

Eric Berne

**Des jeux
et
des hommes**

Stock

DES JEUX ET DES HOMMES

Éric Berne
Docteur en médecine

DES JEUX ET DES HOMMES

Psychologie
des relations humaines

*Traduit de l'américain
par Léo Dilé*

Stock

Tous droits réservés pour tous pays.

Cet ouvrage est la traduction intégrale,
publiée pour la première fois en France,
du livre de langue anglaise

GAMES PEOPLE PLAY.

© 1964 , 1975 Éric Berne

Grove press, inco, Editeur, New York, 1964.

A mes malades, à mes élèves,
qui m'ont de plus en plus appris
et continuent de m'apprendre
sur les jeux
et la signification de l'existence.

Préface

Le but premier de ce livre est de faire suite à mon ouvrage intitulé *Analyse transactionnelle en psychothérapie*¹, bien qu'il ait été conçu de manière à pouvoir être lu et compris indépendamment. La théorie nécessaire à l'analyse ainsi qu'à la claire compréhension des jeux se trouve résumée dans la première partie. La deuxième partie contient des descriptions de jeux particuliers. La troisième partie renferme de nouveaux matériaux cliniques et théoriques, lesquels, ajoutés aux anciens, rendent possible une compréhension relative de ce que signifie le fait de se passer du jeu. Les personnes qui souhaiteraient plus de détails sont priées de se reporter au premier volume. Le lecteur des deux ouvrages notera qu'outre les progrès théoriques, certaines modifications mineures ont été introduites dans la terminologie et le point de vue, modifications fondées sur des réflexions et des lectures plus amples, ainsi que sur de nouveaux matériaux cliniques.

La nécessité de ce livre a été révélée par la demande instante, émanant d'étudiants et d'auditoires de conférences, de listes de jeux, ou d'une élaboration plus approfondie des jeux mentionnés brièvement comme exemples dans une exposition générale des principes de l'analyse transactionnelle. Il convient d'adresser des remerciements généraux à ces étudiants et à ces auditoires, ainsi que des remerciements particuliers aux nombreux patients qui ont mis en lumière, découvert ou nommé des jeux nouveaux; notam-

ment à Miss Barbara Rosenfeld pour ses multiples idées concernant l'art de l'écoute et sa signification; ainsi qu'à Mr Melvin Boyce, Mr Joseph Concannon, au docteur Franklin Ernst, au docteur Kenneth Everts, au docteur Gordon Gritter, à Mrs Frances Matson, au docteur Ray Poindexter, entre autres, pour leur découverte ou leur confirmation indépendante de la signification de maints jeux.

Mr Claude Steiner, ancien directeur des recherches des Séminaires de psychiatrie sociale de San Francisco, maintenant au Département de psychologie de l'université du Michigan, mérite une mention spéciale, et ce pour deux raisons. Il a dirigé les premières expériences qui confirmèrent un grand nombre des points théoriques dont il s'agit ici; résultat de ces expériences : Mr Steiner aida considérablement à clarifier la nature de l'autonomie et de l'intimité. Il importe aussi de remercier Miss Viola Litt, secrétaire-trésorière des Séminaires, et Mrs Mary N. Williams, ma secrétaire particulière, pour leur aide constante, ainsi qu'Anne Garrett pour son concours dans la lecture des épreuves.

Sémantique.

Pour plus de concision les jeux sont décrits surtout du point de vue masculin, à moins qu'ils ne soient manifestement féminins. Ainsi le principal joueur est-il en général désigné comme « il », mais sans dommage étant donné que la même situation, à moins que le contraire ne soit spécifié, pourrait aussi bien se décrire avec « elle », *mutatis mutandis*. Si le rôle féminin diffère significativement du masculin, il est traité à part. Le thérapeute, de façon similaire, sera sans inconvénient désigné comme « il ». Vocabulaire et point de vue s'adressent d'abord au clinicien-praticien, mais des membres d'autres professions pourront trouver de l'intérêt ou de l'utilité à ce livre.

Il convient de distinguer nettement l'analyse transactionnelle du jeu d'une science-sœur en voie de développement : l'analyse mathématique du jeu, même si quelques-uns des termes utilisés dans notre texte sont devenus passablement

mathématiques. Pour un compte rendu détaillé de la théorie mathématique des jeux consulter *Jeux et décisions*, par R. D. Luce et H. Raiffa².

Carmel, Californie, mai 1962.

Références :

1. BERNE, E. *Analyse transactionnelle en psychothérapie*. Evergreen, 1961.
2. LUCE R. D., et RAIFFA, H. *Jeux et décisions*. Chapman et Hall, 1957.

Introduction

1. Rapports sociaux.

La théorie des rapports sociaux, exposée assez longuement dans *l'Analyse transactionnelle*¹, peut se résumer comme suit.

Spitz a découvert² que les nourrissons que l'on ne manipulait pas durant une période prolongée avaient finalement tendance à décliner de manière irréversible, et finissaient par succomber à la maladie qui se déclarait. Cela signifie, en fait, que ce qu'il appelle privation émotive peut provoquer une issue fatale. Ces observations font naître l'idée de *l'appétit du stimulus*, et indiquent que les formes préférées de stimuli sont celles que fournit l'intimité physique, conclusion qu'il n'est pas difficile d'accepter sur la base de l'expérience quotidienne.

Un phénomène apparenté s'observe chez les adultes en butte à la privation sensorielle. De manière expérimentale une telle privation peut susciter une psychose momentanée, ou du moins des troubles mentaux temporaires. Dans le passé l'on constate que la privation sociale et sensorielle a provoqué des effets similaires chez des individus condamnés à de longues périodes d'emprisonnement solitaire. En fait l'incarcération solitaire est l'un des châtiments les plus redoutés, fût-ce par des prisonniers aguerris à la brutalité physique^{3,4}, et constitue aujourd'hui un procédé connu pour entraîner la soumission politique. (Inversement, la

meilleure arme connue contre la soumission politique est l'organisation sociale⁴.)

Sur le plan biologique, il est probable que la privation émotive et sensorielle a tendance à faire naître, ou bien à encourager, certaines modifications organiques. Si le système réticulaire d'activation⁵ de la tige cérébrale ne se trouve pas stimulé suffisamment, il peut s'ensuivre, au moins de manière indirecte, une dégénérescence des cellules nerveuses. Cela peut représenter un effet secondaire, provoqué par une pauvre nutrition; mais cette pauvre nutrition même peut constituer un produit de l'apathie, ainsi qu'il en va chez les nourrissons qui souffrent de marasme. On peut donc postuler l'existence d'une chaîne biologique, menant de la privation émotive et sensorielle, par l'intermédiaire de l'apathie, à la dégénérescence et à la mort. En ce sens, l'appétit de stimulus présente avec la survie de l'organisme humain la même relation que l'appétit de nourriture.

En réalité, non seulement de façon biologique, mais aussi de façon psychologique et sociale, l'appétit de stimulus est sous maints aspects parallèle à l'appétit de nourriture. Des termes tels que malnutrition, satiété, gourmet, gourmand, maniaque, ascète, arts culinaires, bon cuisinier, sont faciles à transférer du domaine de la nutrition dans celui de la sensation. Le gavage trouve son parallèle dans l'excès de stimulation. Dans les deux sphères, sous des conditions ordinaires d'approvisionnement abondant qui rend possible un menu varié, les choix seront fortement influencés par les idiosyncrasies de l'individu. Il se peut que certaines ou beaucoup de ces idiosyncrasies soient déterminées par la constitution, mais cela ne concerne pas les problèmes étudiés ici.

Ce qui intéresse en l'occurrence le psychiatre social, c'est ce qui se produit après la séparation du petit enfant d'avec sa mère, dans le cours normal de la croissance. Ce que nous avons dit jusqu'ici peut se résumer dans l'« expression familière » : « Si l'on ne te caresse pas, ta moelle épinière se flétrira. » Ainsi, une fois passée la phase d'étroite intimité avec la mère, l'individu pendant le reste de sa vie devra faire face à un dilemme entre les deux termes duquel sa destinée

et sa survie seront continuellement ballottées. L'un des termes est constitué par les forces sociales, psychologiques et biologiques s'opposant à la continuation d'une intimité physique du modèle infantile; l'autre terme, c'est le perpétuel effort en vue d'atteindre à cette intimité. Dans la majorité des cas, un compromis se produira. L'individu apprendra à se contenter de formes plus subtiles, voir symboliques, de manipulation, au point que le plus léger signe de reconnaissance en arrive dans une certaine mesure à faire l'affaire, bien que la soif originelle de contact physique puisse être demeurée entière.

Ce processus de compromis peut être appelé de différents termes, tels que sublimation; mais quel que soit le terme, le résultat est une transformation partielle de l'appétit infantile de stimulus en quelque chose que l'on peut nommer *appétit de reconnaissance*. A mesure qu'augmentent les complexités du compromis, chaque personne fait preuve d'un individualisme de plus en plus grand dans sa quête en vue de la reconnaissance; ce sont ces différences qui donnent de la diversité aux rapports sociaux, et qui déterminent la destinée individuelle. Un acteur de cinéma peut chaque semaine avoir besoin de centaines de « caresses », émanant d'admirateurs anonymes et indifférenciés, pour « empêcher sa moelle épinière de se flétrir », tandis qu'un savant peut se maintenir en bonne santé physique et mentale avec une caresse annuelle, provenant d'un maître qu'il respecte.

« Caresse » peut servir de terme général désignant un contact physique intime; en pratique, ce dernier peut prendre diverses formes. Certaines personnes caressent véritablement le nourrisson; d'autres l'embrassent ou le flattent, alors que certains le pincet par jeu ou lui font des pichenettes. Tous ces actes ont dans la conversation leurs analogues, si bien qu'il semble qu'on pourrait prédire comment tel individu manipulerait un bébé rien qu'en écoutant parler cet individu. Par extension de sens il est permis d'employer familièrement le mot « caresse » afin de désigner tout acte impliquant la reconnaissance de la présence d'autrui. Par conséquent la *caresse* peut servir d'unité fondamentale à

l'action sociale. Un échange de caresses constitue une *transaction*, unité des rapports sociaux.

Sur le plan de la théorie des jeux, le principe qui se fait jour ici, c'est que n'importe quel rapport social présente un avantage biologique sur l'absence totale de rapports. Ce fait a été prouvé dans le cas des rats grâce à de remarquables expériences réalisées par S. Levine⁸, et dans lesquelles non seulement le développement physique, mental et émotif, mais aussi la biochimie du cerveau et même la résistance à la leucémie étaient favorisés par la manipulation. Le trait significatif de ces expériences fut que la manipulation modérée et les douloureux chocs électriques présentaient une égale efficacité dans l'amélioration de la santé des animaux.

Cette validation de ce qui a été dit plus haut nous encourage à passer avec une confiance accrue à la section suivante.

2. La structuration du temps.

Admettons que la manipulation des nourrissons, et son équivalent symbolique chez les adultes, la reconnaissance, aient une valeur de survie. La question qui se pose est : Et après ? En termes de tous les jours, que peut-on faire après avoir échangé des salutations, qu'elles soient le « Hey ! » des collégiens américains, ou bien un rituel oriental durant plusieurs heures ? Après l'appétit de stimulus et l'appétit de reconnaissance vient l'*appétit de structure*. Le perpétuel problème de l'adolescence est : « Que lui dit-on (à lui ou à elle) dans ce cas-là ? » Et pour bien des gens qui ne sont plus des adolescents rien n'est plus inconfortable qu'un hiatus d'ordre social, un laps de temps silencieux, non structuré, où nulle personne présente ne trouve à dire quoi que ce soit de plus intéressant que : « N'est-ce pas que les murs sont perpendiculaires, ce soir ? » Le problème éternel qui se pose à l'être humain consiste à savoir comment structurer ses heures de veille. En ce sens existentiel, la fonction de toute vie sociale est de se prêter mutuellement assistance à cet effet.

L'aspect opérationnel de la structuration du temps peut être appelé programmation. Elle a trois faces : matérielle, sociale, individuelle. La méthode la plus commune, la plus commode, la plus confortable et la plus utilitaire de structurer le temps, c'est au moyen d'un projet destiné à agir sur les matériaux fournis par la réalité extérieure : ce qu'on entend généralement par travail. Un pareil projet se nomme en langage technique une *activité*; le mot « travail » est impropre, car une théorie générale de psychiatrie sociale doit reconnaître que les rapports sociaux constituent également une forme de travail.

La programmation matérielle naît des vicissitudes rencontrées dans les rapports avec la réalité extérieure; ce genre de programmation n'offre ici d'intérêt que dans la mesure où les activités donnent matière à « caresse » et reconnaissance, entre autres formes plus complexes de rapports sociaux. La programmation matérielle ne constitue pas un problème essentiellement social; en son essence elle est fondée sur un processus de données. L'activité consistant à construire un bateau repose sur une longue série de mensurations et d'estimations de probabilités, auxquelles tout échange social qui se produit doit se subordonner pour qu'avance la construction.

La programmation sociale a comme résultats des échanges traditionnels, ritualistes ou semi-ritualistes. Son critère principal est l'acceptabilité locale, appelée vulgairement « bonnes manières ». Dans toutes les parties du monde, les parents enseignent à leurs enfants les bonnes manières, ce qui revient à dire qu'ils connaissent les rituels propres aux salutations, à l'alimentation, aux sécrétions, à la cour amoureuse, au deuil, ainsi que la façon de mener à bien les conversations qui s'imposent, avec les réticences et les renforcements qui conviennent. Réticences et renforcements constituent le tact ou la diplomatie, en partie universels, en partie locaux. Roter à table ou demander des nouvelles de l'épouse d'un autre homme, voilà deux actions encouragées ou défendues par une ancestrale tradition locale; il existe en fait, et dans une large mesure, une corrélation inverse entre ces transactions particulières. D'ordinaire, aux

endroits où les gens rotent à table il est peu sage de demander des nouvelles des femmes; et là où les gens demandent des nouvelles des femmes, il est peu sage de roter à table. Le plus souvent les rites formels précèdent les conversations d'ordre général, à demi ritualistes; on peut distinguer ces dernières en les nommant *passe-temps*.

