où Winnicott dit que le jeu est « en lui-même une thérapie » [2]. Si nous ne remettons pas en doute qu'un tel jeu puisse constituer, d'une certaine manière, une *solution subjective* pour le patient – une tentative de guérison –, nous mettons en question qu'il puisse produire nécessairement une *mutation subjective* et s'inscrire dans une dynamique de cure. Nous ferons l'hypothèse que ces jeux au service d'un « je sais bien, mais quand même » orientent le jeu du côté d'une jouissance davantage que du côté d'une mise en paroles et d'un changement de position subjective. Pour cette raison, nous nous demanderons s'il

est souhaitable d'accueillir et d'encourager, de manière inconditionnelle, ce type de jeu dans la cure.

Deuxièmement, nous nous demanderons dans quelle mesure le jeu « leurre » ne met pas aussi en question la pertinence d'une interprétation en termes de fantasmes, notamment archaïques, comme Melanie Klein en soutient la possibilité. C'est, en effet, la dynamique de la demande qui, nous en faisons la proposition, se trouve quelque peu entravée par la logique de démenti de ce type de jeu et, par conséquent, la possibilité de l'inscription d'un tel jeu dans le transfert qui se trouve obérée. Nous ferons l'hypothèse que le jeu « leurre », plutôt que de voiler le manque (comme le jeu « trompe-l'œil »), tente de le remplir par un objet. Assujetti à une logique de comblement plutôt que de symbolisation, le jeu « leurre » rend donc son maniement analytique particulièrement malaisé. C'est, en effet, ce qui fonde la clinique analytique, la mise en mots, qui se trouve, dans son principe même, mis à mal et par là, la place et la pertinence de l'interprétation ou de la construction.

Mais avant d'envisager les impasses auxquelles peut conduire un tel type de jeu, il convient d'en mettre en lumière la physionomie singulière. Conformément à ce projet, nous proposons de reprendre et d'analyser un exemple célèbre de la littérature psychanalytique, celui du petit Arpad, reçu par Ferenczi – dont les jeux relèvent, à nos yeux, d'un tel mécanisme inconscient. Dans sa rencontre avec le petit garçon, Ferenczi expérimenta ce qui, dans le jeu, pouvait faire résistance à l'émergence d'une demande. Loin d'y voir l'occasion d'une créativité ou d'un dire, il fut sensible à ce que le jeu venait « boucher » de la dynamique de la cure. La description très vivante qu'il donne de l'unique séance où il a reçu l'enfant nous a semblé particulièrement parlante.

Afin de compléter cette première approche, nous exposerons, en point d'orgue de cet article, un second cas, exposé par Winnicott dans *Jeu et réalité*. Malgré son éloge du jeu et de ses vertus créatrices et thérapeutique, ce dernier bute sur le cas du "garçon à la ficelle". En 1969, Winnicott constate que les jeux de cet enfant ne favorisèrent pas l'émergence d'une mutation subjective, mais au contraire conduisirent à une impasse. Que le théoricien du *playing* lui-même en vienne à conceptualiser un dispositif ludique comme entreprise de déni corrobore, de manière presque inespérée, nos propres hypothèses.

2. Une illustration : Arpad, le « petit homme-coq »

Dans un court article de 1913, Ferenczi relate le cas d'Arpad, le « petit homme-coq » [4]. Soulignons que c'est dans ce texte que, pour la première fois, la question de la cure des enfants et

celle du jeu trouvèrent à s'articuler explicitement[2]. Loin d'offrir une ouverture au problème de la cure des enfants, le jeu, provoquant une sorte de sidération, lui apparut comme un obstacle ; aussi l'unique entrevue se solda-t-elle par le renoncement à suivre l'enfant. Selon nous, que l'enfant ait mis en acte un jeu « leurre » n'est pas pour rien dans le fait que la rencontre avec Sandor Ferenczi se soit soldée par une impasse.

Rappelons donc l'histoire du « petit homme-coq ». Arpad a cinq ans lorsqu'il rencontre Ferenczi. Quasiment rien ne nous est rapporté de la constellation familiale, c'est une « voisine et connaissance » de l'enfant, accessoirement une ancienne patiente, qui rapporte le cas à Ferenczi. Arpad a commencé à inquiéter son entourage à l'âge de trois ans et demi lors d'un séjour estival à la campagne. Il devient obnubilé par les volatiles et notamment par les coqs dont il a une peur bleue. Quand lui sont demandées les raisons de sa peur, le petit garçon évoque un événement de l'année de ses deux ans et demi : alors qu'il urinait dans le poulailler, un coq lui avait « mordu » le pénis – événement qui, sur le moment, ne donna lieu à aucun symptôme. L'enfant rappelle – ce que confirme l'entourage – que, suite à cet événement, le coq en question avait été occis.

C'est au retour dans cette maison de vacances, à l'âge de trois ans donc, que la « passion » d'Arpad pour les oiseaux se cristallise. Il s'exerce à imiter leurs cris, chante des comptines qui parlent d'oiseaux, s'adonne à des jeux et des fantaisies qui concernent les volailles. Cette préoccupation pour les hôtes de la basse-cour devient tellement envahissante et exclusive qu'elle finit par alerter l'entourage.

