

AUX SOURCES DU LUDIQUE

LE JEU est une expérience essentielle de développement psychique. Comment se constitue-t-il ? Comment émerge le ludique ? Qu'est-ce qui compose ses sources ?

Je soulignerai l'idée que si aux sources du jeu se trouvent la pulsion, l'affect, le fantasme, ces formations mobilisées sont autant celles du sujet que celles de l'objet. Le travail du jeu, par ailleurs, consiste en un travail de liaison, de symbolisation, mais aussi en un travail de théorisation, de compréhension du monde. L'un des enjeux du jeu est l'intégration de la réalité, la constitution du moi et de l'altérité.

Nous verrons que le ludique émerge très tôt. Il prolonge les conduites d'adaptation, les interactions précoces. La rythmicité des interactions, et dans les interactions, tient une place toute particulière parmi les conditions de son émergence. Nous verrons aussi comment le bébé est acteur, actif dans la mise en place des conditions de cette émergence. Le jeu conduit à, et suppose en même temps, une expérience partagée, intersubjective, à partir de laquelle se constitue la subjectivité, et se différencie l'altérité¹.

1. Ce chapitre reprend et complète un article de 2005 (Ciccone, 2005b) et un texte de 2007 (intervention in Rousillon, 2007a, p. 172-180).

JEU, PULSION ET AFFECT

Aux sources du ludique se trouve tout d'abord la pulsion. Si Freud (1909a), avant bien d'autres, a bien entendu souligné ce point, l'un de ses contemporains, Sigmund Pfeiffer (1919), a remarquablement décrit la manière dont le jeu est construit à partir de l'activité érotique infantile, des pulsions partielles de la sexualité. Avant que Mélanie Klein (1932, 1950) ne fasse du jeu une voie royale d'accès à l'inconscient, aux fantasmes, au sexual infantile, au pulsionnel, Pfeiffer – à partir de l'observation et de l'analyse de jeux d'enfants, dans différents pays – a rendu compte de la manière dont le jeu peut s'approprier, se comprendre, se décoder comme un rêve, comme un symptôme névrotique : le jeu rend compte à la fois d'une mesure défensive contre un désir inconscient et d'une satisfaction déguisée de ce même désir. Les caractéristiques du jeu étant le plaisir et le sentiment de toute-puissance que celui-ci procure, la satisfaction des désirs sexuels refoulés se fait sans angoisse. Lorsque l'angoisse est présente dans le jeu, celle-ci n'est pas le résultat du jeu, elle est son matériel.

Ainsi, si l'on peut dire que la pulsion est aux sources du ludique, on peut dire que l'affect est à ces mêmes sources. Si le jeu est travaillé par les affects, il est un travail *sur* les affects.

Par ailleurs, si la pulsionnalité qui alimente le jeu, qui est au cœur du jeu, qui détermine son mouvement, est celle du sujet, elle est aussi celle de l'objet. Cela en particulier lorsqu'on parle du jeu chez l'enfant, le jeune enfant, le bébé, et lorsqu'on envisage les prémices, la naissance du jeu.

Le jeu suppose l'autre, l'objet. Il se déploie d'abord dans une situation intersubjective. La satisfaction du jeu, comme celle du nourrissage, passe par l'existence de l'autre. Le jeu solitaire, de soi à soi, autoérotique, n'est possible que s'il a d'abord été précédé par un jeu de soi à l'autre, un jeu intersubjectif, comme le décrit aussi René Rousillon (1995, 2001, 2007a). Par ailleurs, si le jeu suppose l'autre, c'est toujours, dans l'histoire du développement, d'abord l'autre qui joue. C'est toujours la mère, le partenaire du bébé qui initie le jeu, même si très tôt, en particulier dès le sixième mois, le bébé va solliciter, relancer, prolonger l'interaction ludique.

Autrement dit, le jeu traitera la pulsionnalité de l'autre. Aux sources du ludique se trouve la pulsionnalité de l'objet. L'une des sources du ludique est constituée par la pulsionnalité de l'objet, qui va travailler le jeu, et que le jeu va travailler. La pulsionnalité et bien sûr les fantasmes qu'organise et qui organisent cette pulsionnalité, ainsi que les affects.