A mesure que les gens se connaissent davantage, il s'infiltre, avec une abondance croissante, de la *programmation individuelle*, en sorte que des « incidents » commencent à se produire. A l'examen superficiel, ces incidents paraissent fortuits; il se peut que les parties concernées les décrivent ainsi, mais une attentive observation révèle qu'ils ont tendance à se conformer à des types définis, susceptibles d'être classifiés, et que leur succession est régie par des lois et règlements tacites. Ces règlements demeurent latents aussi longtemps que les amitiés ou les hostilités se déroulent conformément à Hoyle, mais deviennent manifestes à la suite d'un coup illicite, suscitant le cri symbolique, verbal ou légal, de « Tricheur! ». De telles successions, lesquelles, contrairement aux passe-temps, sont fondées sur la programmation individuelle plus que sur la programmation sociale, peuvent être appelées des *jeux*. La vie familiale et la vie conjugale, aussi bien que la vie menée en des organisations de différentes sortes, peuvent reposer année après année sur des variantes du même jeu.

Déclarer qu'en gros l'activité sociale consiste à jouer à des jeux ne signifie pas nécessairement qu'elle soit « drôle » en majeure partie, ni que les joueurs ne soient point sérieusement engagés dans la relation. D'une part, « jouer » au football ainsi qu'à d'autres « jeux » athlétiques peut n'être pas amusant du tout, et les joueurs peuvent avoir une expression d'intensité sinistre; ce genre de « jeux » partagent avec les « jeux » de hasard, entre autres, la faculté de devenir fort graves, funestes parfois. D'autre part certains auteurs, Huizinga⁹ par exemple, comprennent parmi les « jeux » des choses aussi sérieuses que les festins de cannibales. Ainsi le fait d'appeler « jeux » des comportements aussi tragiques que le suicide, l'alcoolisme et l'abandon aux drogues, le crime ou la schizophrénie, n'est ni fou,

ni facétieux, ni barbare. La caractéristique essentielle du jeu humain n'est pas que les émotions soient fausses, mais qu'elles soient réglementées. Cela se révèle quand des sanctions punissent un déploiement illégitime d'émotions. Le jeu peut être d'un sérieux sinistre ou même fatal, mais les sanctions sociales ne seront sérieuses que si les règles sont transgressées.

Passe-temps et jeux se substituent à la pratique réelle d'une intimité réelle. Voilà pourquoi l'on peut les considérer comme des fiançailles préliminaires plutôt que comme des unions; d'où leur caractère poignant. L'intimité commence lorsque la programmation individuelle (en général instinctive) croît en intensité, et que les schèmes sociaux, ainsi que les restrictions et les motifs secrets, se mettent à céder. L'intimité constitue la seule réponse entièrement satisfaisante à l'appétit du stimulus, à l'appétit de reconnaissance, à l'appétit de structure. Le prototype de l'intimité, c'est l'acte de fécondation amoureuse.

L'appétit de structure a la même valeur de survie que l'appétit de stimulus. L'appétit de stimulus et l'appétit de reconnaissance expriment le besoin d'éviter la famine sensorielle et émotive, l'une et l'autre aboutissant à la détérioration biologique. L'appétit de structure exprime le besoin d'éviter l'ennui, et Kierkegaard¹⁰ a signalé quels maux résultaient d'un temps non structuré. S'il persiste un certain temps, l'ennui devient synonyme de famine émotive, et risque d'entraîner les mêmes conséquences.

L'individu solitaire a deux moyens de structurer son temps : l'activité; la fantaisie. Un individu peut demeurer solitaire en présence même d'autrui, comme le savent tous les maîtres d'école. Quand on fait partie d'un agrégat social de deux personnes ou davantage, on a le choix entre plusieurs façons de structurer le temps. Par ordre de complexité ce sont : 1) les rites, 2) les passe-temps, 3) les jeux, 4) l'intimité, 5) l'activité, qui peut donner matière à l'une quelconque des autres façons de structurer le temps. Le but de chaque membre de l'agrégat consiste à tirer de ses transactions avec d'autres membres autant de satisfactions que possible. Plus il est accessible, et plus il peut tirer de satis-

factions. La programmation de ses opérations sociales est en majeure partie automatique. Certaines des « satisfactions » obtenues par suite de cette programmation, comme celles qui sont autodestructives, étant difficiles à reconnaître dans l'acception usuelle du mot « satisfactions », mieux vaut le remplacer par un terme plus discret, tel que « gains » ou « avantages ».

Les avantages du contact social tournent autour de l'équilibre somatique et psychique. Ils sont liés aux facteurs suivants : 1) relâchement de tension, 2) évitement de situations nuisibles, 3) obtention de « caresses », et 4) maintien d'un équilibre stable. Tous ces points ont été examinés et discutés avec un grand luxe de détails par les physiologistes, les psychologues et les psychanalistes. Traduits dans le langage de la psychiatrie sociale, on peut les considérer comme : 1) les avantages primaires internes, 2) les avantages primaires externes, 3) les avantages secondaires, et 4) les avantages existentiels. Les trois premiers peuvent être mis en parallèle avec les « bénéfices de la maladie », décrits par Freud : respectivement bénéfice interne paranosique, bénéfice externe paranosique, et bénéfice épinosique¹¹. L'expérience a montré qu'il est plus utile et plus instructif d'étudier les transactions sociales du point de vue des avantages obtenus que de considérer ces transactions comme des opérations défensives. D'abord, la meilleure défense consiste à ne s'engager dans aucune transaction ; ensuite, le concept de « défenses » ne recouvre qu'une partie des deux premières classes d'avantages, le reste, ainsi que les troisième et quatrième classes, échappant à ce point de vue.

Les formes les plus agréables de contact social, qu'elles soient ou non imbriquées dans un moule d'activité, sont les jeux et l'intimité. Rare est l'intimité prolongée ; et même alors, il s'agit essentiellement d'un phénomène privé ; les rapports sociaux significatifs prennent le plus souvent l'aspect de jeux, thème qui forme ici l'objet principal de notre étude. Pour plus ample information sur la structuration du temps, consulter l'ouvrage du même auteur traitant de la dynamique de groupe¹².

Références :

1. BERNE, E. *Analyse transactionnelle en psychothérapie*. Evergreen, 1961.
2. SPITZ, R. « Hospitalisme : genèse des conditions psychiatriques dans la prime enfance. » *Etude psychanalytique de l'enfant*. 1 : 53-74, 1945.
3. BELBENOIT, René. *Guillotine sèche*. Cape, 1938.
4. SEATON, G. J. *Cicatrices sur mon passeport*. Hutchinson, 1951.
5. KINKEAD, E. *Pourquoi ils ont collaboré*. Longmans, 1960.
6. FRENCH, J. D. « La Formation réticulaire. » *L'Américain scientifique*. 196 : 54-60, mai 1957.
7. Les « expressions familières » utilisées sont celles qui furent élaborées au cours du temps parmi les Séminaires de psychiatrie sociale de San Francisco.
8. LEVINE, S. « Stimulation dans la prime enfance. » *L'Américain scientifique*. 202 : 80-86, mai 1960.
— « Expérience infantile et résistance à la tension physiologique. » *Science*. 126 : 405, 30 août 1957.
9. HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. Routledge, 1949.
10. KIERKEGAARD, S. *Une anthologie kierkegaardienne*, éd. R. Bretall. Presses de l'université de Princeton, Princeton, 1947, pp. 22 et sq.
11. FREUD, S. « Remarques générales sur les crises d'hystérie. » Edition standard. Hogarth Press, Londres, 1955, vol. II.
— « Analyse d'un cas d'hystérie. » *Ibid.* Vol. VI, 1953.
12. BERNE, E. *La Structure et la Dynamique des organisations et des groupes*. Pitman Medical, 1963.

Première partie

Analyse des jeux

I.

Analyse structurale

L'observation de l'activité sociale spontanée, la plus fructueuse en certains groupes de psychothérapie, révèle que parfois les gens présentent des changements notables dans la posture, le point de vue, la voix, le vocabulaire, entre autres aspects du comportement. Ces modifications du comportement s'accompagnent souvent de modifications du sentiment. Chez un individu donné, un certain type de comportement correspond à un état d'esprit, tandis qu'un autre type de comportement est lié à une attitude psychique différente, souvent sans rapport avec la première. Ces modifications, ces différences, sont à l'origine du concept des *états de l'ego*.

En langage technique, un état de l'ego peut se décrire phénoménologiquement comme un système cohérent de sentiments, et opérationnellement comme un système cohérent de types de comportement. En termes plus pratiques, il s'agit d'un système de sentiments accompagné par un système lié de types de comportement. Chaque individu paraît disposer d'un répertoire limité de ces états de l'ego, qui ne sont pas des rôles, mais des réalités psychologiques. Ce répertoire peut se classer dans les catégories suivantes : 1) états de l'ego ressemblant à ceux des figures parentales, 2) états de l'ego orientés de manière autonome vers l'appréciation objective de la réalité, 3) ceux qui représentent des traces archaïques, des états de l'ego fixés dans la prime enfance et toujours en activité. En langage technique on les

nomme respectivement états de l'ego extéropsychiques, néopsychiques, archéopsychiques. En langage familial on les appelle Parent, Adulte et Enfant ; ces termes simples servent pour toutes les discussions, excepté les plus formelles.

Voici donc la situation : en un moment précis chaque individu placé au sein d'un agrégat social manifesterait un état Parental, Adulte ou bien Enfantin de son ego, et ces individus peuvent passer d'un état de l'ego à l'autre avec une aisance plus ou moins grande. Voilà des observations qui suscitent certaines affirmations diagnostiques. « Ça, c'est votre Parent » signifie : « Vous vous trouvez maintenant dans l'état d'esprit qui était celui de l'un de vos parents (ou d'un substitut parental), et vous réagissez comme il réagirait, avec la même attitude, les mêmes gestes, le même vocabulaire, les mêmes sentiments, etc. » « Ça, c'est votre Adulte » signifie : « Vous venez d'apprécier la situation de manière autonome, objective, et rendez compte sans préjugé de ces processus de pensée, ou des problèmes qui se posent à vous, ou des conclusions auxquelles vous êtes arrivé. » « Ça, c'est votre Enfant » signifie : « Le type et le but de votre réaction sont ceux-là mêmes que vous auriez eus quand vous étiez un tout petit garçon ou une toute petite fille. »

Cela sous-entend :

1. Que chaque individu a eu des parents (ou des substituts parentaux), qu'il porte en soi-même un système d'états de l'ego reproduisant les états de l'ego de ces parents (tels que l'individu les percevait), et que ces états parentaux de l'ego peuvent être activés dans certaines circonstances (fonctionnement extéropsychique). En langage familial : « Chacun transporte à l'intérieur de soi ses parents. »

2. Que chaque individu (y compris les enfants, les retardés mentaux et les schizophrènes) est capable de données objectives, si l'état approprié de l'ego peut être activé (fonctionnement néopsychique). En langage familial : « Chacun possède un adulte. »

3. Que chaque individu fut plus jeune autrefois qu'il ne l'est à présent, et qu'il porte en soi des traces fixées des années antérieures, traces qui seront activées dans certaines

circonstances (fonctionnement archéopsychique). En langage familial : « Chacun transporte à l'intérieur de soi un petit garçon ou une petite fille. »

Parvenus à ce point, il convient de tracer la figure 1 (a), intitulée *Schéma structural*. Elle représente, du point de vue dont nous traitons ici, un diagramme de la personnalité complète de n'importe quel individu. Elle comprend ses états Parental, Adulte et Enfantin de l'ego. Ces derniers sont soigneusement séparés les uns des autres, étant donné qu'ils diffèrent beaucoup entre eux, et sont fréquemment tout à fait sans lien l'un avec l'autre. Au début, ces distinctions peuvent manquer de clarté pour un observateur inexpérimenté, mais ne tardent pas à impressionner, à intéresser quiconque prend la peine d'étudier le diagnostic structural. Il conviendra donc d'appeler les personnes véritables parents, adultes ou bien enfants, sans majuscules ; Parent, Adulte et Enfant, avec une majuscule, serviront à désigner les états de l'ego. La figure 1 (b) présente une forme simplifiée, commode, du schéma structural.

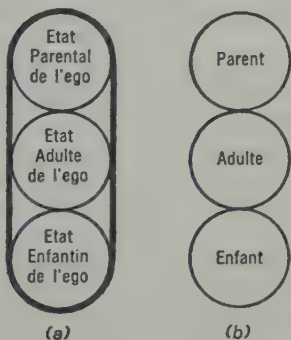


Schéma structural Forme simplifiée

Figure 1.

Avant de quitter le sujet de l'analyse structurale, nous devons mentionner certaines complications.

1. Le mot « puéril » n'est jamais employé dans l'analyse

structurale, car il présente un fort aspect péjoratif, peu souhaitable. Le terme « enfantin » se trouve utilisé dans la description de l'Enfant (état archaïque de l'ego) car il est plus biologique et non péjoratif. En réalité l'Enfant constitue à beaucoup d'égards la partie la plus précieuse de la personnalité, et peut apporter à la vie individuelle exactement ce que le véritable enfant peut apporter à la vie familiale : le charme, le plaisir et l'esprit créateur. Si l'Enfant, au sein de l'individu, est troublé, en mauvaise condition, les conséquences risquent d'être fâcheuses ; mais il est possible et souhaitable d'y remédier.

2. Même remarque en ce qui concerne les mots « mûr » et « non mûr ». Dans notre système on ne trouve pas trace de « personne non mûre ». Il n'y a que les gens chez qui l'Enfant domine de manière inadéquate ou infructueuse, mais toutes ces personnes possèdent un Adulte complet, bien structuré, n'ayant besoin que d'être découvert ou activé. Inversement les gens prétendus « mûrs » sont des personnes capables de garder la plupart du temps le contrôle de l'Adulte ; mais à l'occasion leur Enfant prendra le dessus comme chez n'importe qui, donnant souvent des résultats déconcertants.