Le jeu favori d'Arpad s'attache au « cérémonial » de l'égorgement des poulets tel qu'il a pu l'observer dans la cuisine de la maison de campagne :

> Son jeu habituel, qu'il répétait d'innombrables fois par jour, était et resta le suivant : il façonnait des poules et des coqs en chiffonnant du papier journal et il les mettait en vente, puis il prenait un objet quelconque (en général une petite brosse plate) qu'il baptisait couteau, portait sa « volaille » sous le robinet (là où la cuisinière avait réellement l'habitude d'égorger les poulets) et coupait le cou de son poulet en papier. Il montrait comment le coq saignait et imitait à la perfection, du geste et de la voix, l'agonie du volatile… il désirait manifestement assister à leur égorgement. Cependant, il avait très peur des poulets vivants. [4]

[2] Rappelons, à cet effet, que la pratique analytique de Mélanie Klein avec les enfants ne débutera qu'en 1916 – d'ailleurs après son analyse avec Ferenczi – et que les textes d'Anna Freud sur le traitement psychanalytique des enfants s'affirment à partir de 1926. Même les travaux de Hermine von Hug-Hellmuth, pionnière de l'analyse de l'enfant notamment par le jeu – avant Melanie Klein et Anna Freud – ne débutent qu'en 1913. C'est dire combien la démarche de Ferenczi consistant à recevoir un enfant dans une tentative de cure classique est innovante. Que cette essai ait, dans une certaine mesure, avorté (et ce, probablement en partie du fait de l'inexpérience de Ferenczi) n'ôte rien selon nous, du fait de la richesse clinique del'article, à l'actualité de la description.

Précisons qu'Arpad se passionne aussi pour l'égorgement des poulets *dans la réalité*. Il est précisé que l'enfant peut alors se mettre à danser des heures durant (*stundenlang*), en proie à une grande excitation (*hochgradig erregt*), autour du cadavre mort quand la cuisinière tue une volaille.

Venons-en à ce que Ferenczi nous rapporte de sa rencontre avec le petit garçon. Notons qu'il reçoit le « petit homme-coq » dans son cabinet sans intermédiaire ni représentant parental – contrairement au dispositif de Freud qui reçut le petit Hans en compagnie de son père – laissant une grande liberté à l'enfant, dans un dispositif ouvert.

> Dès qu'il entra dans mon bureau, ce fut précisément, parmi le grand nombre de bibelots qui se trouvaient là, un petit coq de bruyère en bronze qui attira son attention ; il me l'apporta et me demanda « Veux-tu me le donner ? ». Je lui donnai du papier et un crayon avec lequel il dessina aussitôt (non sans adresse) un coq. Alors je lui fis me raconter son affaire avec le coq. Mais il était déjà excédé et voulut retourner à ses jouets. L'investigation psychanalytique directe n'était donc pas possible et je dus me borner à faire noter les propos et les comportements significatifs de l'enfant par cette dame qui s'intéressait au cas et qui pouvait, en tant que voisine et connaissance de la famille, l'observer durant des heures.[3] [4]

Ce qui frappe dans ce compte-rendu, c'est la manière dont le jeu de l'enfant vient occuper, voire *saturer* tout l'espace de la séance : Arpad est en permanence affairé, il joue, dessine, répond du bout des lèvres à Ferenczi, n'a de cesse de se remettre à jouer. Sa passion du volatile, « totalitaire », remplit le dispositif. Plutôt que d'évoquer un éventuel mal-être ou souhait de s'en débarrasser, Arpad persévère dans sa fascination pour les oiseaux. La seule demande qu'il énonce consiste à vouloir emporter le petit coq de bruyère de Ferenczi, demande qui vise à s'emparer d'un objet, du côté d'un « avoir », donc.

Confronté à ce kaléidoscope d'actes, Ferenczi essaie, dans un premier temps, d'introduire la médiation du dessin[4] et de glisser quelques questions, essayant « d'ouvrir » la rencontre – pour reprendre la métaphore des échecs utilisée par Freud afin de désigner la conduite de la cure [5]. Mais l'enfant est tout à son jeu et à ses préoccupations. D'emblée, l'analyste se retrouve ainsi comme mis « sur la touche », exclu de la « partie » elle-même – partie commencée par Arpad bien

---

3 Traduction modifiée par nous-même.

4 Ce recours au dessin comme médiation est une trouvaille de Ferenczi qui témoigne de son inventivité clinique. Le recours au dessin et, plus largement, la cure de l'enfant n'étaient, en effet, pas encore devenus objets de recherches dans le champ psychanalytique. Seuls des travaux relevant de la psychologie développementale et congnitive s'étaient intéressés aux productions enfantines. Cf. à ce sujet, par exemple, en 1913, la monographie de G.-H. Luquet sur « les dessins d'un enfant » (en fait sa fille) tendant à catégoriser les aspects logiques sinon développementaux des dessins, sans en considérer les aspects affectifs.

avant la séance et imperturbablement continuée sans qu'aucun effet de césure n'ait pu avoir lieu.

Sans trouver de biais permettant de réintroduire la dimension d'un dire, Ferenczi conclut que l'investigation analytique n'est pas possible et renonce à suivre l'enfant. En cela, la position ferenczienne constitue presque un argument « par anticipation », s'opposant aux thèses kleiniennes concernant l'équivalence entre le flux du dire et le mouvement du jeu.

2. Analyse des jeux d'Arpad

Nous faisons l'hypothèse que cette décision ferenczienne, même si les raisons n'en sont pas développées, nous renseigne davantage sur la nature des jeux d'Arpad et la dynamique du transfert que l'interprétation explicite que Ferenczi expose du cas du petit garçon. Dans son article, ce dernier interprète, en effet, la passion pour le coq sur le mode de l'ambivalence névrotique et de la peur de la castration, liée à des menaces de l'entourage concernant l'onanisme de l'enfant.