La pulsionnalité, du sujet comme de l'objet, du bébé comme de la mère ou de son partenaire, concerne la sexualité, les pulsions sexuelles – infantiles, partielles. Elle concerne aussi la destructivité, l'hostilité, la haine. On peut dire que l'une des fonctions du jeu est de lier la destructivité, de lier la haine, celle du sujet comme celle de l'objet.

Un tel travail de liaison, pour le bébé, pour le moi rudimentaire du bébé, est effectué par l'objet, la mère ou le partenaire du bébé (j'ai évoqué ce contexte au chapitre 2 et fait du travail d'intégration pulsionnelle un modèle du soin psychique). Par exemple, lorsque dans un échange le bébé attaque le visage maternel, griffe, tire les cheveux, et que la mère transforme cette attaque en un jeu de caresses ou de chatouilles, auquel va participer le bébé avec plaisir, on peut dire que dans et par l'échange ludique la mère transforme l'agressivité ou la destructivité en un contact tendre, elle lie la haine à l'amour, elle soutient le bébé dans son travail d'intégration de la pulsionnalité violente, travail dont rend compte l'échange ludique dans lequel le bébé est partie prenante. Il faut souligner que la mère peut faire ce travail si elle n'est pas détruite par l'attaque du bébé. Le destin de ce mouvement violent est bien différent si l'objet ne résiste pas, si la mère est agacée, si elle ne joue pas, si elle réprimande le bébé et se plaint de sa méchanceté, par exemple.

Les jeux, les théâtralisations de la violence – jouer à se dévorer, au lion qui mange le bébé, etc. – sont des modes de liaison de la violence, de la destructivité. Mais celle-ci appartient aussi à l'objet, au parent. Le lien au bébé mobilise des affects de haine, de l'hostilité, et celle-ci sera liée au sein de l'ambivalence, en particulier dans les interactions ludiques. Par exemple, les interactions ludiques qu'on peut voir apparaître dès la fin du troisième mois, et dans lesquelles on peut observer de la part du parent des ébauches de morsures, de pincements, dans les mimés de dévoration, les jeux de poursuite, les jeux d'effraction suivis d'apaisement (la petite bête qui monte, la souris qui passe dans le cou puis sous les vêtements, etc.) sont autant de mises en scènes, de théâtralisations qui ont pour objet, entre autres, de lier la haine, d'éponger la haine, au sein de l'ambivalence.

Un tel travail de liaison n'est pas le fait uniquement du ludique. On peut dire que l'éducation, dans son ensemble, a une telle fonction. Par exemple, exiger d'un enfant qu'il se tienne comme ceci à table et pas comme cela, qu'il finisse son repas avant de sortir, qu'il ne passe au dessert que s'il a entièrement mangé les légumes, etc., témoigne d'un certain nombre de préoccupations plus ou moins logiques, mais rend compte aussi et surtout de ce travail de liaison de la haine. L'exigence éducative lie, éponge la haine qui autrement risquerait de s'exprimer de manière brute et potentiellement meurtrière.

Si les pulsions sont aux sources du ludique, elles sont aussi, paradoxalement, une menace pour le jeu. « Les pulsions constituent la plus grande menace pour le jeu et pour le moi », disait Winnicott (1971, p. 73), qui parlait là de l'excitation corporelle dans les zones érogènes. Le jeu suppose que l'éveil pulsionnel ne soit pas excessif. Au-delà d'un certain seuil, l'excitation pulsionnelle conduit à un sentiment de confusion. On atteint là une des limites du jeu : l'ex-citation (hors de la parole, hors de la communication). Le jeu qui déborde les capacités de contenance par la parole, par la communication, n'est plus du jeu. De même, le jeu où la pulsionnalité n'est pas transformée, contenue, symbolisée, mais où elle est exploitée par l'autre, par l'adulte, agissant lui-même sa propre pulsionnalité, est hors jeu.

Le jeu joue ainsi, comme le signale Erika Kintler (1993) dans un commentaire du travail de Preifer ci-dessus évoqué, le rôle de médiateur entre les expériences pulsionnelles du sujet et la fonction régulatrice des objets. Ajoutons et soulignons que cette fonction régulatrice suppose une autorégulation par les objets de leur propre pulsionnalité. Le jeu joue une telle fonction médiatrice car il transforme l'immédiateté de cette expérience relationnelle en une forme symbolique.