3. Il faut noter que le Parent se manifeste sous deux formes, directe et indirecte : en tant qu'état actif de l'ego, et en tant qu'influence. Lorsqu'il est directement actif, la personne réagit comme son propre père (ou sa propre mère) réagissaient véritablement (« Fais comme moi »). Dans le cas de l'influence indirecte, la personne réagit de la façon dont les parents voulaient qu'elle réagît (« Ne fais pas comme moi ; fais comme je te dis de faire »). Dans le premier cas la personne devient l'un des parents ; dans le second, elle se conforme à leurs exigences.

4. Ainsi l'Enfant se manifeste-t-il sous deux formes : l'Enfant *adapté*, et l'Enfant *naturel*. L'Enfant adapté, c'est celui qui modifie son comportement sous l'influence Parentale. Il se conduit comme son père (ou sa mère) voulaient qu'il se conduisît : avec soumission, par exemple, ou précocité. A moins qu'il ne s'adapte en se déroband, ou bien en pleurnichant. Ainsi l'influence Parentale est-elle une cause, et

l'Enfant adapté un effet. L'Enfant *naturel* représente une expression spontanée : rébellion ou esprit de création, par exemple. On trouve une confirmation de l'analyse structurale dans les résultats de l'intoxication alcoolique. Généralement celle-ci démet en premier lieu le Parent de ses fonctions, de sorte que l'Enfant adapté se trouve libéré de l'influence Parentale, et transformé par cette libération en Enfant *naturel*.

Il est rarement nécessaire, pour l'analyse effective des jeux, d'aller au-delà de ce que nous avons esquissé ci-dessus quant à la structure de la personnalité.

Les états de l'ego sont des phénomènes physiologiques normaux. Le cerveau humain est l'organe ou l'organisateur de la vie psychique; ses produits sont organisés, emmagasinés sous forme d'états de l'ego. Déjà nous trouvons des preuves concrètes de cette assertion dans certaines découvertes de Penfield et ses associés^{1, 2}. Il existe d'autres systèmes de classement situés à différents niveaux, comme la mémoire des faits, mais la forme naturelle de l'expérience proprement dite est dans la modification des états d'esprit. Chaque type d'état de l'ego présente, pour l'organisme humain, sa propre valeur vitale.

En l'Enfant résident l'intuition³, l'esprit de création, l'élan et l'amusement spontanés.

L'Adulte est nécessaire à la survie. Il élabore les données, suppose les probabilités essentielles pour traiter efficacement avec le monde extérieur. En outre il fait l'expérience de ses propres revers et succès. Traverser une route encombrée, par exemple, requiert l'élaboration d'une série rapide et complexe de données; l'action sera suspendue jusqu'à ce que les calculs indiquent avec une forte probabilité qu'il est possible de gagner l'autre côté sans danger. Les satisfactions apportées par d'heureux calculs de ce genre procurent certaines des joies du ski, de l'aviation, de la navigation, entre autres sports mobiles. Une autre tâche de l'Adulte consiste à réglementer les activités du Parent et de l'Enfant, ainsi qu'à jouer le rôle entre eux de médiateur objectif.

Quant au Parent, il a deux fonctions principales. D'abord, il permet à l'individu de jouer le rôle effectif de parent

d'enfants réels, assurant ainsi la survie de la race humaine. La valeur du Parent, à cet égard, est révélée par le fait que l'éducation des enfants paraît plus difficile aux gens qui furent orphelins dans leur prime enfance qu'aux personnes parvenues à l'adolescence en un foyer intact. Le Parent, en second lieu, rend maintes réactions automatiques, ce qui économise beaucoup de temps et d'énergie. Bien des choses se font parce que « cela se fait ». Voilà qui libère l'Adulte de la nécessité de prendre d'innombrables décisions banales, ce qui lui permet de se consacrer à des questions plus importantes, abandonnant la routine au Parent.

Ainsi les trois aspects de la personnalité sont-ils d'une grande importance pour la vie et la survie; ce n'est qu'au moment où l'un ou l'autre d'entre eux compromet l'équilibre de la santé qu'analyse et réorganisation s'imposent. Autrement chacun d'eux, le Parent, l'Adulte et l'Enfant, mérite un respect égal, et trouve sa place légitime au sein d'une existence pleine et productive.

Références :

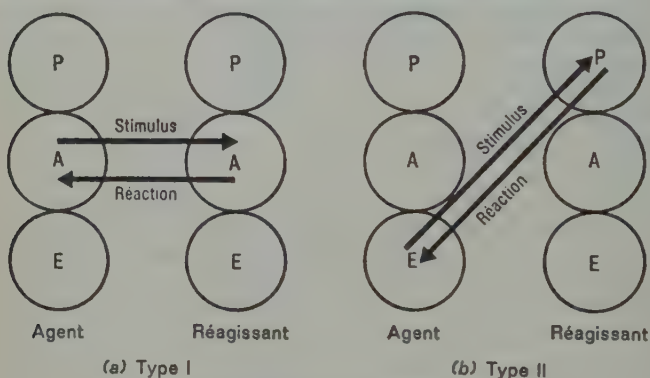
1. PENFIELD, W. « Mécanismes de la mémoire. » *Archives de neurologie et de psychiatrie*. 67 : 178-198, 1952.
2. PENFIELD, W. et Jasper, H. *L'Epilepsie et l'Anatomie fonctionnelle du cerveau de l'homme*. Churchill, 1954, Chap. XI.
3. BERNE, E. « La Psychodynamique de l'intuition. » *Revue trimestrielle de psychiatrie*. 36 : 294-300, 1962.

Analyse transactionnelle

L'unité de rapport social est appelée transaction. Si deux personnes, ou davantage, se rencontrent pour former un agrégat social, tôt ou tard l'une d'elles parlera, ou manifestera par quelque autre signe qu'elle reconnaît la présence d'autrui. L'on nomme ce phénomène un *stimulus transactionnel*. Une autre personne, à ce moment, dira ou fera quelque chose qui se relie de façon quelconque à ce stimulus, et qui a nom *réaction transactionnelle*. L'analyse transactionnelle, en sa forme simple, consiste à diagnostiquer quel état de l'ego a exécuté le stimulus transactionnel, et quel état de l'ego a exécuté la réaction transactionnelle. Les plus simples transactions sont celles où stimulus et réaction proviennent l'un et l'autre des Adultes des parties en cause. L'« agent », estimant d'après les données qu'il a devant lui qu'un scalpel est maintenant l'instrument souhaitable, tend la main. Celui qui réagit interprète correctement ce geste, évalue les forces et les distances en cause, et place le manche du scalpel à l'endroit exact où le chirurgien l'attend. Par ordre de simplicité viennent ensuite les transactions Enfant-Parent. Fiévreux, l'enfant demande un verre d'eau; sa mère, qui prend soin de lui, le lui apporte.

Ces deux transactions sont *complémentaires*; c'est-à-dire que la réaction adéquate, attendue, suit le bon ordre naturel des relations humaines. La première, classifiée en tant que Transaction complémentaire du type I, est représentée par la figure 2 (a); la seconde, ou Transaction complémentaire

du type II, par la figure 2 (b). Il est toutefois évident que les transactions tendent à se produire en chaînes, de sorte que chaque réaction constitue à son tour un stimulus. La première règle de la communication, c'est que cette dernière se déroulera sans incident tant que les transactions seront complémentaires ; corollaire : dans la mesure où les transactions sont complémentaires, la communication peut, en principe, se poursuivre à l'infini. Ces règles, indépendantes de la nature et du contenu des transactions, se fondent entièrement sur la direction des vecteurs en cause. Aussi longtemps que les transactions sont complémentaires, peu importe à la règle que deux personnes s'adonnent à la médiance (Parent-Parent), résolvent un problème (Adulte-Adulte) ou jouent ensemble (Enfant-Enfant ou Parent-Enfant).



Transactions complémentaires

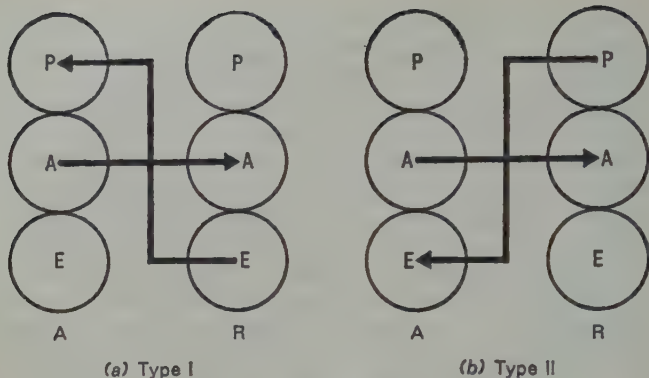
Figure 2.

Règle inverse : la communication se trouve interrompue lorsqu'une *transaction croisée* a lieu. La transaction croisée la plus commune, et celle qui détermine et a toujours déterminé dans le monde la majorité des difficultés sociales, que ce soit dans le mariage, dans l'amour, dans l'amitié ou dans le travail, est représentée par la figure 3 (a), en tant que Transaction croisée du type I. Ce type de transaction constitue la grande affaire des psychothérapeutes ; la réaction de

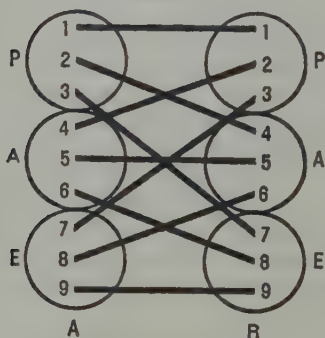
transfert, classique en psychanalyse, en fournit la meilleure illustration. Le stimulus est Adulte-Adulte : par exemple, « Peut-être que nous devrions rechercher pourquoi vous avez bu davantage ces temps-ci », ou « Sais-tu où sont mes boutons de manchettes ? » La réaction Adulte-Adulte adéquate en chacun des cas serait : « Peut-être. Je serais ravi de le savoir ! » ou « Sur le bureau ». Mais si la personne qui réagit se met en colère, ses réactions donneront quelque chose comme : « Vous êtes toujours à me critiquer, exactement comme le faisait mon père » ou « Tu me fais des reproches à propos de tout ». Il s'agit dans les deux cas de réactions *Enfant-Parent*, et, comme le montre le schéma transactionnel, les vecteurs se croisent. En des cas semblables, la résolution des problèmes d'Adultes concernant le fait de boire ou les boutons de manches doit être suspendue jusqu'à ce que l'on ait pu réaligner les vecteurs. Cela peut demander quelque délai variant entre plusieurs mois dans l'exemple de la boisson, et, dans celui des boutons de manchettes, quelques secondes. Ou bien l'« agent » doit devenir *Parental* en tant que complément à l'Enfant subitement activé de la personne qui réagit, ou bien l'Adulte de celle-ci doit être réactivé en tant que complément à l'Adulte de l'« agent ». Si la bonne se rebiffe au cours d'une discussion concernant la vaisselle, la conversation Adulte-Adulte sur la vaisselle aura pris fin ; il ne pourra s'ensuivre qu'une tirade *Enfant-Parent*, ou la discussion d'un autre problème d'ordre Adulte, en l'occurrence, le maintien dans son emploi de la bonne.

L'inverse de la Transaction croisée du type I se trouve illustré par la figure 3(b). Il s'agit de la réaction de contre-transfert, familière aux psychothérapeutes : le patient fait une remarque objective, d'Adulte, et le thérapeute croise les vecteurs en réagissant comme un parent qui s'adresse à un enfant. C'est la Transaction croisée du type II. Dans la vie courante, « Sais-tu où sont mes boutons de manchettes ? » peut donner lieu à : « Pourquoi ne fais-tu pas plus attention à tes propres affaires ? Tu n'es plus un enfant. »

Le schéma de rapports de la figure 4, qui montre les neuf vecteurs possibles entre la personne qui agit et celle qui



Transactions croisées
Figure 3.



Un schéma de rapports
Figure 4.

réagit, présente certaines qualités géométriques (topologiques) intéressantes. Les transactions complémentaires entre « égaux psychologiques » sont figurées par $(1-1)^2$, $(5-5)^2$ et $(9-9)^2$. Il y a trois autres transactions complémentaires : $(2-4)$ $(4-2)$, $(3-7)$ $(7-3)$ et $(6-8)$ $(8-6)$. Toutes les autres combinaisons forment des transactions croisées, qui dans la plupart des cas se présentent effectivement comme des

croisements dans le schéma; ainsi (3-7) (3-7), qui a pour résultat deux personnes muettes, en train de se dévisager avec fureur. Si aucune d'elles ne cède, la communication est rompue et ces personnes n'ont plus qu'à se séparer. Les solutions les plus fréquentes consistent pour une des personnes à céder, à prendre la position (7-3), ce qui provoque un jeu de « Scène »; ou mieux, à prendre la position (5-5)², auquel cas les deux antagonistes éclatent de rire ou se serrent la main.