Pour notre part, nous proposons de considérer que l'idolâtrie d'Arpad pour le coq relève d'une logique leurrante, fondée sur le démenti (*Verleugnung*), plutôt que sur la dénégation (*Verneinung*). On remarque en effet que le jeu, pris dans cette préoccupation passionnelle d'Arpad pour la volaille, occupe une fonction de clôture au bénéfice d'un colmatage de tout manque. C'est d'ailleurs cette fonction d'« opercule » du jeu qui, selon notre hypothèse, laissa Ferenczi lui-même « clos », bouche-bée.

Nous proposons de repérer qu'un tel jeu « leurre » promeut une logique du « plein » et de la présence (c'est à dire un refus de la castration et de l'incomplétude), au sens où « l'idole », plutôt que d'indiquer un au-delà d'elle-même, est de l'ordre de la « projection d'un Moi idéal[5] qui préserve le statut imaginaire narcissique de plénitude et de toute-puissance » [6]. Au même titre que le veau d'or[6] fascine sans ouvrir sur autre chose que lui-même, nous proposons de considérer que le coq d'Arpad permet de dénier la division subjective et de clore tout processus désirant. Nous faisons l'hypothèse que la présence indispensable du totem (ici défini en continuité avec la logique du veau d'or comme idole) est mise au service d'une complétude imaginaire et d'un *hic et nunc* qui ne débouche sur aucun « ailleurs ». En cela, un tel dispositif leurrant nous évoque les raisins de Zeuxis dans le défi qui l'opposa à Parrhasios pour reconnaître le meilleur des peintres.

---

5 Le moi idéal (*Idealich*), selon J.Lacan, en tant que formation imaginaire issue du stade du miroir, est à opposer à l'idéal du moi (*Ichideal*), formation symbolique. Le moi idéal, issu du narcissicisme, représente pour le sujet un état de perfection, d'aisance, de puissance que le sujet espère pouvoir atteindre. En tant que tel, il est séducteur pour le sujet. Lacan insiste sur la dimension leurrante de cette logique de l'*Idealich*.

6 Le veau d'or est dans l'ancien testament (livre de l'Exode) l'idole créée et fondue avec leur propre or, par les hébreux en exode, au moment même où Moïse sur l'Horeb reçoit de Dieu les tables de la Loi. Ainsi l'idole protectrice qui rappelle l'asservissement aux Egyptiens, se substitue ou empêche l'accueil de la Loi symbolique et ses effets d'affranchissement.

Selon l'anecdote, Zeuxis peignit des raisins à ce point réalistes que les oiseaux vinrent les picorer. Par contre, Parrhasios représenta un simple voile invitant, par ce geste, le spectateur à entrouvrir un au-delà de la surface illusoire – ce que reconnut involontairement Zeuxis en demandant de dévoiler la toile, révélant par là la force du "trompe l'oeil" en son sens le plus strict, tel qu'il sera défini par J.Lacan. Un « trompe-l'oeil », au contraire du "leurre", ouvre sur *autre chose* que lui-même et à la dimension du manque [3]. Si nous avons proposé l'hypothèse, dans notre introduction, que certains jeux s'organisent comme trompe-l'oeil, autour de la reconnaissance d'un manque, ici, à l'inverse, nous proposons de considérer que les jeux du petit homme-coq visent à démentir toute incomplétude au moyen de l'oiseau. Que cette idole ait en général, dans le jeu, le cou tranché n'est sans doute pas anodin. Pour autant, telle est notre hypothèse, la répétition de ce « meurtre », au sens sacrificiel[7], échoue manifestement à inscrire une possible *reconnaissance* ou *symbolisation* du manque – échec qui conduit aux effets frénétiques de répétition ludique.

Premièrement, c'est dans la structure formelle du jeu d'Arpad que nous proposons de repérer cette « fermeture » du jeu n'ouvrant sur rien d'autre que lui-même. Si l'on reprend la définition de R.Caillois, un jeu est un jeu dans la mesure où il instaure un temps à part, une discontinuité, une parenthèse qui vient interrompre le cours usuel du monde [7]. Nous pourrions formuler cette caractéristique du jeu de la manière suivante : *le jeu présuppose sa propre négation* ou bien encore *un jeu ne peut « être » qu'à la condition de comprendre en lui-même la possibilité de « ne pas être »*. Pour cette raison, un jeu « totalitaire » tend à perdre son caractère de jeu puisqu'il tend à nier la négation qui le constitue. En ce sens, on constate que la logique ludique des jeux du petit homme-coq, sans césure, se trouve partiellement corrompue. Pour Arpad, il est apparemment impossible et hors de question de se détacher ou se décoller de son « jeu », il semble totalement adhérer à ce mode d'être, sans pouvoir vivre sur un autre mode son rapport au monde et aux autres. C'est en cela, d'ailleurs, que son « jeu » est devenu signe inquiétant pour l'entourage, « pathologique », comme si le jeu avait « basculé » et envahi tout son espace psychique. Cette impossible « fin du jeu » constitue, à nos yeux, une subversion du jeu dans le sens de la quête d'une complétude imaginaire.