J'ai évoqué la pulsionnalité sexuelle, destructrice. Il faudrait aussi parler des pulsions dites épistémophiliques, telles que les décrit Melanie Klein (1932), du « lien connaissance » qui, comme le dit Bion (1962b), parallèlement et conjointement au « lien amour » et au « lien haine » relie le sujet à ses objets. Le bébé est très tôt intéressé par la connaissance, par le fait de résoudre des problèmes, de comprendre les énigmes du monde qui l'entoure. Comme je le rappelais dans le chapitre précédent, on peut observer tout le travail sérieux que font les bébés, dès les premiers mois de leur vie, pour apprendre, pour résoudre des problèmes. On peut dire que le jeu, le ludique, s'il est à l'origine motivé par le pur « plaisir fonctionnel », comme dit Piaget (1978) – j'y reviendrai –, est aussi au service de l'apprentissage.

L'une des commentatrices du célèbre « jeu de la bobine » (Freud, 1920), Anne Alvarez (1992), souligne la manière dont un tel jeu, s'il permet de maîtriser l'absence, de symboliser l'absence, voire de nier l'absence, permet aussi et surtout d'explorer et d'apprendre davantage sur les propriétés des objets-qui-peuvent-s'absenter. Le jeu permet d'explorer l'objet, d'apprendre de l'objet, d'apprendre sur l'objet.

© Dunod – La photocopie non autorisée est un délit

Cela va me conduire à signaler un autre enjeu source du ludique : l'atténuation de l'impact potentiellement traumatique de l'altérité, lors de la rencontre avec cette altérité, avec la réalité. Le jeu atténue l'impact traumatique de l'altérité, dans la mesure où il produit une intériorisation, il fabrique du moi, de la matière psychique. C'est le cas bien sûr lors d'expériences traumatiques que le sujet va répéter (par exemple, l'enfant subit une visite médicale, et de retour chez lui il joue au docteur avec un poupon). La mise au-dedans de la scène, par les différentes modalités d'identification, réduit l'écart de l'altérité. Il en est de même dans ce que Genevieve Haag (1987, 1990, 1997) appelle les « identifications intracorporelles » du bébé où celui-ci va rejouer avec son corps, avec les différents segments de son corps, une interrelation vécue avec un membre de l'entourage. Par exemple, le bébé est dans le giron maternel, il est nourri, il va ensuite faire des jeux de jonction de mains où une main sera emboîtée dans l'autre : la main qui emboîte l'autre symbolise la mère qui enveloppe le bébé. Ou bien, si la mère s'éloigne brusquement, le bébé va faire des mouvements d'écartement des bras, va lancer un bras devant lui : le bras qui s'écarte, et qui peut éventuellement être retenu par l'autre, représente la mère qui s'éloigne, qui lâche le bébé. On peut dire que ces jeux, ces autoérotismes fabriquent du narcissisme, produisent du moi. Il s'agit de narcissisme « secondaire » (Freud, 1914a), dans la mesure où l'intériorisation fait suite à une expérience de rencontre avec un objet ou un événement externe. Ces jeux fabriquent aussi des pensées, des « représentations de chose » (Freud, 1915), et s'inscrivent dans le registre de ce que René Roussillon (1995, 2001) décrit en termes de « symbolisation primaire », laquelle consiste à transformer des traces de perceptions en représentations de chose.

Si le jeu soutient des mouvements d'intériorisation qui réduisent l'altérité, il suppose aussi un mouvement d'extériorisation, de transit de la réalité psychique par les objets du monde externe. Comme le dit Winnicott (1971), dans le jeu l'enfant emprunte des fragments de réalité externe pour extérioriser et vivre un échantillon de rêve potentiel. La réalité interne transite par la réalité externe, pour se donner à représenter, pour se transformer avant d'être réintériorisée. Ce double mouvement d'intériorisation/extériorisation caractérise bien sûr la transitionnalité qui qualifie le jeu.

Voici un exemple de ce double mouvement :

ON PEUT FACILEMENT OBSERVER un bébé de 8 à 10 mois sur sa chaise haute, nourri à la cuillère par sa mère et jouant à laisser tomber un jouet, que la mère ramasse inlassablement. Si l'on observe de près la séquence, on peut s'apercevoir que parfois le bébé jette le jouet au moment où il déglutit le bol alimentaire.