Les transactions complémentaires simples se produisent le plus souvent dans les relations superficielles de travail ou de société; ces transactions sont facilement troublées par des transactions croisées simples. En fait, une relation superficielle peut être définie comme une relation limitée à des transactions complémentaires simples. Des relations de ce genre apparaissent dans les activités, les rituels et les passe-temps. Plus complexes sont les *transactions cachées* — impliquant l'action simultanée de plus de deux états de l'ego —; cette catégorie est à la base des jeux. Les vendeurs sont particulièrement aptes aux *transactions angulaires*, impliquant trois états de l'ego. Un exemple grossier mais frappant du jeu de la vente est illustré par le dialogue suivant :

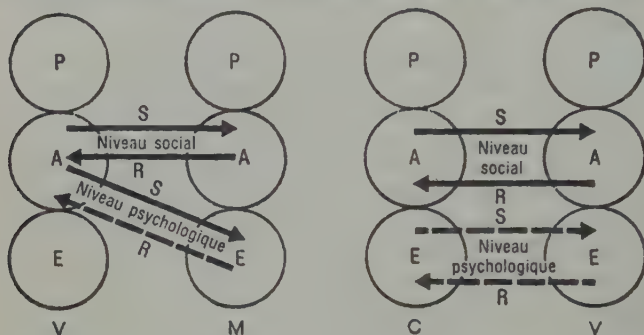
Le Vendeur : « Cet article est meilleur, mais trop cher pour vous. »

La Ménagère : « Je le prends. »

L'analyse de cette transaction est représentée par la figure 5(a). Le vendeur, en tant qu'Adulte, exprime deux faits objectifs : « Cet article est meilleur » et « Il est trop cher pour vous ». Au *niveau* ostensible, ou *social*, ces deux observations s'adressent à l'Adulte de la ménagère, dont la réponse Adulte devrait être : « Vous avez raison dans les deux cas. » Mais le vecteur caché, ou *psychologique*, est adressé par l'Adulte bien entraîné, bien expérimenté du vendeur à l'Enfant de la ménagère. Le bien-fondé du jugement du vendeur se trouve démontré par la réponse de l'Enfant, qui déclare en effet : « Tant pis pour les consé-

quences financières : je vais montrer à cet insolent que je vau**x** bien toutes ses autres clientes. » Aux deux niveaux la transaction est complémentaire, la réponse de la ménagère étant prise officiellement pour un contrat d'achat émané de l'Adulte.

La *double* transaction cachée met en cause quatre états de l'ego ; on la découvre souvent dans les jeux du flirt.



Un schéma de rapports

Figure 5.

Le Cow-Boy : « Venez donc voir la grange. »

La Visiteuse : « Je raffole des granges depuis ma plus tendre enfance. »

Ainsi que la figure 5(b) le montre, il s'agit d'une conversation d'Adultes au sujet des granges, mais au niveau psychologique il s'agit d'une conversation d'Enfants sur les jeux sexuels. En surface, l'Adulte paraît détenir l'initiative, mais comme il en va dans la majorité des jeux le résultat se trouve déterminé par l'Enfant, et les participants pourraient bien avoir une surprise.

Les transactions peuvent donc être classifiées en transactions complémentaires ou croisées, simples ou cachées ; l'on peut subdiviser les transactions cachées en type angulaire et type double.

Procédés et rituels

Les transactions procèdent le plus souvent par séries. Ces séries ne sont pas dues au hasard, mais se conforment à un programme. La programmation peut découler d'une de ces trois sources : le Parent, l'Adulte, l'Enfant, ou, plus généralement, de la société, des matériaux ou de l'idiosyncrasie. Les nécessités de l'adaptation requérant que l'Enfant soit protégé par le Parent ou l'Adulte jusqu'à ce que chaque situation sociale ait été mise à l'épreuve, la programmation de l'Enfant aura le plus de chances de se manifester dans des situations de caractère intime et privé, où les épreuves préliminaires ont déjà été pratiquées.

Les formes les plus simples de l'activité sociale sont les procédés et les rituels. Certains d'entre eux sont universels, d'autres locaux, mais tous doivent être appris. Un procédé, c'est une série de transactions complémentaires Adultes, simples, ayant pour but le maniement de la réalité. La réalité se définit comme ayant deux aspects : statique et dynamique. La *réalité statique* comprend tous les arrangements possibles de la matière au sein de l'univers. L'arithmétique, par exemple, consiste en affirmations concernant la réalité statique. La *réalité dynamique* peut se définir en tant que potentialités d'interaction de tous les systèmes énergétiques existant dans l'univers. La chimie, par exemple, consiste en affirmations concernant la réalité dynamique. Les procédés se fondent sur des élaborations de données et des estimations de probabilités concernant l'aspect *matériel* de la

réalité; ils atteignent leur développement le plus élevé dans les techniques professionnelles. Piloter un avion, pratiquer l'ablation d'un appendice, voilà des procédés. La psychothérapie est un procédé tant qu'elle demeure sous le contrôle de l'Adulte du thérapeute; elle cesse d'être un procédé dans la mesure où le Parent ou l'Enfant du thérapeute prend en main le commandement. La programmation d'un procédé se trouve déterminée par les données matérielles, sur la base d'estimations faites par l'Adulte de l' « agent ».

Deux variables sont utilisées dans l'évaluation d'un procédé. L'on qualifie d'*efficient* un procédé quand l' « agent » fait le meilleur usage possible des données et de l'expérience dont il dispose, sans tenir le moindre compte des lacunes que peuvent présenter ses connaissances. Si le Parent ou l'Enfant se mêlent des élaborations de données effectuées par l'Adulte, le procédé, *contaminé*, sera moins efficient. L'*efficacité* d'un procédé se juge aux résultats réels. Ainsi l'efficiency est-elle un critère psychologique, et l'efficacité un critère matériel. Un assistant indigène du major, dans une île tropicale, devint fort expert à pratiquer l'ablation de la cataracte. Il employait les connaissances dont il disposait avec un très haut degré d'efficiency; mais, moins savant que le major européen, il n'avait pas tout à fait la même efficacité. L'Européen se mit à boire beaucoup, de sorte que son efficiency baissa, bien qu'au début son efficacité ne fût pas diminuée. Mais lorsque avec les années ses mains commencèrent à trembler, son assistant se mit à le dépasser non seulement en efficiency, mais encore en efficacité. L'on peut constater, d'après un tel exemple, que ces deux variables seront mieux évaluées par une personne experte aux procédés en question — l'efficiency, par une connaissance personnelle de l' « agent »; l'efficacité, en observant les résultats réels.

Du présent point de vue, un *rituel* est une série stéréotypée de transactions complémentaires simples, programmées par des forces sociales externes. Un rituel informel, comme l'acte social de prendre congé, peut être sujet à de considérables variations locales dans les détails, bien que la forme de base en reste la même. Un rituel formel, comme une messe, offre

beaucoup moins de latitude. La forme d'un rituel est déterminée de façon Parentale par la tradition, quoique des influences « parentales » plus récentes puissent avoir, en des cas banals, des effets similaires mais moins stables. Certains rituels formels, offrant un intérêt particulier dans le domaine historique ou bien anthropologique, présentent deux phases : 1) une phase où les transactions s'effectuent sous de rigides contraintes Parentales, 2) une phase de licence Parentale, où l'Enfant a droit à une plus ou moins complète liberté transactionnelle, ce qui aboutit à l'orgie.

Maints rituels formels ont débuté sous forme de procédés lourdement contaminés bien qu'assez efficaces ; mais, à mesure que le temps passait et que les circonstances changeaient, ils perdirent toute valeur en tant que procédés, n'en conservant pas moins leur utilité en tant qu'actes de foi. Du point de vue transactionnel ils représentent une soumission aux exigences Parentales traditionnelles, soumission qui sert de remède au sentiment de culpabilité, ou qui brigue une récompense. Ils offrent une méthode certaine, rassurante (apotropaïque) et souvent plaisante pour structurer le temps.

Plus significatifs en tant qu'introduction à l'analyse des jeux sont les rituels non formels ; parmi les plus instructifs, il y a les rituels américains de salutations.

1 A : « Hey! » (Hello, bonjour.)

1 B : « Hey! » (Hello, bonjour.)

2 A : « Beau temps, hein ? » (Comment allez-vous ?)

2 B : « Et comment ! Mais on dirait qu'il va pleuvoir. »
(Bien. Et vous ?)

3 A : « Allons, bonne continuation. » (Ça va.)

3 B : « A un de ces jours. »

4 A : « Au revoir. »

4 B : « Au revoir. »

Il apparaît clairement que cet échange n'a pas l'information pour objet. Et même, s'il y avait matière à information, elle est ici gardée sagement secrète. Cela pourrait prendre un quart d'heure à Mr A de dire comment il va, et Mr B, qui

n'entretient avec lui que les relations les plus lointaines, n'entend pas consacrer tout ce temps à l'écouter. Cette série de transactions se trouve caractérisée de façon tout à fait adéquate si on la nomme un « rituel en huit *caresses* ». Si A et B étaient pressés, ils pourraient se contenter d'un échange de deux *caresses* : Hey-Hey. S'il s'agissait de potentats orientaux à la mode ancienne, ils pourraient exécuter un rituel de deux cents *caresses* avant d'entrer dans le vif du sujet. Toutefois, en jargon d'analyse transactionnelle, A et B ont légèrement amélioré la santé l'un de l'autre ; pour le moment, du moins, « leur moelle épinière ne se flétrira pas » ; chacun s'en trouve donc reconnaissant à l'autre.

Ce rituel est fondé sur de soigneuses évaluations intuitives émanant des deux parties. Au stade où en sont leurs relations, A et B estiment qu'ils se doivent l'un à l'autre exactement quatre *caresses* lors de chaque rencontre, et pas plus d'une fois par jour. S'ils retombent l'un sur l'autre peu de temps après, mettons dans la demi-heure qui suivra, sans avoir à traiter d'autre affaire, ils se croiseront sans le moindre signe, ou avec un très léger signe de reconnaissance, ou tout au plus avec un Hey-Hey fort négligent. Ces évaluations sont valables non seulement pour de brèves périodes, mais pour des durées de plusieurs mois. Considérons maintenant Mr C et Mr D, qui se croisent une fois par jour environ, échantent une *caresse* chacun — Hey-Hey —, et passent leur chemin. Mr C part pour un mois de vacances. Le lendemain de son retour il rencontre Mr D comme à l'accoutumée. Si, dans ces circonstances, Mr D ne dit que « Hey ! » et rien de plus, Mr C sera offensé, « sa moelle épinière se flétrira légèrement ». D'après ses calculs, Mr D et lui-même se doivent l'un à l'autre une trentaine de *caresses*. Celles-ci peuvent se réduire à quelques transactions, si ces dernières sont assez énergiques. Du côté de Mr D les choses se présentent à peu près de la façon suivante (chaque unité d'« intensité » ou d'« intérêt » équivalant à une *caresse*) :

1 D : « Hey ! » (1 unité.)

2 D : « On ne vous a pas vu dans le quartier ces temps-ci. » (2 unités.)

3 D : « *Pas possible ! Où est-ce que vous étiez ?* » (5 unités.)

4 D : « Dites donc, mais c'est *passionnant !* Comment ça s'est passé ? » (7 unités.)

5 D : « Oui, vous avez rudement bonne mine. » (4 unités.)
« Vous étiez avec votre famille ? » (4 unités.)

6 D : « Eh ben, ça fait tout de même plaisir de vous revoir. » (4 unités.)

7 D : « A un de ces jours. » (1 unité.)

Voilà qui donne à Mr D un total de 28 unités. Lui-même et Mr C savent bien qu'il ajoutera le lendemain les unités manquantes ; aussi le compte est-il dès maintenant pratiquement soldé. Le surlendemain, ils seront de retour à leur échange de deux caresses : Hey-hey. Mais dorénavant ils « se connaissent mieux », c'est-à-dire : chacun sait qu'il peut se fier à l'autre, ce qui peut se révéler utile s'ils se rencontrent « socialement ».

Le cas inverse mérite aussi d'être envisagé. Mr E et Mr F ont établi un rituel en deux caresses : Hey-hey. Un jour, au lieu de continuer son chemin, Mr E s'arrête et demande : « Comment ça va ? » La conversation se déroule comme suit :

1 E : « Hey ! »

1 F : « Hey ! »

2 E : « Comment ça va ? »

2 F (*perplexe*) : « Pas mal. Et vous ? »

3 E : « Ça va. Beau temps, hein ? »

3 F : « Sûr. » (*Prudemment* :) « Mais on dirait qu'il va pleuvoir. »

4 E : « Ça me fait plaisir de vous revoir. »

4 F : « A moi aussi. Mais je vous demande de m'excuser : il faut que j'aille à la bibliothèque avant la fermeture. A bientôt. »

5 E : « A bientôt. »

Tandis que Mr F s'éloigne à grands pas, il pense à part soi : « Qu'est-ce qui lui prend tout d'un coup ? Est-ce qu'il place des assurances, ou quoi ? » Ce qui, en langage transac-

tionnel, se traduit par : « Tout ce qu'il me doit, c'est une caresse ; pourquoi m'en donne-t-il cinq ? »

Une démonstration plus simple encore de la nature précise, véritablement transactionnelle, de ces simples rituels, nous est fournie par le cas où Mr G dit « Hey ! » mais où Mr H continue son chemin sans répondre. Réaction de Mr G : « Qu'est-ce qui lui prend ? » ce qui signifie : « Je lui ai donné une caresse, mais il ne m'en a pas donné une en échange. » Si Mr H garde cette attitude et l'étend à d'autres connaissances, il fera parler de lui dans la communauté.

Dans les cas limites, il est parfois malaisé de distinguer entre un rituel et un procédé. Le profane a tendance à nommer rituels certains procédés professionnels, tandis qu'en réalité chaque transaction peut se fonder sur une expérience avisée et même vitale ; mais le profane ne possède pas les connaissances nécessaires pour s'en rendre compte. Inversement, les professionnels ont tendance à rationaliser les éléments ritualistes encore attachés à leurs procédés, ainsi qu'à rejeter le scepticisme des profanes, en alléguant que ces derniers sont incapables de comprendre. Et l'une des façons, pour les professionnels à œillères, de résister à l'introduction de nouveaux procédés valables, consiste à les écarter en riant comme s'il s'agissait de rituels. D'où le destin de Semmelweiss, entre autres novateurs.

Le caractère essentiel et similaire aussi bien des procédés que des rituels, c'est qu'ils sont stéréotypés. Une fois commencée la première transaction, la série entière devient prévisible, et suit un cours prédéterminé jusqu'à une conclusion préétablie, à moins que des conditions spéciales ne s'y opposent. La différence entre les rituels et les procédés tient à l'origine de la prédétermination : les procédés sont programmés par l'Adulte, et les rituels sont conçus par le Parent.