Notons pourtant que toute dimension ludique et fictive de ses scénarii n'est pas totalement abolie. Sous un certain rapport, il est manifeste qu'Arpad « joue » – il fait effectivement

[7] L'opération sacrificielle s'inscrit dialectiquement, dans notre interprétation, dans une logique idolâtre. Dotée d'une toute-puissance, l'idole est, dans un premier temps logique, sacrée sinon intouchable. Dans un second temps, le coq idolâtré, afin que soit bordée sa toute-puissance potentiellement terrifiante, requiert donc... son propre sacrifice – sacrifice qu'on observe, chez Arpad, dans le rituel de l'égorgement des poulets en papier et des volailles vivantes. Du fait que cette tentative de conjuration échoue (car elle ne permet aucune inscription symbolique d'une castration), le sacrifice appelle, selon notre hypothèse, sa réitération frénétique, sans fin, sans ouverture ni résolution.

« semblant » de reproduire le cérémonial de l'égorgement des volatiles, il utilise des « jouets », ce que nous proposons d'appeler la dimension *évocatrice* du jeu. Le mécanisme qui semble régner est bien plutôt celui freudien d'un « je sais bien, mais quand même ». Arpad *sait bien* qu'il s'agit de jouer, *mais quand même* il préfère demeurer sur ce mode ludique qui, envahissant, se trouve subverti dans le sens d'une conception *leurrante*.

Deuxièmement, les caractéristiques du jeu de prédilection d'Arpad nous montrent avec clarté combien ce jeu s'inscrit du côté d'une *mimesis*[8] au service d'une convocation impérieuse de la présence plutôt que de l'évocation de l'absence. Rappelons que dans son jeu, il est dit qu'Arpad imite « magistralement » (*meisterhaft*) l'agonie du poulet « du geste et de la voix ». Il s'agit, dans le rituel de l'égorgement, de faire advenir le plein de la présence de la volaille mourante et non de faire advenir une parole – parole qui pourrait, elle, se constituer sur le mode d'une diégèse où le jeu des signifiants et des associations renverrait à une chaîne signifiante. En d'autres termes, le cérémonial intangible se situe du côté d'une *jouissance* davantage qu'une tentative de « dire » et de symboliser. Par opposition à la « jubilation » qui conduit à l'avènement d'une parole inédite, que nous rapprochons du *playing* winnicottien, moment créatif où le sujet se « surprend lui-même » [2], la « jouissance » conduit, en effet, au *fading*[9] du sujet et à son évanouissement du fait du déni de la division subjective. Or, il est patent que le jeu d'Arpad, culminant dans des cris de volaille – au point, d'ailleurs qu'il nous est dit que l'enfant fit craindre à son entourage (notamment sa mère) qu'il ne désapprenne le langage humain – constitue, à notre sens, une illustration éloquente de ce silence de la jouissance dans lequel s'abîme le sujet.

Troisièmement, ajoutons qu'à cette logique de *complétude* repérable dans la structure formelle de ce jeu qui n'a pour ainsi dire pas de fin et à cette *jouissance* du cérémonial de l'égorgement qui n'ouvre pas sur une parole, c'est une logique *fétichique* qui anime l'intérêt d'Arpad pour les volatiles. Apportant la plénitude de son idolâtrie du coq, Arpad s'empresse d'introduire sa « fixation » sur les volatiles dans la séance. Tous les jeux, les dessins, les chansons, les conversations passent nécessairement par le biais de l'oiseau. Ce rapport à l'animal est devenu constitutif de son être-au-monde, seul mode permettant de se rapporter au *koinos kosmos* (monde commun). Cet intérêt pour l'oiseau se décline, sur l'axe paradigmatique, sous toutes les formes possibles : poulet, coq, canard... L'oiseau chez Arpad se situe, manifestement, du côté de la fascination et permet d'éviter, de par sa vertu apotropaïque[10], la confrontation au manque de

---

8 La *mimesis* est à entendre comme mouvement d'imitation ou de copie d'une réalité. Classiquement on l'oppose à la notion de diégèse qui, par contre, suppose un mouvement de création et de système de références internes, par exemple à un jeu, un tableau, une pièce de théâtre. Pour Arpad la tentation mimétique inscrit son jeu sans écart au réel, il est un leurre sans possibilité de déplacement.

9 Le *fading* est l'effacement du sujet, son délitement : le moment où le sujet, littéralement, "s'évanouit".

10 La fonction apotropaïque : qui détourne les maux. Elle suppose deux temps, d'abord elle reconnaît qu'une malédiction, un sort doit frapper le sujet et ensuite elle permet de détourner ce sort, par les vertus magiques ou

l'objet. Il sert une métaphysique de la *présence* et non l'*évocation* de l'objet absent comme ce peut être le cas dans le jeu « trompe-l'œil ». L'entrevue avec Ferenczi est, elle aussi, saturée par la présence du « totem », le coq, qui remplit l'espace sans laisser le moindre interstice. Pris dans une logique du remplissage de la division et du positif, le petit garçon souhaite significativement, sitôt l'avoir aperçue, emporter une statuette représentant un « petit coq de bruyère » se trouvant sur le bureau. Le jouet, ici, est manifestement convoqué comme objet comblant au service d'une complétude. Significativement, Arpad ne s'en sert pas comme d'un sarment du désir et du fantasme, il souhaite « posséder » l'objet. Nous proposons de considérer, ici, que la captation par l'oiseau, du côté du leurre, vise à colmater la fente entr'aperçue non par un signifiant, mais par une « chose ». La statuette vaut pour elle-même davantage que pour ce qu'elle pourrait évoquer. En cela, les jeux d'Arpad, du côté du leurre et tous centrés autour de la question des volatiles, ressemblent, selon notre interprétation, de très près aux jeux du « garçon à la ficelle » de *Jeu et réalité*, chez lequel c'est la « ficelle » qui est devenue, selon les termes de Winnicott, « chose » plutôt que « communication » [2]. Nous allons y revenir. D'ailleurs, si l'on s'attache un tant soit peu au jeu de prédilection d'Arpad, celui de l'égorgement du poulet, cérémonial auquel succède la « transe » du petit garçon, la double dimension du fétiche qui désigne et masque simultanément la castration, sans trouver pour autant à se dialectiser, se manifeste dans la répétition sans fin du jeu.