On peut dire que ce mouvement de laisser tomber l'objet est une projection dans l'espace de l'expérience de la chute du bol alimentaire dans le corps. Le bébé élabore ainsi le processus d'incorporation. Il vérifie, par ailleurs, la survivance de l'objet. Il vérifie en effet que l'incorporation et les éléments sadiques oraux que celle-ci mobilise n'ont pas détruit la mère nourricière. La retrouvaille du jouet symbolise la retrouvaille de l'objet (la mère) qui a survécu à l'attaque. L'objet fait retour (la mère ramasse le jouet), la mère a donc survécu à l'incorporation. Autrement dit, le bébé fait l'expérience que l'incorporation psychique, qui s'était sur l'incorporation orale, ne détruit pas l'objet. C'est comme cela que s'acquiert, entre autres, la notion de permanence de l'objet. Et l'on voit bien le rôle de l'environnement dans le déploiement de ce processus. Le destin de cette expérience est bien différent si l'environnement réagit autrement, ne permet pas la retrouvaille, empêche le jeu.

L'un des enjeux du jeu, c'est donc la symbolisation, il est classique de le dire. Le jeu permet la découverte et la maîtrise de la réalité, externe comme interne, par la construction de symboles. L'expérience de plaisir et de puissance qui accompagne le jeu provient de la capacité de construire, par la symbolisation, de nouvelles réalités, de transformer la réalité pour atténuer son impact potentiellement traumatique et la rendre assimilable, intelligible, au service de la croissance du moi.

NAISSANCE DU JEU

Où commence le jeu, dans le développement de l'enfant, du bébé ? On peut dire qu'il est difficile de différencier les jeux des interactions sociales précoces, et il est difficile de différencier les jeux, dans les interactions parents-bébé, des pratiques de maternage.

Les jeux primitifs

Piaget (1978) a essayé de décrire, à partir de l'observation des comportements du bébé, la naissance du jeu. Il reconnaît qu'il est difficile de dire où commence le jeu, celui-ci prolongeant les conduites adaptatives de façon continue et indistincte. Le jeu primitif se confond, pour lui, avec

l'ensemble des conduites sensori-motrices, dont il ne constitue qu'un pôle : celui des comportements ne nécessitant plus d'accommodation et se reproduisant par pur plaisir fonctionnel. Les schèmes momentanément inutilisés s'exercent pour eux-mêmes, sans autre fin que le plaisir fonctionnel, ce qui procure un sentiment de virtuosité, de puissance (on a vu que les enjeux du jeu, même à son origine, ne se résument pas au simple plaisir). Piaget fait ainsi du jeu une antithèse de l'imitation, qui elle correspond à une sorte d'hyperadaptation par accommodation (puis jeu et imitation se rejoignent).

S'il est difficile de dire où commence le jeu, Piaget décrit, à travers des observations très fines, des jeux dès 2 mois, jeux qui sont des prolongements de ce qu'il appelle les « réactions circulaires primaires » (qui définissent des comportements avec attente de résultat pour s'instruire – je parlais plus haut de l'appétence du bébé pour apprendre), réactions circulaires qui cessent d'être sérieuses ou instructives. Dès 4 mois, Piaget décrit des prolongements de réactions circulaires dites « secondaires » (dans lesquelles les objets sont manipulés dans un but de compréhension), prolongements dans lesquels le bébé éprouve du plaisir par le simple fait d'être cause d'un événement.

Enfin, aux alentours de 9 mois, apparaît la ritualisation des schèmes : un geste fait au hasard, un objet rencontré au hasard va évoquer un schème et l'enfant va l'exécuter rituellement (par exemple, le bébé qui perçoit un objet avec lequel il a l'habitude de s'endormir, ou un objet qui lui ressemble, va se coucher dans la position du sommeil, cligner des yeux pour faire allusion aux yeux fermés, sucer son pouce, etc., tout cela pendant un très bref instant, puis il reprendra son activité là où il l'avait interrompue). La ritualisation deviendra ensuite ludique, l'enfant complexifiant la situation.