Les individus peu à l'aise avec les rituels, ou qui n'y sont pas adroits, s'en évadent quelquefois en leur substituant des procédés. L'on peut rencontrer de ces individus, par exemple, parmi les gens qui se plaisent à aider la maîtresse de maison dans la préparation ou le service de la nourriture et des boissons pendant les réceptions.

Passe-temps

Les passe-temps se présentent dans des « matrices » sociales et temporelles offrant des degrés variés de complexité ; la complexité des passe-temps varie donc. Néanmoins, si nous employons la transaction comme unité des rapports sociaux, nous pouvons extraire de situations appropriées une entité que l'on peut nommer passe-temps simple. Il est possible de définir celui-ci comme une série de transactions complémentaires, simples, à demi ritualistes, disposées autour d'un seul noyau matériel, et dont le but principal consiste à structurer un certain laps de temps. Le début et la fin de ce laps de temps sont typiquement signalés par des procédés ou des rituels. Les transactions se trouvent programmées de façon que chacune des parties obtienne au cours du laps de temps le maximum de bénéfices ou d'avantages. Meilleure est l'adaptation, plus grands seront les bénéfices retirés.

Les passe-temps se pratiquent de façon typique aux réceptions (« réunions sociales ») ou durant la période d'attente qui précède le début d'une rencontre formelle de groupe ; ces périodes d'attente avant que ne « commence » une réunion possèdent la même structure et la même dynamique que les « réceptions ». Les passe-temps peuvent prendre la forme que décrit bien l'expression « bla-bla » ; ils peuvent aussi devenir plus sérieux : revêtir l'aspect de la discussion. Un grand « cocktail » se présente souvent comme une espèce de galerie destinée à l'exposition des passe-temps. Dans un

coin de la pièce, quelques personnes jouent à « l'Association des parents d'élèves » ; un autre angle constitue un forum de « Psychiatrie » ; un troisième est le théâtre de « Vous êtes allé ?... » ou de « Qu'est devenu ?... » ; le quatrième se trouve en pleine « General Motors », alors que le buffet est réservé aux femmes désireuses de jouer à « la Cuisine » ou aux « Chiffons ». Ce qui se dit lors d'une telle assemblée peut être à peu près identique, en changeant ça et là quelques noms, à ce qui se dit lors d'une douzaine de réceptions similaires qui se déroulent simultanément dans le même quartier. A une autre douzaine, dans une couche sociale différente, est à l'œuvre un assortiment différent de passe-temps.

L'on peut classifier les passe-temps de façon diverse. Les déterminants externes sont sociologiques (sexe, âge, situation conjugale, culturelle, raciale ou bien économique). « La General Motors » (comparaison de voitures) et « Qui a gagné ? » (sport) constituent deux « conversations d'hommes ». « L'Épicerie », « la Cuisine » et « les Chiffons » sont trois « conversations de dames ». « Comprendre » est du ressort de l'adolescence, tandis que le début de l'âge moyen se signale par un virage vers « le Budget ». Voici d'autres variétés de « menus propos », appartenant à la même classe : « Comment » (s'y prendre pour faire telle ou telle chose), occupation commode à l'occasion de courts voyages en avion ; « Combien » (ça coûte), sujet d'élection dans les bars fréquentés par les couches inférieures de la classe moyenne ; « Vous êtes allé ? » (dans tel endroit qui inspire la nostalgie), passe-temps de la classe moyenne, destiné aux « vieux renards » comme les voyageurs de commerce ; « Vous connaissez ? » (Untel et Untel), pour ceux qui se sentent seuls ; « Qu'est devenu ? » (ce bon vieux Joe), souvent pratiqué par ceux qui ont réussi et par ceux qui ont échoué sur le plan financier ; « le Lendemain matin » (quelle gueule de bois !) et « le Martini » (je connais un meilleur moyen), typiques d'une certaine espèce de jeunes personnes ambitieuses.

La classification structurale-transactionnelle est plus personnelle. Ainsi « l'Association des parents d'élèves » peut-elle

se pratiquer à trois niveaux. Au niveau Enfant-Enfant, elle prend la forme « Comment venir à bout des parents récalcitrants ? » La forme Adulte-Adulte, « l'Association des parents d'élèves » à proprement parler, est populaire parmi les jeunes mères cultivées. Chez les gens plus âgés cela tend à prendre la forme dogmatique, Parent-Parent, de « la Délinquance juvénile ». Certains couples mariés pratiquent « Dis-leur, chéri », où la femme est Parentale, et où le mari se présente comme un enfant précoce.

Plus valable encore est la classification psychologique des passe-temps. Aussi bien « l'Association des parents d'élèves » que « la Psychiatrie », par exemple, peuvent se pratiquer soit sous la forme projective, soit sous la forme introjective. L'analyse de « l'Association des parents d'élèves », type projectif, est représentée par la figure 6 (a) fondée sur le suivant paradigme Parent-Parent :

A : « Il n'y aurait pas toute cette délinquance juvénile si les ménages restaient plus unis. »

B : « Ce n'est pas seulement ça. Même dans les bonnes familles, aujourd'hui, l'on n'apprend plus aux enfants les bonnes manières, comme autrefois. »

« L'Association des parents d'élèves », type introjectif, se présente comme suit (Adulte-Adulte) :

C : « Je crois tout simplement que je ne suis pas faite pour être mère. »

D : « Quels que soient vos efforts, vos enfants ne donneront jamais ce que vous en attendez ; c'est pourquoi vous vous demandez sans arrêt si vous faites bien, quelle faute vous venez de commettre encore. »

« La Psychiatrie », type projectif, prend la forme Adulte-Adulte :

E : « Je crois que c'est une frustration orale inconsciente qui le fait agir comme ça. »

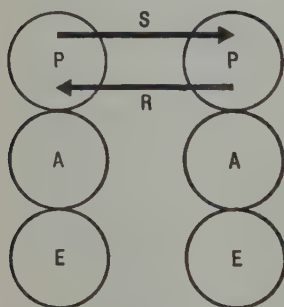
F : « Vous paraissez avoir si bien sublimé vos tendances agressives ! »

La figure 6(b) représente « la Psychiatrie », type introjectif, autre passe-temps Adulte-Adulte.

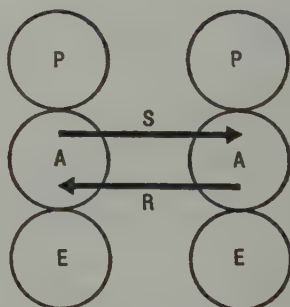
G : « Pour moi ce tableau symbolise l'acte de barbouiller. »

H : « En ce qui me concerne, peindre, c'est tâcher de plaire à mon père. »

Outre qu'ils structurent le temps et procurent aux parties en cause des *caresses* mutuellement acceptables, les passe-temps exercent la fonction supplémentaire d'être des moyens de sélection sociale. Pendant qu'un passe-temps se déroule, l'Enfant qui se trouve en chacun des joueurs évalue avec attention les potentialités des autres joueurs. En fin de réception chaque personne aura sélectionné certains joueurs qu'elle aimerait revoir, cependant qu'elle en rejettera d'autres, sans tenir compte de l'adresse ou de l'agrément que ces derniers ont apportés au jeu du passe-temps. Les joueurs sélectionnés sont ceux qui paraissent les candidats les plus qualifiés pour des relations plus complexes — à savoir, les jeux. Ce système sélectif, quel que soit son degré de rationalisation, est de fait pour une large part inconscient et intuitif.



(a) "Association des parents d'élèves" projective : "Délinquance juvénile"



(b) "Psychiatre" introjective "Psychoanalyse"

Passe-temps
Figure 6.

En certains cas dans le processus de sélection l'Adulte prend le pas sur l'Enfant. Ce fait trouve son illustration la plus claire chez le représentant d'assurances, lequel apprend soigneusement le jeu des passe-temps sociaux. Pendant qu'il y joue, son Adulte est attentif aux possibilités futures, et les sélectionne parmi les joueurs à la façon de gens qu'il aimerait revoir. L'adresse aux jeux, le caractère sympathique des gens sont tout à fait étrangers au mode de sélection du représentant d'assurances, mode de sélection fondé, dans la majorité des cas, sur des facteurs périphériques — ici, les disponibilités financières.

Les passe-temps présentent, cependant, un caractère exclusif qui leur est tout à fait propre. Ainsi les « conversations d'hommes » et les « conversations de dames » ne se mélangent pas. Ceux qui sont en train de faire une bonne partie de « Vous êtes allé » (là ?) se sentiront dérangés par l'intrus qui veut jouer à « Combien » (coûtent les mangues ?) ou au « Lendemain matin ». Les gens qui pratiquent la forme projective de « l'Association des parents d'élèves » seront irrités par l'intrusion de la forme introjective de ce même passe-temps, bien que l'inverse les contrarie en général davantage.

Les passe-temps sont à la base du choix des relations, et peuvent conduire à l'amitié. Un groupe de femmes qui chaque matin se rendent mutuellement visite à l'heure du café pour jouer au « Mari délinquant » réserveront selon toute vraisemblance un peu chaleureux accueil à la voisine désireuse de jouer au « Bon Côté des choses ». Si ces femmes sont occupées à déplorer les vilenies de leurs époux, il est par trop déconcertant d'ouïr la nouvelle venue déclarer que son mari est une pure merveille, la perfection faite homme, et elles ne tarderont pas à montrer la porte à l'outrecuidante. Ainsi lors d'un cocktail, si quelqu'un veut passer d'un angle à l'autre de la pièce, ce quelqu'un devra soit se joindre au passe-temps pratiqué dans le nouvel endroit, soit réussir à aiguiller toute la conversation sur une voie nouvelle. Il va de soi qu'une bonne maîtresse de maison prend d'emblée en main la situation, et définit le programme : « Nous étions en train de jouer à « l'Association des parents d'élèves »,

forme projective. Quelle est votre opinion ? » Ou bien : « Allons, les filles, ça fait assez longtemps que vous jouez aux « Chiffons ». Mr J., que je vous présente, est écrivain/politicien/chirurgien, et je suis sûre qu'il serait ravi de jouer à « Regarde, m'man, j'ai plus de mains ». N'est-ce pas, Mr J. ? »

Un autre avantage important que l'on tire des passe-temps, c'est la confirmation de son propre rôle, et la stabilisation de sa propre position. Le rôle ressemble à ce que Jung appelle *persona*, en moins opportuniste, en plus profondément enraciné aux fantasmes individuels. Ainsi dans « l'Association des parents d'élèves », forme projective, un joueur peut se distribuer le rôle du Parent sévère, un autre celui du Parent juste, un troisième, celui du Parent indulgent, un quatrième, celui du Parent secourable. Tous quatre assument et manifestent un état Parental de l'ego mais chacun se présente différemment. Le rôle de chacun reçoit confirmation s'il prévaut — c'est-à-dire, s'il ne rencontre aucun antagonisme, ou s'il est renforcé par tout antagonisme qu'il rencontre, ou s'il est approuvé avec « caresses » par certains types de personnes.

La confirmation de son rôle stabilise la *position* de l'individu ; l'on nomme ce phénomène l'avantage *existentiel* du passe-temps. La position, c'est une simple affirmation, un simple attribut, lequel influence la totalité des transactions de l'individu ; au bout du compte, la position détermine la destinée de l'individu, et souvent celle de ses descendants par-dessus le marché. La position peut être plus ou moins absolue. Voici les positions typiques à partir desquelles on peut jouer à « l'Association des parents d'élèves », forme projective : « Tous les enfants sont mauvais ! » « Tous les autres enfants sont mauvais ! » « Tous les enfants sont tristes ! » « Tous les enfants sont persécutés ! » Ces positions peuvent donner respectivement naissance au rôle du Parent sévère, juste, indulgent, secourable. La position se manifeste en fait surtout par l'*attitude* mentale qu'elle provoque, et c'est avec une telle attitude que l'individu se livre aux transactions constituant son rôle.

Les positions se prennent et se fixent étonnamment tôt,

de la seconde ou même de la première année à la septième de notre existence — en tout cas bien avant que l'individu n'ait une compétence ou une expérience suffisantes pour s'engager de manière aussi sérieuse. Il n'est pas difficile de déduire de la position d'un individu le genre d'enfance qu'il a dû mener. A moins que n'intervienne quelque chose ou quelqu'un, cet individu passera le restant de sa vie à stabiliser sa position, à tenir tête aux situations qui la menacent : en les évitant, en rejetant certains de leurs éléments, ou bien en les manipulant avec provocation de manière à transformer ces menaces en justifications. Une raison du caractère stéréotypé des passe-temps, c'est le caractère stéréotypé des desseins qu'ils servent. Mais les avantages qu'ils offrent expliquent pourquoi les gens en sont tellement friands, et pourquoi les passe-temps peuvent être aussi plaisants, pratiqués avec des personnes qui ont des positions constructives ou bienveillantes à maintenir.

Un passe-temps n'est pas toujours facile à distinguer d'une activité, et l'on rencontre souvent des combinaisons des deux. Maints passe-temps banals, comme « la *General Motors* », consistent en ce que les psychologues pourraient nommer des échanges « choix multiple — expression de jugement ».

A. « Je préfère la Ford/Chevrolet/Plymouth à la Ford/Chevrolet/Plymouth, parce que... »

B. « Ah ! Eh bien moi j'aimerais mieux avoir une Ford/Chevrolet/Plymouth qu'une Ford/Chevrolet/Plymouth, parce que... »

De toute évidence, ce genre de stéréotype est en réalité capable de communiquer des renseignements utiles.

On peut mentionner quelques autres passe-temps courants. « Moi aussi » constitue souvent une variante à « C'est affreux ». « Pourquoi est-ce qu'ils ne » (font rien à ce sujet ?) triomphe chez les ménagères qui ne souhaitent pas être émancipées. « Alors, nous allons » est un passe-temps *Enfant-Enfant*. « Trouvons » (quelque chose à faire) est pratiqué par les délinquants juvéniles, ou par les adultes mal-faisants.