4. La question du dispositif

Faisant obstacle à l'émergence de la moindre demande, hormis celle allant dans le sens d'un renforcement du fétichisme, le jeu fondé sur le démenti et la promotion de la présence a tendance à envahir et colmater le dispositif analytique. Il est même tentant de soutenir, à cet égard, que la logique de l'analyse et celle d'un tel type de jeu « leurre » sont antithétiques : là où la première s'attache au dire, le second promeut le taire.

Pour cette raison, le recours à ce type de jeux produit des effets de sidération, dont Ferenczi ne fut, manifestement, pas exempt. Après avoir suggéré à l'enfant de dessiner l'oiseau afin d'introduire quelque détour ou médiation, ce dernier en perdit ses mots. Que ce dernier soit resté « interdit » appelle, selon nous, une réflexion concernant le dispositif permettant d'accueillir ce type de jeux.

Le jeu fondé sur le démenti confronte le thérapeute au trop-plein et à la difficulté d'introduire une césure. Or, sans l'introduction d'une coupure symbolique, nous faisons l'hypothèse que ce type de jeu « leurre » risque de conduire à l'impasse. Non seulement, le dispositif de la cure visant la possibilité d'un dire s'accommode difficilement d'un jeu faisant la

---

d'exorcisme d'un talisman, d'une amulette ou d'une idole. Ici nous faisons l'hypothèse que l'objet coq détourne et décale la malédiction de la castration. Au sens strict, il permet à Arpad de l'éviter.

promotion de la jouissance, mais encore, un tel type de jeu, s'affranchissant d'une demande, tend à mettre à mal la dynamique de transfert. À rigoureusement parler, lors de la rencontre d'Arpad et Ferenczi, il n'y a d'ailleurs pas eu « engagement de la cure », l'analyste et le patient se sont respectivement arrêtés en deçà. Cela nous conduit à formuler deux remarques.

Notons, tout d'abord, que tout n'a peut-être pas été tenté pour introduire une demande de la part de l'enfant. Manifestement, Ferenczi n'a pu verbaliser au petit garçon, comme F.Dolto le recommande [8], la nécessité que celui-ci, en tant que sujet, se détermine sur son éventuel souhait d'être aidé. Il a été impossible d'introduire une coupure symbolique *dans* la séance ouvrant sur l'éventuelle inauguration d'un transfert (alors que la saisie par Arpad de la statuette aurait pu en constituer une étape) et d'une cure.

Toutefois, cette « lacune » nous conduit à notre deuxième remarque : si Ferenczi n'est pas parvenu à introduire une coupure symbolique permettant l'émergence d'une demande de l'enfant *en séance*, nous soutenons que sa décision de ne pas entreprendre de suivi, dans ces circonstances, relève, à nos yeux, d'une authentique volonté d'introduire *in extremis* une césure. Cette absence de demande chez Arpad dans cette mise en acte du jeu « leurre », fit naître en Ferenczi un scrupule qui n'effleura pas, par exemple, H. von Hug-Hellmuth qui se passait de l'accord de ses patients pour les « observer » [9]. Aussi cette décision de Ferenczi nous apparaît-elle comme un authentique acte analytique de sa part. Dans la mesure où le jeu ne lui apparut pas comme matrice d'une parole à venir, il considéra préférable de ne pas poursuivre le suivi, sans céder à son tour à une logique de démenti – démenti qui détermina, à nos yeux, la position hug-hellmuthienne dans son analyse des enfants.

Arrivé à ce terme, se pose à nous la question suivante : l'instauration d'une coupure symbolique aurait-elle pu permettre à Arpad de s'engager dans une autre modalité de jeu et par là dans une cure ? Ferenczi aurait-il alors pu travailler avec lui, voire jouer avec lui comme Winnicott? Ou bien cette *Verleugnung*, de structure, rendait-elle, d'emblée, un travail, en tout cas sur le modèle de la névrose de transfert, impossible ? Nous voyons ici que c'est le statut théorique de ce jeu « leurre » qui est, ici, en question.

5. La question de la structure

Que ce jeu « leurre » du petit Arpad ait dépendu d'une perversion transitoire ou structurelle, il nous paraît difficile, avec les éléments dont nous disposons, de nous prononcer.

Bien qu'il soit difficile, pour ce jeu en particulier, d'en décider, nous considérons que ce repérage structurel est important pour le travail du clinicien. Le recours à un tel jeu peut résulter

de deux logiques et, pour cette raison, avoir *deux destins*. Aussi cette dimension doit-elle être prise en considération pour envisager l'accueil du jeu. Premièrement, nous proposons de considérer que le recours à un tel dispositif ludique peut résulter d'un *moment transitoire* de *Verleugnung* comme I. Morin, par exemple, en fait l'hypothèse au sujet du petit Arpad [10]. Deuxièmement, il est aussi possible de considérer que le recours à un jeu « leurre » vient signer *le type d'assujettissement à la structure* de l'enfant. Dans ce cas, c'est la possibilité de le décaler du côté d'une demande et du transfert qui se trouve en question.