Dans cette ritualisation ludique – et c'est là une autre manière d'envisager la symbolisation, dans son versant cette fois cognitif –, le geste esquissé ne représente que lui-même et demeure à la fois signifiant et signifié. Mais le geste étant une esquisse ludique de ce que serait le schème complet s'il se déroulait et aboutissait « sérieusement », il est alors la préforme d'un « comme si ». Le « comme si », le faire semblant, caractéristique du jeu, apparaîtra lui vers 1 an, lorsque le bébé peut évoquer la situation en l'absence de l'objet-chose qui en déclencherait le souvenir, et qu'il peut remplacer cet objet par d'autres. Un indice du symbole représenté se trouve, par exemple, dans le fait que le bébé *rit d'avance* lorsqu'il reproduit le faire semblant. Cette anticipation indique que la scène au-dehors est précédée par une scène interne, une scène ludique interne effet du travail de symbolisation.

Émergence du ludique dans les interactions précoces

Reprenons une perspective intersubjective pour avancer dans cette exploration de la naissance du jeu. Le jeu prolonge les conduites adaptatives, disait Piaget. On peut dire que dans sa dimension intersubjective, interrelationnelle, le jeu prolonge les interactions pulsionnelles et affectives pour les transformer ; il prolonge les interactions dans le groupe, la famille, qui conduisent à une confrontation avec l'altérité, avec l'énigme, pour réduire cette altérité, explorer et comprendre l'énigme du monde, le tout avec un éprouvé de plaisir.

Comment peut-on décrire le ludique dans ces interactions précoces ? Plusieurs auteurs ont donné des éléments de compréhension précieux pour traiter cette question. Je présenterai principalement, comme je l'ai fait ailleurs (Ciccone, 2005a, 2007a), quelques propositions de Daniel Marcelli (1986, 1992, 2000), dont on sait comment il a précisé les particularités de la rythmicité dans les interactions, notamment dans les interactions ludiques. Je soulignerai l'*émergence* du ludique dans ces interactions précoces.

Daniel Marcelli distingue les macrorhythmes, qui sont les rythmes des soins maternels, des microrhythmes, qui désignent les rythmes à l'intérieur des interactions, notamment des interactions ludiques, mais dont on peut dire qu'ils auront la particularité de faire émerger ou de soutenir l'émergence du ludique dans l'interaction.

Les macrorhythmes des rituels de soins sont organisateurs de par la répétition qui les caractérise ; ils permettent la mémorisation, l'anticipation, la prévisibilité ; ils développent le sentiment de continuité narcissique (par la confirmation des attentes), de confiance, de sécurité ; ils donnent au bébé la possibilité de faire l'expérience de créer l'environnement (c'est l'illusion du trouvé-créé dans l'expérience transitionnelle – Winnicott, 1951, 1971). On peut dire que cette rythmicité assure le fond de permanence qui permettra de supporter la discontinuité. Les microrhythmes, à l'intérieur des échanges interactifs, par contre, et qui vont produire le ludique, supposent la surprise, l'inattendu, l'aléatoire, la tromperie. Les messages seront contradictoires (par exemple ceux transmis par le ton de la voix et ceux véhiculés par l'expression du visage de la mère) ; les règles partagées seront violées et produiront de l'étonnement – je vais y revenir.

Dans les macrorhythmes, comme le souligne Daniel Marcelli, le bébé investit les « indices de qualité », dont parlait Freud (1895), c'est-à-dire ce qui est identique à l'expérience passée et qui renforce la capacité de mémorisation puis de rêverie du bébé, sa capacité d'« hallucination »

de la satisfaction. Dans les microrhythmes, par contre, le bébé investit ce que les psychologues du développement appellent les « indices de divergence » (cf. Mac Call et Mac Ghee, 1977), c'est-à-dire ce qui est légèrement différent de l'expérience passée et qui renforce sa capacité d'attention (puis ultérieurement d'apprentissage). Il investit l'incertitude, c'est l'attente qui est excitante.

Notons, avec Marcelli, que dans les deux cas, le bébé fait un travail de comparaison : il note l'écart entre deux situations séparées par un intervalle de temps. Ce qui retient l'attention du bébé, c'est alors une abstraction : l'écart. Il passe ainsi d'un investissement sensori-perceptif à un investissement cognitif (une abstraction). Ce qui excite le psychisme n'est pas la stimulation, ou pas seulement la stimulation, c'est l'écart, qui est une donnée abstraite. Nous avons rappelé dans le chapitre précédent la place de l'abstraction dans les pensées émergentes.