Jeux

1. *Définition.*

Un jeu, c'est le déroulement d'une série de transactions cachées, complémentaires, progressant vers un résultat bien défini, prévisible. Sur le plan descriptif, il s'agit d'un système récurrent de transactions, souvent répétitives, superficiellement plausibles, à motivation cachée ; ou bien, en langage plus familier, d'une série de « coups » présentant un piège, ou « truc ». Les jeux se différencient nettement des procédés, rituels et passe-temps par deux caractéristiques majeures : 1) leur qualité secrète, et 2) le « salaire ». Les procédés peuvent être couronnés de succès, les rituels peuvent être efficaces, les passe-temps profitables, mais tous trois sont francs par définition ; ils peuvent impliquer la lutte, non le conflit, et le résultat peut être sensationnel, non dramatique. Tout jeu, d'autre part, est malhonnête à la base, et son résultat présente un caractère dramatique — nous voulons dire : autre que purement excitant.

Reste à distinguer les jeux du seul type d'action sociale que nous n'ayons pas encore examiné. Une *opération*, c'est une transaction simple, ou bien un système simple de transaction entrepris avec un but spécifique, avoué. Si quelqu'un demande franchement qu'on le rassure, et l'obtient, il s'agit d'une opération. Si quelqu'un demande qu'on le rassure, et, après l'avoir été, tourne de façon quelconque la chose au détriment du « rassureur », il s'agit d'un jeu. En

surface, donc, un jeu ressemble à un système d'opérations, mais d'après le « salaire » il devient apparent que ces « opérations » étaient en réalité des *manœuvres* ; non pas d'honnêtes requêtes, mais des « coups » dans le jeu.

Dans le « jeu de l'assurance », par exemple, peu importe ce que l'agent paraît faire au sein de la conversation : s'il est bon joueur il guette une affaire, ou travaille à une affaire. Ce qu'il cherche, s'il est bon agent, c'est à « faire une victime ». Mêmes remarques pour le « jeu des propriétés immobilières », entre autres occupations similaires. Il s'ensuit que lors d'une réunion sociale, tandis qu'un vendeur se livre à des passe-temps, surtout à des variantes du « Budget », sa participation polie peut cacher une série d'adroites manœuvres destinées à lui procurer le genre de renseignements qui l'intéressent à titre professionnel. Il y a des douzaines de journaux professionnels, consacrés à l'amélioration des manœuvres commerciales, et traitant des joueurs et des jeux exceptionnels (des joueurs intéressants qui gagnent des sommes extraordinaires). Transactionnellement parlant, ces publications ne sont que des variantes des *Sports illustrés*, du *Monde des échecs*, et autres magazines du même genre.

En ce qui concerne les transactions angulaires — jeux combinés consciemment, avec une précision toute professionnelle et sous contrôle de l'Adulte, pour procurer le maximum de gains —, les grands « jeux d'abus de confiance », qui florissaient dans les premières années de ce siècle, sont difficiles à surpasser pour le détail de l'organisation pratique et la virtuosité psychologique ¹.

Ce qui nous occupe ici, toutefois, ce sont les jeux pratiqués par des innocents qui se livrent à des transactions doubles dont ils ne sont pas pleinement conscients, jeux qui constituent dans le monde entier l'aspect le plus important de la vie sociale. Grâce à leurs qualités dynamiques, les jeux sont faciles à distinguer des simples *attitudes statiques*, dues aux prises de positions.

L'emploi du mot « jeu » ne devrait pas soulever de malentendu. Ainsi que nous l'avons expliqué dans l'introduction, ce terme n'implique pas nécessairement l'idée de réjouis-

sance ou même d'amusement. Nombreux sont les commis voyageurs qui n'envisagent pas leur métier comme une réjouissance, Arthur Miller l'a montré clairement dans sa pièce *la Mort d'un commis voyageur*. Et le sérieux peut ne pas manquer. Le jeu de football est pris aujourd'hui très au sérieux, mais pas plus que des jeux transactionnels comme « l'Alcoolique » ou « le Viol au troisième degré ».

La même observation s'applique au verbe « jouer » ; qui-conque a « joué » au poker en enragé, ou « joué » pendant longtemps à la Bourse en peut témoigner. Les possibilités de sérieux qu'offrent les jeux, le fait de jouer, et leur résultat, sont bien connus des anthropologues. Le jeu le plus complexe qui exista jamais, celui du « Courtisan », si bien décrit par Stendhal dans *la Chartreuse de Parme*, était d'un sérieux fatal. Le plus sinistre de tous, bien sûr, est le jeu de « la Guerre ».

2. Un jeu typique.

Le jeu qui se joue entre époux le plus communément s'intitule en langage familial « Sans toi », et servira pour illustrer les caractéristiques générales des jeux.

Mme Leblanc se plaignait que son mari restreignait sévèrement ses activités sociales à elle, en sorte qu'elle n'avait jamais appris à danser. Par suite de modifications survenues dans l'attitude de Mme Leblanc grâce au traitement psychiatrique, son mari devint moins sûr de soi, plus indulgent. Mme Leblanc se trouva donc libre d'élargir le champ de ses activités. Elle s'inscrivit à des cours de danse, mais s'aperçut à son grand désespoir qu'elle avait une peur malade des pistes de danse, et dut renoncer à son projet.

Cette mésaventure, s'ajoutant à d'autres du même ordre, mit à nu certains aspects importants de la structure de ce mariage. Parmi des prétendants nombreux la future Mme Leblanc s'était choisi pour époux un homme autoritaire. Elle fut alors en mesure de se plaindre qu'elle eût pu faire toutes sortes de choses — « sans toi ». Beaucoup des amies de Mme Leblanc avaient également des maris domi-

nateurs ; aussi, lorsqu'elles se rencontraient autour du café matinal, passaient-elles une bonne partie de leurs temps à jouer à « Sans lui. »

Mais la suite le montra, contrairement aux plaintes de Mme Leblanc son mari lui rendait un véritable service en lui défendant quelque chose dont elle avait une peur profonde, ainsi qu'en lui évitant même, à la vérité, de prendre conscience de ses frayeurs. C'était une des raisons qui avaient poussé l'Enfant de Mme Leblanc à se choisir avec perspicacité un pareil époux.

Mais ce n'est pas tout. Souvent les interdictions de M. Leblanc, les plaintes de sa femme, aboutissaient à des querelles, en sorte que la vie sexuelle du ménage était sérieusement compromise. A cause de son sentiment de culpabilité M. Leblanc rapportait fréquemment à son épouse des cadeaux qu'il ne lui eût peut-être pas faits dans d'autres circonstances ; il est certain que lorsqu'il lui donna plus de liberté les présents diminuèrent en fréquence et en générosité. Mme Leblanc et son mari avaient peu de chose en commun hormis leurs soucis domestiques et leurs enfants ; aussi leurs querelles tranchaient-elles à la façon d'événements importants ; alors uniquement le couple échangeait autre chose que les propos les plus banals. La vie conjugale de Mme Leblanc lui avait prouvé du moins une chose qu'elle avait toujours soutenue, à savoir, que tous les hommes étaient mauvais et tyranniques. Il se révéla que cette attitude se trouvait liée à certains rêves éveillés où l'on abusait sexuellement de la rêveuse, rêves qui l'avaient obsédée autrefois.

L'on peut décrire en termes généraux ce jeu de différentes façons. Il appartient de toute évidence au vaste domaine de la *dynamique sociale*. Le fait de base est que, grâce au mariage, M. et Mme Leblanc ont une occasion de communiquer l'un avec l'autre ; on peut nommer cette occasion *contact social*. Le fait qu'ils mettent à profit cette occasion transforme leur ménage en agrégat social, par opposition, disons, au métropolitain new-yorkais, où les gens sont en contact spatial mais profitent rarement de l'occasion, et constituent donc un agrégat dis-social. L'influence que les

Leblanc exercent sur le comportement et les réactions l'un de l'autre constitue une *action sociale*. Diverses disciplines étudieraient de différents points de vue cette action sociale. Etant donné qu'ici nous traitons de l'histoire et de la psychodynamique personnelles des individus en cause, le présent mode d'approche est un aspect de la *psychiatrie sociale* ; un jugement, implicite ou bien explicite, se trouve porté sur le caractère « sain » ou non des jeux étudiés. Voilà qui diffère quelque peu des attitudes plus neutres, moins engagées, de la sociologie et de la psychologie sociale. La psychiatrie se réserve le droit de s'écrier : « Un instant, je vous prie ! », ce que ne font pas les autres disciplines. L'analyse transactionnelle est une branche de la psychiatrie sociale, et l'analyse des jeux constitue un aspect particulier de l'analyse transactionnelle.

L'analyse pratique des jeux s'occupe de certains cas spéciaux tels qu'ils apparaissent dans des situations spécifiques. L'analyse théorique des jeux tente d'abstraire et de généraliser les caractéristiques de différents jeux de façon qu'on puisse les reconnaître indépendamment de leur contenu verbal et de leur « matrice » culturelle momentanés. Ainsi l'analyse théorique de « Sans toi », type conjugal, par exemple, devrait-elle établir les caractéristiques de ce jeu de telle manière qu'on pût tout aussi facilement le reconnaître en un village de la jungle de Nouvelle-Guinée que dans une soupente de Manhattan, qu'il concerne une réception nuptiale ou les problèmes financiers posés par l'acquisition d'une canne à pêche à l'intention des petits-enfants ; et sans tenir compte de la rudesse ou de la subtilité avec lesquelles sont exécutés les « coups » suivant le degré toléré de franchise entre mari et femme. La *prédominance* du jeu dans une société donnée est l'affaire de la sociologie et de l'anthropologie. L'analyse du jeu, en tant que partie de la psychiatrie sociale, n'a pour objet que la description du jeu lorsqu'il se produit, sans tenir compte de la fréquence avec laquelle il se produit. Cette distinction n'est pas absolue, mais analogue à celle qui sépare la Santé publique de la Médecine intrinsèque : la première s'intéresse à la prédominance de la malaria, tandis que la seconde étudie les cas

de malaria tels qu'ils se présentent, à Manhattan ou dans la jungle.

Jusqu'à présent le schéma donné ci-dessous s'est avéré le plus utile pour l'analyse théorique du jeu. Nul doute que ce schéma ne s'améliore à mesure que s'accumuleront les connaissances nouvelles. La première condition requise est de reconnaître qu'une certaine succession de manœuvres correspond aux critères du jeu. Ensuite on collectionne autant d'échantillons du jeu que possible. On isole, de cet échantillonnage, les traits significatifs. Certains aspects ressortent comme essentiels. Ces derniers sont alors classifiés sous des rubriques établies pour être aussi significatives, aussi instructives que possible dans l'état présent de nos connaissances. L'analyse est entreprise du point de vue du joueur qui tient le rôle du « chat » — ici, Mme Leblanc.

Thèse. Il s'agit d'une description générale du jeu, comprenant la succession immédiate des événements (le niveau social) et leur arrière-plan, leur évolution et leur signification psychologiques (le niveau psychologique). Dans le cas de « Sans toi », type conjugal, les détails déjà fournis feront l'affaire (pp. 52-53). Dans un souci de concision ce jeu sera mentionné désormais comme ST.

Antithèse. L'hypothèse d'après laquelle une certaine succession constitue un jeu demeure tendancieuse jusqu'à ce qu'elle ait été validée existentiellement. Cette validation se fait par un refus de jouer, ou bien en désamorçant le « salaire ». Alors, le « chat » redoublera d'intensité dans ses efforts afin de continuer le jeu. Face à l'inflexible refus de jouer, ou bien à un désamorçage réussi, le « chat » tombera dans un état nommé « désespoir », lequel à certains égards ressemble à la dépression bien qu'il en diffère par des aspects significatifs. Plus aigu, il contient des éléments de frustration et de perplexité. Ainsi peut-il se manifester par un début de crise de larmes. Dans une situation thérapeutique favorable, il advient que ces dernières soient bientôt remplacées par un éclat de rire plein d'humour, impliquant cette prise de conscience de l'Adulte : « Je me reconnais bien là ! » Le désespoir est donc l'affaire de l'Adulte, alors que dans la dépression c'est l'Enfant qui détient le pouvoir exécutif.

L'espoir, l'enthousiasme, un vif intérêt pour l'entourage, constituent l'opposé de la dépression ; le rire est celui du désespoir. D'où le caractère amusant de l'analyse thérapeutique du jeu. L'antithèse de « Sans toi », c'est la tolérance. Tant que le mari fait opposition le jeu peut continuer. Si, au lieu de s'écrier : « Ne t'avise pas de !... » M. Leblanc dit : « Vas-y », les phobies sous-jacentes se trouvent démasquées, et la femme n'a plus la possibilité de se retourner contre le mari, ainsi que le cas de Mme Leblanc le démontre.

Afin de clairement comprendre un jeu, il convient d'en connaître l'antithèse et de démontrer pratiquement son efficacité.

But. Cette rubrique se borne à poser l'objectif général du jeu. L'on se trouve parfois devant une alternative. Le but de ST peut être ou bien de se rassurer (« Ce n'est pas que j'ai peur, c'est qu'il m'empêche »), ou bien de se défendre (« Ce n'est pas que je n'essaie pas, c'est qu'il me retient »). La fonction de rassurer est plus facile à éclaircir, et plus conforme aux besoins de sécurité de l'épouse ; voilà pourquoi l'on considère que le but de ST consiste à se rassurer.

Rôles. Ainsi que nous l'avons précédemment noté, les états de l'ego ne sont pas des rôles, mais des phénomènes. C'est pourquoi, dans une description formelle, il convient de distinguer les états de l'ego et les rôles. On peut décrire les jeux comme se jouant à deux, à trois, à beaucoup, etc., suivant la quantité des rôles offerts. Quelquefois l'état de l'ego de chaque joueur correspond à son rôle, quelquefois non.