Ces questions, de manière générale, demeurent encore cruciales à ce jour pour celui qui travaille avec les enfants. Nous soutenons en effet, que la première alternative, celle d'un *moment transitoire* de *Verleugnung*, peut conduire le thérapeute à ne pas jouer ou interrompre le jeu plutôt qu'à l'encourager. Contrairement au jeu trompe-l'œil qui reconnaît la loi symbolique, nous avons essayé de montrer que les jeux « leurres » visent la jouissance. Aussi un tel type de jeu est-il associé, selon nous, à une « stase » dans la dynamique de la cure. Dans la mesure où le travail analytique promeut le dire plutôt que le comblement du manque au sens d'une maîtrise imaginaire, le repérage de l'émergence d'un jeu « leurre » appelle l'interprétation et, plus fondamentalement, la réintroduction de la dimension de la division subjective. Sans prise en considération de cette tendance du jeu « leurre » et de l'énonciation d'une coupure symbolique, il nous semble que le thérapeute risque de se fourvoyer et de laisser place à une mise en acte de jeux ne visant rien d'autre et ne débouchant sur rien d'autre qu'eux-mêmes. Il est ainsi primordial, à notre sens, qu'une césure puisse être introduite dans ce type de jeu idolâtre afin qu'une dynamique de cure puisse être préservée ou ré-ouverte.

Dans l'autre alternative, dans le cas d'une *structure* perverse du patient, c'est la possibilité de la cure qui se trouve mise en question, en tout cas, sur son modèle névrotique. A nouveau, nous faisons la proposition que l'engagement d'une cure ne peut émerger qu'à la condition d'une coupure symbolique. La possibilité d'un travail peut, vraisemblablement, émerger à partir du moment où le sujet, du fait de sa souffrance, fait une demande, condition expresse permettant à la cure de ne pas se mettre pas *au service du démenti*, mais plutôt de *favoriser l'émergence d'un dire*. A nouveau, insistons sur le fait que l'émergence d'une demande venant « fendre » la plénitude du scénario imaginaire de maîtrise constitue une condition pour qu'un travail puisse être envisageable.

Ne pas repérer la dimension de *Verleugnung* des jeux surgissant dans un tel contexte risque, selon nous, de conduire le thérapeute à se leurrer sur la dimension potentiellement symbolisante de ces phénomènes ludiques. Pour illustrer ce destin défavorable du jeu « leurre », penchons-nous, en guise de point d'orgue à cet article, sur un cas exposé par Winnicott dans le premier

chapitre de *Jeu et réalité*, celui du "garçon à la ficelle" [2].

6. Point d'orgue : "le garçon à la ficelle"

Remarquons d'emblée que ce récit de jeu nous paraît très proche de celui d'Arpad, à deux différences près. D'une part, la cure a vraiment été tentée, même si ce fut de manière peu orthodoxe[11]. Le récit de cette dernière nous renseigne donc sur le devenir du jeu ainsi que sur ses issues, contrairement au cas d'Arpad pour lequel nous ne disposons d'aucun recul. D'autre part, la fascination du garçon visait cette fois non pas les volatiles, mais les « ficelles » sous toutes leurs formes.

C'est au cours d'un *squiggle*[12] que Winnicott se rend compte de l'"obsession" du petit garçon. Lors de la première séance, l'enfant, qui a alors sept ans, se met à dessiner à la suite : "un lasso, un fouet, une cravache, la ficelle d'un yoyo, une ficelle dans un noeud, une autre cravache, et un autre fouet". À la demande de Winnicott, les parents sont amenés à préciser qu'à la maison, l'enfant passe son temps à jouer à "attacher les meubles ensemble". On apprend que, dans la suite de la thérapie, plus tard, l'enfant reprendra ses jeux à chaque séparation d'avec la mère, Winnicott encourageant celle-ci à lui verbaliser ce qu'il en est. Dans les premiers temps, une évolution positive est constatée.

C'est bien plus tard que Winnicott prend conscience de l'impasse thérapeutique de ces jeux à la ficelle, après avoir manifestement nourri l'espoir que la mise en mots des angoisses de séparation porterait ses fruits. Dans l'ajout d'une note en 1969, une décennie après avoir reçu l'enfant[13], Winnicott reconnaît ainsi l'échec tragique de cette cure. Les multiples jeux « à la ficelle » – consistant à attacher les meubles, à jouer à être pendu – plutôt que de conduire à une guérison ou à une amélioration débouchèrent sur des effets de répétition et, en fin de compte, sur une addiction. "Dans les dix ans qui ont suivi ce compte-rendu, j'ai découvert que ce garçon ne pouvait guérir". Ce type de jeu, sans offrir d'issue inédite au sujet, conduisit, pour reprendre le mot de Winnicott, à une *dead-end*, une impasse.

Ce qui nous intéresse particulièrement, c'est qu'afin de rendre compte théoriquement de cet échec, Winnicott évoque la dimension fétichiste du jeu – interprétation qui, soulignons-le, va dans le sens de notre hypothèse même si l'on insiste très peu, en général, sur ces ultimes notations cliniques de l'inventeur du *squiggle*[14]. Selon lui, dans un tel jeu, c'est la "chose" en elle-

---

11 Winnicott, à l'issue d'une consultation thérapeutique ne reçoit plus l'enfant, mais entreprend une cure à distance, *via* les parents de l'enfant qui lui envoient des comptes-rendus.