Si les macrorhythmes ne doivent pas être trompés, au risque de produire du traumatisme, du chaos, de la discordance, de la discontinuité (le jeu se transformant en cruauté et la jubilation en désespoir), les microrhythmes, par contre, doivent être trompés, car si les anticipations sont trop confirmées, le jeu devient monotone, opératoire et se dissout. Cette particularité de la rythmicité, dans les microrhythmes ludiques, provient de ce que Marcelli (2000) appelle les « manquements » de l'objet, et qu'il différencie du manque : si le manque est généré par l'absence, le manquement est produit par le défaut. La mère qui manque est absente ; la mère qui fait défaut n'est pas là où le bébé l'attend, elle est juste à côté.

Le manque a pour effet une anticipation vaine ; le défaut a pour effet une anticipation trompée. Et c'est là que commence, potentiellement, le ludique. Potentiellement, car l'écart peut être angoissant, faire craindre le manque, la solitude (c'est l'absence après le défaut). Si après le défaut survient le manque, le bébé plonge dans un monde de persécution. Si par contre après le défaut survient la retrouvaille, l'écart produit alors de la jubilation, du plaisir.

Ces alternances tromperie/retrouvaille s'observent dans les jeux de chatouille, les jeux de coucou, le jeu de la petite bête qui monte, les différentes comptines ou échanges ludiques avec un bébé (jeux ou interactions que plusieurs auteurs ont analysés avec finesse – outre Marcelli, cf. par exemple Stern, 1974, 1977, 1995 ; Trevarthen, 1989b). L'excitation, le plaisir proviennent de l'attente (du chatouillement, par exemple). Le bébé investit le temps d'attente et anticipe la chatouille, dans un mouvement paradoxal fait d'attente et de refus craintif, et la chatouille arrive juste à côté de là où elle était anticipée. Tout se

comme si, dans ces alternances tromperie/retrouaille, la mère instaure une règle, que le bébé partage, pour ensuite la violer (la mère ne chatouille pas exactement à l'endroit voulu, ou au moment attendu). L'instauration d'une règle puis sa violation trompe l'attente, et l'attente trompée est un puissant facteur d'excitation. Marcelli décrit très bien ces séquences.

Cette excitation ludique est évidemment très différente de celle que produit un objet qui, sous couvert de « jeu », va agir la pulsionnalité sadique, laquelle échappe au travail de liaison tel que j'en parlais plus haut. Selma Fraiberg (1982), par exemple, décrit les réactions de tire excitée chez des bébés soumis à des « jeux » sadiques de la part de leur mère maltraitante. Il s'agit là de transformations d'un affect d'angoisse ou de terreur en un rire défensif, réactions que l'on peut observer dès 9 mois. Alors que jusque-là le bébé hurlait de terreur devant les jeux de la mère (lui retirer le biberon pendant le nourrissage pour le taquiner, le gronder avec une voix aiguë et menaçante, le tenir en l'air et le balancer brutalement en lui renversant la tête, etc.), tout d'un coup, devant les mêmes comportements, le bébé se met à rire avec un plaisir excité, d'une manière gringante, théâtrale et douloureuse. C'est en fait la terreur qui déclenche le rire chez le bébé. Le rire théâtral et le rictus niais sont des défenses contre une anxiété intolérable. Le bébé devient, par dérision, pourrait-on dire, un partenaire volontaire et enthousiaste dans le jeu sadomasochiste avec sa mère.

Si les attentes trompées dans les interactions ludiques maintiennent l'éveil du bébé, il faut souligner aussi que le bébé est actif et recherche les stimulations ludiques. Daniel Stern (1974), par exemple, lorsqu'il analyse dans le détail des séquences de jeu mère-bébé, à 3 ou 4 mois, montre que si la mère doit capter et conserver l'attention du bébé, notamment en modifiant le répertoire de ses conduites pour l'intéresser, et si celui-ci se désintéresse des stimulations trop faibles et évite les stimulations trop fortes, il est aussi dans une quête active et fait des efforts pour maintenir la stimulation dans un registre optimal. C'est par ailleurs lui qui contrôle une grande partie de l'interaction, entre autres par ses feed-back, mais aussi par le rythme de ses temps d'attention. Stern note, en effet, je le rappelle dans le chapitre précédent, que la durée moyenne des moments d'attention visuelle mutuelle du bébé à cet âge est de cinq secondes alors que celle de la mère est de vingt secondes : c'est donc lui qui contrôle l'attention mutuelle et une partie de l'interaction. Et la mère doit tolérer ses retraits pour que le jeu ne s'interrompe pas.