ST, qui se joue à deux, requiert une épouse brimée et un mari dominateur. L'épouse peut jouer son rôle soit en Adulte prudente (« Mieux vaut faire comme il veut »), soit en Enfant coléreuse. Le mari dominateur peut conserver un état Adulte de l'ego (« Mieux vaut que tu fasses comme je veux »), ou glisser jusqu'à un état Parental de l'ego (« Fais comme je veux »).

Dynamique. On peut hésiter dans la détermination des forces motrices psychodynamiques existant derrière tout cas particulier d'un jeu. Il est généralement possible, néanmoins, de choisir un seul concept psychodynamique, résu-

mant la situation de manière utile, adéquate et significative. Ainsi vaut-il mieux décrire ST comme dérivant de sources phobiques.

Exemples. Les origines enfantines d'un jeu, ou ses prototypes infantiles, étant instructifs à étudier, il vaut la peine de rechercher ces relations lorsqu'on fait une description formelle. Il se trouve que ST est tout aussi fréquemment joué par des petits enfants que par des adultes, en sorte que la version d'enfance est la même que la plus tardive, le parent véritable étant substitué au mari sévère.

Paradigme transactionnel. L'analyse transactionnelle d'une situation typique est présentée ici, montrant les niveaux social et psychologique d'une transaction cachée révélatrice. Dans sa forme la plus frappante, ST constitue au niveau social un jeu Parent-Enfant.

M. Leblanc : « Reste à la maison et occupe-toi du ménage. »

Mme Leblanc : « Sans toi je pourrais sortir et m'amuser. »

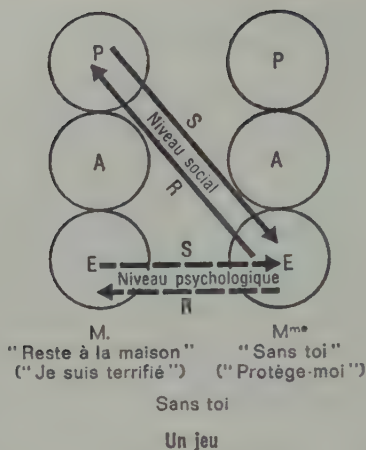
Au niveau psychologique (contrat secret du mariage) la relation est Enfant-Enfant, et tout à fait différente.

M. Leblanc : « Tu dois toujours être à la maison quand j'y rentre. L'idée que tu pourrais m'abandonner me terrifie. »

Mme Leblanc : « Je resterai à la maison si tu m'aides à éviter les situations dont j'ai la phobie. »

La figure 7 illustre les deux niveaux.

« *Coups* ». En gros, les « coups » d'un jeu correspondent aux « caresses » d'un rituel. Ainsi que dans tout jeu les joueurs progressent à mesure qu'ils s'exercent. Les mouvements inutiles sont éliminés ; une intention de plus en plus déterminée se condense en chacun des coups. « Les belles amitiés » se fondent souvent sur le fait que les joueurs se complètent l'un l'autre avec une grande économie, une grande satisfaction, de sorte qu'ils tirent un profit maximum



avec un minimum d'effort des jeux auxquels ils jouent ensemble. Certains coups intermédiaires, dus soit à la précaution, soit à la concession, peuvent être omis, ce qui donne un haut degré d'élégance à la relation. L'effort économisé dans les manœuvres défensives peut être consacré à des fioritures, pour la délectation des deux parties et quelquefois des spectateurs par-dessus le marché. L'observateur s'aperçoit qu'il existe un nombre minimum de coups indispensables à la progression du jeu, et que ces coups peuvent être précisés dans le protocole. Les joueurs particuliers embelliront ou multiplieront ces coups fondamentaux suivant leurs besoins, leurs talents ou leurs désirs. La charpente de ST se présente comme suit :

- 1) Instructions-acceptation (« Reste à la maison » — « Très bien »).
- 2) Instructions-protestations (« Reste à la maison » — « Sans toi... »).

Avantages. Les avantages d'ordre général d'un jeu résident en ses fonctions stabilisatrices (homéostatiques). L'homéostasie biologique est provoqué par la « caresse », et la stabilité psychologique se trouve renforcée par la confir-

mation de la position. Ainsi que nous l'avons déjà noté, la « caresse » peut prendre des formes variées, de sorte que l'avantage biologique d'un jeu peut s'exprimer en termes tactiles. Par exemple, le rôle du mari dans ST évoque un revers de main (tout différent dans son effet du coup de paume, qui provoque une humiliation directe), et la réaction de l'épouse a quelque chose d'un coléreux coup de pied dans les tibias. Il s'ensuit que le gain biologique de ST dérive d'échanges du type belligérance-colère : un moyen lamentable, bien qu'apparemment efficace, de maintenir en bon état les tissus nerveux.

La confirmation de la position de l'épouse — « Tous les hommes sont des tyrans » — constitue l'avantage existentiel. Cette position représente une réaction contre le besoin de reddition inhérent aux phobies, preuve de la structure cohérente qui sous-tend tous les jeux. La constatation plus développée serait : « Si je sortais seule parmi la foule, je serais envahie par la tentation de capituler ; à la maison je ne me rends pas : c'est lui qui me contraint, ce qui prouve bien que tous les hommes sont des tyrans. » Il s'ensuit que ce jeu est joué communément par des femmes qui souffrent de sentiments d'irréalité, exprimant la difficulté qu'elles éprouvent à maintenir en fonction leur Adulte dans des situations de tentations puissantes. L'élucidation détaillée de ces mécanismes est du ressort de la psychanalyse plutôt que de l'analyse des jeux. Dans l'analyse des jeux le résultat constitue la préoccupation majeure.

L'avantage psychologique interne d'un jeu, c'est son effet direct sur l'économie psychique (libido). Dans ST la soumission socialement acceptable à l'autorité maritale évite à la femme d'éprouver des frayeurs névrotiques. En même temps cette soumission satisfait des besoins masochiques, s'il en existe — nous employons ici la notion de masochisme non dans le sens d'abnégation de soi, mais selon sa signification classique d'excitation sexuelle en des situations de frustration, d'humiliation ou de souffrance. En d'autres termes, cela excite Mme Leblanc d'être frustrée et dominée.

L'avantage psychologique externe, c'est l'évitement de la situation redoutée grâce au jeu, phénomène particulière-

ment visible dans ST, où il constitue la motivation principale : en obéissant aux défenses maritales, l'épouse évite les situations publiques redoutées.

L'avantage social interne est désigné par le nom du jeu tel qu'il se joue au sein du cercle intime de l'individu. Grâce à son obéissance, la femme obtient le privilège de déclarer : « Sans toi... » Cela aide à structurer le temps qu'elle doit passer avec son mari ; dans le cas de Mme Leblanc ce besoin de structure était particulièrement fort en raison de l'absence d'autres intérêts communs, surtout avant l'arrivée, puis après la croissance des enfants. Dans l'intervalle, le jeu fut pratiqué de façon moins intense, moins fréquente, parce que les enfants assumaient leur habituelle fonction de structurer le temps pour leurs parents, et donnaient lieu en outre à une version plus largement répandue de ST, la variante « de la ménagère occupée ». Le fait qu'en Amérique les jeunes mères soient souvent réellement très occupées ne modifie en rien l'analyse de cette variante. L'analyse des jeux tente uniquement de répondre sans idée préconçue à la question suivante : étant donné qu'une jeune femme est occupée, comment s'y prend-elle pour exploiter sa tâche afin d'en tirer certaines compensations ?

L'avantage social externe est représenté par l'usage fait de la situation dans les contacts sociaux extérieurs. Dans le cas du jeu de « Sans toi », qui est ce que dit l'épouse à son mari, il se produit une transformation pour donner le passe-temps « Sans lui » quand Mme Leblanc rencontre ses amies autour du café matinal. On constate ici de nouveau l'influence des jeux dans le choix des compagnons sociaux. La nouvelle voisine invitée à prendre le café du matin l'est aussi à pratiquer le passe-temps de « Sans lui ». Si elle s'y montre experte, elle ne tardera pas à devenir une intime amie des anciennes. Si elle refuse de jouer, insistant pour envisager son mari d'un œil charitable, elle ne fera pas long feu. Sa situation sera la même que si elle s'obstinait à refuser de boire aux « cocktails » : dans la majorité des cercles, elle disparaîtrait progressivement des listes d'invités.

Voilà qui complète l'analyse des caractères formels de ST. Afin d'élucider davantage encore ce processus il conviendrait

de consulter l'analyse de « Pourquoi est-ce que vous ne... ? — Oui, mais... », jeu le plus communément pratiqué dans les réunions sociales, les assemblées de comités, les groupes de psychothérapie du monde entier (page 122).

3. La genèse des jeux.

Du présent point de vue on peut considérer l'éducation de l'enfant comme un processus où l'on enseigne à l'enfant à quels jeux il doit jouer, et comment. On lui enseigne en outre les procédés, rituels et passe-temps appropriés à sa position dans une situation sociale déterminée, mais cela est moins significatif. La connaissance et les capacités dont le sujet fera preuve en ce qui concerne les procédés, rituels et passe-temps, déterminent les occasions qui s'offriront à lui, toutes choses étant égales ; mais ses jeux déterminent l'usage qu'il fera de ces occasions, et le fruit de situations dans lesquelles il est à même de se trouver. En tant qu'éléments de son scénario, ou plan inconscient de son existence, ses jeux favoris déterminent également sa destinée ultime (toutes choses égales d'ailleurs, une fois encore) : le succès de son mariage et de sa carrière, les circonstances de sa mort.

Tandis que les parents consciencieux consacrent beaucoup d'attention pour enseigner à leurs enfants les procédés, rituels et passe-temps appropriés à leur situation sociale, et choisissent avec un soin égal écoles, collèges et églises destinés à renforcer leurs enseignements, ils ont tendance à négliger la question des jeux, qui constituent la structure de base pour la dynamique émotionnelle de chaque famille, et que les enfants apprennent grâce à des expériences quotidiennes et significatives, subies depuis les premiers mois de la vie. Les questions de cet ordre ont été discutées depuis des milliers d'années sur un mode assez général, non systématique ; on trouve dans la littérature orthopsychiatrique moderne quelques tentatives d'approche plus méthodique ; mais sans l'élaboration d'un concept des jeux, une investigation valable n'est guère possible. Les théories concernant la psychodynamique individuelle interne, jus-

qu'à présent, n'ont pas été capables de résoudre de façon satisfaisante les problèmes posés par les relations humaines. Ces dernières sont des situations transactionnelles, nécessitant une théorie de la dynamique sociale qui ne saurait dériver uniquement de l'examen des motivations individuelles.

Etant donné qu'il n'existe encore que peu de spécialistes bien entraînés à la psychologie et à la psychiatrie enfantines, qui soient également entraînés à l'analyse des jeux, les observations sur la genèse des jeux sont peu nombreuses. Par chance, la scène suivante s'est produite en présence d'un bon analyste transactionnel.

Tanjy, âgé de sept ans, souffrit de maux d'estomac pendant le déjeuner ; c'est pourquoi il demanda la permission de sortir. Ses parents lui conseillèrent de s'étendre un peu. Son petit frère Mike, âgé de trois ans, dit alors : « Moi aussi j'ai mal à l'estomac » ; de toute évidence il souhaitait attirer sur soi la même considération. Son père, l'ayant regardé pendant quelques secondes, lui répondit : « Tu ne veux pas jouer à ce jeu-là, n'est-ce pas ? » Sur quoi Mike éclata de rire en s'écriant : « Non ! »

Si la scène avait eu lieu chez des maniaques de la diététique ou de la digestion, Mike eût été lui aussi fourré au lit par ses parents alarmés. Si lui et eux avaient rejoué plusieurs fois cette comédie, on peut prévoir qu'un tel jeu eût fait partie du caractère de Mike, ainsi qu'il advient souvent lorsque les parents coopèrent. Chaque fois que Mike eût été jaloux d'un privilège accordé à un compétiteur, il eût plaidé la maladie afin d'obtenir également certains avantages. La transaction secrète eût alors été : (niveau social) « Je ne me sens pas bien » + (niveau psychologique) : « Vous devez m'accorder un privilège, à moi aussi. » Toutefois, cette destinée hypocondriaque fut épargnée à Mike. Peut-être aura-t-il en fin de compte un lot pire, mais là n'est pas la question. La question, c'est qu'un jeu *in statu nascendi* se trouva détruit séance tenante par la question du père et par le franc aveu de l'enfant que son propos était un jeu.

Voilà qui démontre assez clairement que les jeux sont institués par les enfants de façon tout à fait délibérée. Une

fois que les jeux obéissent à un schème fixe de stimulus et de réaction, leurs origines se perdent dans les brumes du temps, et leur nature secrète est voilée par les brouillards sociaux. Origine et nature secrète ne peuvent être amenées à la conscience que grâce à des procédés adéquats : l'origine, au moyen d'une forme quelconque de thérapeutique analytique ; la nature secrète, au moyen de l'antithèse. Une expérience clinique renouvelée en ces domaines rend clair que les jeux sont imitatifs par nature, et qu'ils sont initialement établis par le côté Adulte (néopsychique) de la personnalité de l'enfant. Si l'état de l'ego surnommé l'Enfant peut être ravivé chez le joueur adulte, l'aptitude psychologique de ce segment (l'aspect Adulte de l'état Enfantin de l'ego) est tellement surprenante, tellement enviable est son adresse à manier les gens, qu'on le surnomme familièrement « le Professeur » (de psychiatrie). Il s'ensuit qu'au sein des groupes de psychothérapie qui se concentrent sur l'analyse des jeux l'un des procédés les plus subtils consiste à rechercher le petit « Professeur » dans chaque patient, dont les premières aventures concernant la mise au point de jeux entre deux et huit ans sont suivies par tous les auditeurs présents avec fascination et souvent, à moins que les jeux ne soient tragiques, avec amusement et même une hilarité à laquelle peut se joindre le patient, qui éprouve un contentement justifié de soi. Une fois capable de se conduire ainsi, le malade se trouve en bonne voie de renoncer à ce qui peut représenter un malheureux type de comportement dont il vaudrait beaucoup mieux se passer.