12 Dispositif inventé par Winnicott lors des premières consultations thérapeutiques avec ses patients. « *Squiggle* » signifie, au sens propre, griffonnage. L'un après l'autre, le thérapeute et le patient achèvent le trait libre tracé par l'autre – ce qui laisse place à une rêverie et à l'émergence d'un matériel inconscient.

13 Le premier compte-rendu est daté de 1960.

14 On conserve en général une lecture et une interprétation très optimistes de Winnicott sans toujours

même (la ficelle) qui est devenue importante: "en tant que déni de la séparation, la ficelle devient une chose en soi, chose qui a des propriétés dangereuses et qu'il faut maîtriser."

Afin de bien comprendre cette remarque winnicottienne, il est nécessaire de la resituer dans son contexte. Rappelons que ce récit de cas prend place dans un développement consacré à la "psychopathologie manifestée dans l'aire des phénomènes transitionnels"[15]. Dans sa description de "l'objet transitionnel"[16], Winnicott nous avait signalé combien c'est l'*usage de l'objet* qui primait sur l'*objet* lui-même car, en définitive, c'est l'aire qu'ouvre l'objet transitionnel qui importe et non la chose elle-même. On voit ici que cette fonction transitionnelle se trouve précisément détournée chez le garçon à la ficelle: le jeu n'ouvre pas sur une aire permettant une dialectisation, il vise à une *Verleugnung* – *denial* ou démenti – de la séparation et du manque. On retrouve dans ce jeu, comme chez Arpad, la mise en oeuvre d'un cérémonial organisé autour d'un objet fétichisé – même si celui-ci, cette fois, ne consiste pas en une cérémonie d'égorgement, mais organise un ligotage et une pendaison. Qu'il nous soit permis, poutant, d'y reconnaître une même logique d'idolâtrie – liée à une logique de sacrifice qui échoue à inscrire la reconnaissance de la castration[17].

Le jeu à la ficelle consiste, selon nous, à loger dans la fente entr'aperçue de la castration une chose, la ficelle comme "accessoire", plutôt qu' un signifiant – dans sa langue, Winnicott ne parle pas de "signifiant", mais affirme que la ficelle a perdu son statut de "communication". Alors qu'un objet transitionnel ouvre sur un espace d'illusion, le pseudo-objet transitionnel qu'est la ficelle n'ouvre sur rien d'autre que lui-même et "bouche", tel un leurre, selon notre hypothèse, toute possibilité d'élaboration psychique sans permettre à l'enfant un changement de position subjective. Force est de constater que les avatars de ce jeu se mirent au service de processus "réactionnaires" – comme les appelle Freud dans son article sur l'humour[18].

Cette issue malheureuse – qui vient sérieusement tempérer l'optimisme winnicottien concernant la portée thérapeutique des jeux en général – révèle l'importance cruciale, à nos yeux, d'être attentif à la logique qui anime les jeux en cure. Un tel repérage permet, éventuellement, telle est notre hypothèse de travail, de ne pas s'illusionner sur la vertu intrinsèquement

---

prendre en considération les éléments qui tendraient à introduire quelque dissonance dans la tonalité pleine d'espoir de son œuvre.

15 Ajout tardif à l'article original sur les phénomènes transitionnels.

16 L'objet transitionnel est, dès l'article princeps de 1951, défini comme la première possession non-moi de l'enfant, trop souvent illustré chez ses continuateurs par les "doudous-peluches", mais surtout permettant au tout petit de rester "attaché" et en même temps de se "séparer" du corps de la mère. Il s'agit d' un concept essentiel chez Winnicott puisque ouvrant sur les espaces transitionnels et leurs possibilités de construction de la relation et de l'épreuve de castration.

17 En ce sens, l'émergence du thème de la pendaison constitue sans doute le dernier acte logique du cérémonial de la ficelle - équivalent de la tentative de « meurtre de la chose » qu'était, à sa manière, l'égorgement du poulet chez Arpad.

18 Mais l'humour se distingue précisément d'un tel type de jeux dans la mesure où les processus dits « réactionnaires » sont mis au service, dans son cas, de la santé.

thérapeutique de telles élaborations. Qu'au-delà de l'inexpérience qui a pu conduire Ferenczi à interrompre la cure d'Arpad de manière sans doute prématurée, le déploiement du jeu de la ficelle n'ait pas non plus débouché sur une invention subjective nous apparaît comme un élément décisif pour notre hypothèse.

Conclusion : le jeu « leurre », le jeu « trompe-l'œil » et le jeu « suppléance ».