Lorsque l'attention est captée, le nourrisson, à 3 ou 4 mois, passe une grande partie du temps tranquille et attentif au visage et au comportement

de la mère, avant de s'engager dans un échange. Mais, et c'est là un point important, il est impossible de prévoir, dans ce premier temps d'attention, si le bébé va rire ou pleurer. C'est bien sûr la qualité de l'affect qui va déterminer le niveau non seulement de stimulation mais aussi d'implication de l'objet, et ses capacités de régulation, d'accordage, et qui soutiendra l'émergence du ludique, ou bien orientera l'interaction vers une expérience persecutoire et intrusive qui va désorganiser le bébé ou que le bébé va éviter.

À propos du maintien de l'intérêt et de l'attention du bébé, Colwyn Trevarthen, dans un travail sur les racines du langage avant la parole (1989b), décrit les interactions mère-bébé lors des chants, comptines, ritournelles que produisent les mères, et montre comment celles-ci introduisent des variations de rythme, de tempo, d'expression. La fin d'un couplet devient alors une sorte d'apothéose dramatique, avec un ton de feinte agressivité ou de feinte surprise, et avec des variations de tempo, des attentes, des suspensions qui la rendent excitante. L'attention du bébé est ainsi maintenue jusqu'au point culminant de jubilation. Et on peut dire que ce qui excite, dans cette montée tensionnelle, c'est la promesse de retrouvailles. La ponctuation ne marque pas la fin, qui serait un abandon, un lâchage. La ponctuation contient une promesse de retrouvailles. Il y a là une illustration des caractéristiques de la rythmicité des interactions ludiques décrites par Marcelli.

Tous les auteurs qui étudient ces interactions ludiques précoces soulignent la réciprocité émotionnelle, affective, la dimension intersubjective de ces jeux précoces. Le jeu à l'origine se joue toujours avec un autre. Il suppose une expérience commune, partagée, intersubjective, un partage d'affect. L'expérience de soi dans le jeu du bébé est une « création mutuelle », comme dit Stern (1985).

Cependant, ces premiers jeux produisent aussi de la différenciation. La répétition des jeux, avec le même et avec différents partenaires, produit de la permanence et de la diversité. Le bébé y reconnaît des invariants : le principal de ces invariants est l'état émotionnel, qui est un auto-invariant, dit Stern, qui appartient au soi, et dont le repérage va développer le sens du soi. Et dans la diversité des expériences le bébé va repérer l'altérité, reconnaître l'autre.

S'il est important d'introduire des tromperies dans les microrythmes comme le dit Marcelli, on peut dire que même la répétition la plus conforme contient inévitablement de la diversité que le bébé va repérer. Stern (1985) rappelle que les capacités du bébé à mesurer le temps sont impressionnantes : il peut en effet différencier une déviation d'une fraction de seconde par rapport à la simultanéité (par exemple, si on

montre à un nourrisson de 3 mois le visage de sa mère sur un écran avec la voix retardée de quelques centaines de millisecondes, il saisira le décalage dans la synchronie et sera gêné, comme s'il s'agissait d'un film mal doublé – Stern se réfère à Dodd, 1979).

Le jeu crée donc de la communauté, suppose de la communauté, du partage d'expérience (émotionnelle, affective), et crée de la différence. Il travaille à fabriquer du moi, et à constituer le hors-soi.

Chapitre 8

PARTAGE AFFECTIF ET IMPLICATION RYTHMIQUE DANS LE SOIN PSYCHIQUE

LES DEUX CHAPITRES précédents modélisent les notions d'intersubjectivité, de jeu et de rythme et soulignent leurs fonctions dans le développement psychique. Une mise en perspective de ces notions permet de construire et de proposer un paradigme du soin psychique. C'est ce qu'Alain Ferrant et moi-même avons déjà réalisé (Ciccone et Ferrant, 2006, 2009).

LE PARTAGE D'AFFECT COMME PARADIGME DU SOIN PSYCHIQUE

Alain Ferrant et moi-même avons décrit dans le détail les conditions du partage d'affect, et souligné la manière dont une telle expérience est au fondement du travail de soin psychique. J'ai rappelé dans le chapitre 5 de