Pour conclure, le jeu « leurre » désigne un dispositif ludique fondé sur le clivage au service d'un comblement du manque, permettant de maintenir le « je sais bien, mais quand même ». Nous avons montré que, selon une telle logique inconsciente, le jeu quitte le statut d'évocation du manque qu'il comporte dans le jeu « trompe-l'œil » et substitue au signifiant une chose visant à démentir la division subjective. A ce titre, nous avons mis en lumière la dimension fétichiste d'un tel jeu au service d'une métaphysique idolâtre de la présence. Cette « tentative de guérison », au sens où Freud affirme que le *délire* est une tentative de guérison [11], tend, dans notre hypothèse, à figer la dynamique subjective. Aussi, dans les pratiques cliniques actuelles, nous apparaît-il difficile de considérer ce genre de jeu comme facteur de mutation subjective ou propice au transfert dans la cure. Associés à l'institution d'un rituel, de tels jeux se situent du côté d'une *jouissance* – que nous proposons d'opposer à la *jubilation*, se situant du côté d'un dire et d'un effet de subjectivation. De tels jeux s'inscrivent dans une logique de complétude, de réfutation des espaces de transitionnalité et par là visent la maîtrise imaginaire et le démenti de toute faille. Incantations visant à nier l'absence, ils comportent le risque de barrer toute demande et, par la compulsion de répétition, de faire obstacle au processus transférentiel. Cette caractéristique permet de comprendre que de tels jeux ne « tombent » pas facilement, contrairement aux jeux névrotiques. Dans la mesure où leur fonction est structurelle, l'objet qui vient combler le manque ne peut être facilement abandonné. Nous avons suggéré, à ce titre, que la fonction de la cure consiste, dans l'accueil de ce type de jeu, à restaurer la dimension d'une division, plutôt qu'à se mettre au service du démenti – positionnement qui ne pourrait conduire qu'à de sérieux déboires thérapeutiques. Nous proposons ainsi de considérer qu'un écart doit être ménagé d'avec la logique de comblement, ce qui suppose l'établissement des qualités d'une aire transitionnelle et vraisemblablement dans le sens d'une élaboration de ce que Klein nomme la « position dépressive ».

Enfin, nous conclurons en insistant sur le fait que cette dimension répétitive du jeu « leurre » gagne à être distinguée de la logique des jeux suppléance fondés sur la « forclusion ». Nous avons suggéré que le jeu « leurre » se distingue du jeu « trompe-l'œil » dans la mesure où le

premier vise l'érection d'un objet fascinant permettant l'occultation du manque alors que le second vise à révéler le manque en le voilant. La différence entre le jeu « leurre » et le jeu « suppléance » est tout aussi marquée, même si à certains égards, ces deux types de jeu peuvent apparaître, l'un et l'autre, comme obstacles au transfert ou à son analyse et peu propices à un mouvement subjectif, notamment du fait de la dimension de réitération qui les caractérise. Pour autant, afin d'achever la présentation de la physionomie du jeu « leurre », soulignons combien la fascination pour les jeux de maîtrise des jeux « leurres » se distingue de la réitération des jeux dissociés. Par son goût pour le cérémonial, le jeu pervers se distingue d'un retour du réel non symbolisable. La tonalité et les enjeux de ces jeux se situent, pour cette raison, davantage du côté de la maîtrise que de la *projection* à l'extérieur de soi d'angoisses sans nom. Dans ce type de jeux idolâtres, les enjeux se situent à un niveau moïque : le recours à des scénarii de maîtrise ne conduit pas tant à l'*aliénation* radicale de l'enfant joué dans son jeu, selon un mécanisme de *dissociation*, qu'à un *clivage* du sujet. Dans notre hypothèse, le recours éventuel au fétiche permet de mettre à distance l'innommable et de maîtriser le terrifiant. Aussi de tels jeux remplissent-ils une fonction apotropaïque permettant d'éviter le retour du réel contrairement aux jeux « suppléance » qui constituent, eux, une tentative de mise en forme de ce qui n'a pu être symbolisé. Cette fonction « fascinante » du dispositif ludique permet, derechef, de rendre compte de la résistance au changement propre à ce type de jeu.

Bibliographie :

[1] Klein M. (1929). La personnification dans le jeu des enfants. In : Essais de psychanalyse. 1921-1945. Traduction M. Derrida. Paris : Payot ; 1984

[2] Winnicott D.W. (1971). Jeu et réalité. Traduction de C.Monod et J.B.Pontalis. Paris : Gallimard ; 1975

[3] Lacan J. Le séminaire. Livre XI. Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse. 1964-1965. Paris : Seuil ; 1973

[4] Ferenczi S. (1913). Un petit homme coq. In : Psychanalyse II. Œuvres complètes 1913-1919. Traduction J.Dupont et M.Viliker. Paris : Payot ; 1970

[5] Freud S. (1913) Sur l'engagement du traitement ». In : Op. C. XII, 1913-1914, traduction J. Altounian, A. Bourguignon, P. Cotet, P. Haller, D. Hartmann et al.. Paris : PUF ; 2005

[6] Caillois R. Les jeux et les hommes. Paris : Gallimard ; 1958

[7] Vives J.-M. L'art de la psychanalyse. Métapsychologie de la création et créations métapsychologiques. In : Psychisme et création. Le Bouscat : L'esprit du temps ; 2004.

[8] Dolto F. Séminaire de psychanalyse d'enfants 1. Paris : Seuil ; 1982

[9] Hug-Hellmuth H. von. Essais psychanalytiques. Destin et écrits d'une pionnière de la psychanalyse des enfants. Traduction D. Soubrenie. Paris : Payot ; 1991

[10] Morin. I. La phobie, le vivant, le féminin. Toulouse : PUM ; 2009

[11] Freud S. (1911). Remarques psychanalytiques sur l'autobiographie d'un cas de paranoïa : Dementia paranoïdes (Le président Schreber). In : Cinq psychanalyses. Traduction M. Bonaparte, R. M. Loewenstein. Paris : PUF ; 1954

CONFLIT D'INTERET : AUCUN