Telles sont les raisons pour lesquelles, dans la description formelle d'un jeu, l'on essaie toujours de décrire le prototype infantile ou enfantin.

4. La fonction des jeux.

Etant donné que la vie quotidienne offre aussi peu d'occasions d'intimité ; étant donné que certaines formes d'intimité (surtout intenses) se révèlent psychologiquement impossibles pour la majorité des gens, la plus grande partie

du temps de la vie sociale sérieuse est consacrée à la pratique de jeux. Par conséquent les jeux sont à la fois nécessaires et souhaitables ; le seul problème qui se pose est de savoir si les jeux pratiqués par un individu lui rapportent le meilleur profit possible. A cet égard il convient de se rappeler que le caractère essentiel d'un jeu, c'est sa culmination, ou « salaire ». La fonction principale des « coups » préliminaires consiste à mettre au point la situation en vue de ce salaire, mais les coups sont toujours conçus de manière à moissonner le plus de satisfactions possibles à chaque pas, en qualité de produit secondaire. Ainsi dans le jeu de « Schlemiel » (faire des saletés, puis des excuses) le salaire et le propos du jeu consistent à obtenir le pardon, auquel obligent les excuses ; les taches, les brûlures de cigarettes, ne sont que des étapes aboutissant à ce but, mais chaque écart de ce genre apporte son plaisir propre. La jouissance causée par les taches ne transforme pas en jeu l'action de tacher. Les excuses représentent le stimulus critique aboutissant au dénouement. Sinon les taches ne seraient qu'un processus destructeur, un méfait peut-être amusant.

Le jeu de « l'Alcoolique » est similaire : quelle que soit l'origine physiologique, si toutefois elle existe, du besoin de boire, du point de vue de l'analyse des jeux le fait de boire n'est qu'un élément d'un jeu pratiqué avec les personnes de l'entourage. La boisson peut apporter ses plaisirs spécifiques, mais ne forme pas l'essence du jeu. Ce fait se trouve démontré dans la variante de « l'Alcoolique sec », laquelle implique les mêmes « coups » et donne le même « salaire » que le jeu régulier, mais se joue sans bouteilles (page 78).

Outre leur fonction sociale consistant à structurer le temps de manière satisfaisante, certains jeux sont d'une urgente nécessité pour le maintien de la santé chez certains individus. Si précaire est la stabilité psychique de ces derniers, ainsi que le maintien de leurs positions, que la privation de leurs jeux peut les plonger dans un désespoir inguérissable et même dans la psychose. De telles personnes lutteront farouchement contre tous les « coups » antithétiques. Ce phénomène s'observe souvent dans les situations

conjugales, où l'amélioration psychiatrique de l'un des conjoints (à savoir, le renoncement aux jeux destructeurs) mène à une détérioration rapide chez l'autre conjoint, pour qui ces jeux présentaient dans la conservation de son équilibre une importance capitale. D'où la nécessité d'agir avec prudence dans l'analyse des jeux.

Heureusement, les récompenses dispensées par une intimité débarrassée de tout jeu, laquelle est ou devrait être la forme la plus parfaite du mode de vie humain, sont si grandes que même les personnalités dont l'équilibre est précaire peuvent en toute sécurité, en toute joie, renoncer à leurs jeux s'il leur devient possible de trouver un partenaire adéquat en vue de la relation meilleure.

Sur une échelle plus vaste, les jeux sont des composants intégraux et dynamiques du plan inconscient de vie, ou scénario, de chaque individu ; ils servent à occuper le temps passé par l'individu à attendre l'accomplissement final, et simultanément font progresser l'action. Etant donné que le dernier acte d'un scénario nécessite, de façon caractéristique, ou bien un miracle ou bien une catastrophe, selon que le scénario est constructif ou destructif, les jeux correspondants sont ou bien constructifs, ou bien destructifs. En termes familiers, l'individu dont le scénario s'oriente vers « l'attente du père Noël » sera vraisemblablement d'un commerce agréable en des jeux comme « M. Tartempion, vous êtes formidable », tandis qu'une personne à scénario tragique orienté vers « l'attente de la *rigor mortis* » pourra jouer à des jeux aussi déplaisants que « Cette fois je te tiens, salaud ».

Il convient de noter que les expressions familières comme celles de la phrase précédente sont partie intégrante de l'analyse des jeux, et se trouvent librement utilisées dans les groupes et séminaires de psychothérapie transactionnelle. L'expression « attente de la *rigor mortis* » a pour origine le rêve d'une patiente, rêve où elle résolut de faire certaines choses « avant la *rigor mortis* ». Un malade appartenant à un groupe évolué fit remarquer un fait que le thérapeute avait négligé : dans la pratique, attendre le père Noël et attendre la mort sont synonymes. Les expressions fami-

lières étant d'une importance décisive dans l'analyse des jeux, elles seront examinées plus loin de façon plus complète.

5. *La classification des jeux.*

Nous avons déjà mentionné la plupart des variables employées dans l'analyse des jeux et des passe-temps ; toutes peuvent servir à la classification systématique des jeux et des passe-temps. Certaines des classifications les plus évidentes se fondent sur les facteurs suivants :

1. Nombre de joueurs : jeux à deux (« la Femme frigide »), à trois (« Battez-vous »), à cinq (« l'Alcoolique »), à joueurs multiples (« Pourquoi est-ce que vous ne... ? — Oui, mais »).

2. Monnaie d'échange utilisée : mots (« la Psychiatrie »), argent (« le Débiteur »), parties du corps (« la Polychirurgie »).

3. Types cliniques : hystérique (« le Viol »), obsessif-compulsif (« Schlemiel »), paranoïde (« Pourquoi faut-il que ça m'arrive à moi ? »), dépressif (« Voilà que je retombe »).

4. Zonal : oral (« l'Alcoolique »), anal (« Schlemiel »), phallique (« Battez-vous »).

5. Psychodynamique : contre-phobique (« Sans toi »), projectif (« l'Association des parents d'élèves »), introjectif (« la Psychiatrie »).

6. Instinctuel : masochique (« Sans toi »), sadique (« Schlemiel »), fétichiste (« l'Homme frigide »).

En plus du nombre des joueurs, trois autres variables quantitatives sont souvent utiles à considérer :

1. La souplesse. Certains jeux, comme ceux du « Débiteur » et de « la Polychirurgie », ne sauraient se jouer convenablement qu'avec un seul genre de monnaie d'échange, alors que d'autres, tels que les jeux exhibitionnistes, sont plus souples.

2. La ténacité. Certaines personnes renoncent facilement à leurs jeux, d'autres sont plus tenaces.

3. L'intensité. Certaines personnes jouent de façon détendue ; d'autres sont plus tendues, plus agressives. Les jeux ainsi joués sont dits respectivement faciles et durs.

Ces trois variables concourent à rendre les jeux doux ou violents. Chez les gens affectés de troubles mentaux l'on peut souvent constater à cet égard une progression, en sorte que l'on peut parler de stades. Un schizophrène paranoïde peut jouer à l'origine une forme souple, lâche, facile, du premier stade de « C'est affreux », et parvenir à un troisième stade inflexible, tenace et dur. Les stades, en un jeu, se distinguent de la façon suivante :

a) Un jeu du premier degré est socialement acceptable dans le milieu auquel appartient le joueur ;

b) Un jeu du second degré ne provoque aucun dommage permanent, irrémédiable, mais les joueurs préfèrent cacher ce jeu au public ;

c) Un jeu du troisième degré se joue « pour de bon » et se termine en clinique, au tribunal ou à la morgue.

On peut aussi classer les jeux suivant l'un quelconque des autres facteurs spécifiques examinés dans l'analyse de ST : les buts, les rôles, les avantages les plus évidents. La meilleure classification systématique et scientifique se fonderait probablement sur la position existentielle ; mais nos connaissances de ce facteur n'étant pas encore assez avancées, il faut remettre à plus tard une telle classification. Cela dit, la classification la plus pratique en l'état présent des choses est sans doute sociologique. C'est elle que nous utiliserons dans la section suivante.

Notes.

Il convient de rendre hommage à Stephen Potter pour ses études perspicaces et drôles des manœuvres, ou « passe-temps », dans les situations sociales de tous les jours², ainsi qu'à G. H. Mead pour son étude de précurseur sur le rôle des jeux dans la vie sociale³. Les jeux qui mènent à des troubles d'ordre psychiatrique ont fait l'objet d'une étude systématique aux Séminaires de psychiatrie sociale

de San Francisco depuis 1958, et ce secteur de l'analyse des jeux a été envisagé récemment par T. Szasz⁴. En ce qui concerne le rôle des jeux dans la méthode de groupe, consulter le livre du présent auteur sur la dynamique de groupe⁵.

Références :

1. MAURER, D. W. *Le Grand Abus de confiance*. The Bobbs-Merrill Co., New York, 1940.
2. POTTER, S. *Théorie et pratique du jeu*. Hart-Davis, 1947.
3. MEAD, G. H. *Esprit, ego et société*. Presses de l'université de Cambridge, 1935.
4. SZASZ, T., *Le Mythe de la maladie mentale*. Secker et Warburg, 1961.
5. BERNE, E. *La Structure et la Dynamique des organisations et des groupes*. Pitman Medical, 1963.

Deuxième partie

Un florilège de jeux

Introduction⁶

La collection suivante est complète à ce jour (1962), mais sans cesse on découvre des jeux nouveaux. Quelquefois ce qui semble être un nouvel exemple d'un jeu connu se révèle, par suite d'une étude plus attentive, entièrement nouveau ; de même un jeu qui paraît nouveau souvent se révèle être une variante d'un jeu connu. Les éléments particuliers des analyses sont également sujets à modification à mesure que s'accumulent des connaissances neuves ; ainsi lorsqu'il existe plusieurs choix possibles afin de décrire la dynamique, le choix donné peut se révéler plus tard n'avoir pas été le plus valable. Cependant la liste des jeux et les éléments fournis dans les analyses conviennent aux travaux cliniques.

Certains jeux sont discutés, analysés *in extenso*. D'autres, qui nécessitent plus de recherches, ou qui sont peu fréquents, ou dont la signification est à peu près évidente, ne font l'objet que d'une mention brève. Le personnage qui tient le rôle du « chat » se trouve en général désigné comme l'« agent », ou comme « Leblanc », tandis que son partenaire est appelé « Lenoir ».

Les jeux sont classifiés par familles, d'après la situation dans laquelle ils se présentent communément : jeux vitaux, jeux conjugaux, jeux de société, jeux des bas-fonds ; puis vient un chapitre qui s'adresse aux professionnels, sur les jeux du cabinet de consultation, et finalement quelques exemples de « bons jeux ».

1. *Notation.*

Dans les comptes rendus analytiques, nous emploierons la notation suivante :

Titre : si le nom du jeu est trop long nous emploierons dans le texte une abréviation commode. Quand un jeu ou ses variantes ont plus d'un nom, l'on trouvera dans l'index des jeux un renvoi. Dans les comptes rendus oraux mieux vaut se servir du nom complet du jeu que de son abréviation ou d'un acronyme.

Thèse : elle est restituée de manière aussi frappante que possible.

But : il offre le choix le plus significatif, fondé sur l'expérience de l'auteur.

Rôles : le rôle de celui qui est « le chat », et du point de vue de qui se trouve discuté le jeu, est donné le premier, en italique.

Dynamique : même observation que pour le *But*.

Exemples : 1) une illustration du jeu tel qu'il était joué dans l'enfance, le prototype approprié le plus facilement reconnaissable ; 2) une illustration provenant de l'existence adulte.

Paradigme : illustre, aussi brièvement que possible, la ou les transactions critiques aux niveaux social et psychologique.

Coups : nombre minimum des stimuli transactionnels et des réactions transactionnelles, tels qu'on les trouve dans la pratique. Les coups peuvent être développés, dilués ou bien ornements à l'infini dans les différentes situations.

Avantages : 1) Psychologiques internes — ceci tente d'établir comment le jeu contribue à la stabilité psychique interne ; 2) Psychologiques externes — ceci tente d'établir quelles situations créatrices d'angoisse ou quelles intimités se trouvent évitées ; 3) Sociaux internes — ceci donne la phrase caractéristique utilisée dans le jeu tel qu'il se joue avec des intimes ; 4) Sociaux externes — ceci donne la phrase clé utilisée dans le jeu ou le passe-temps dérivés,

tels qu'ils se jouent dans des cercles moins intimes ; 5) Biologiques — ceci tente de caractériser le genre de « caresse » qu'offre le jeu aux parties en cause ; 6) Existentiels — ceci définit la position à partir de laquelle est joué le jeu de façon typique.

Jeux apparentés : ceci donne les noms de jeux complémentaires, liés et antithétiques.

L'adéquate compréhension d'un jeu ne saurait être obtenue que dans la situation psychothérapique. Les personnes qui jouent des jeux destructeurs viendront consulter le thérapeute beaucoup plus souvent que celles qui jouent des jeux constructeurs. C'est pourquoi la majorité des jeux que nous comprenons bien sont fondamentalement destructeurs ; mais le lecteur doit se rappeler qu'il en existe de constructeurs, joués par des gens plus chanceux. Et pour empêcher que l'idée de jeux ne se vulgarise, ainsi qu'il en va de si nombreux termes psychiatriques, il convient de souligner une fois de plus qu'il s'agit d'une idée très précise : il faut distinguer nettement les jeux, grâce aux critères fournis précédemment, des procédés, rituels, passe-temps, opérations, manœuvres, ainsi que des attitudes provenant de positions diverses. Un jeu se joue à partir d'une position, mais une position, non plus que l'attitude qui lui correspond, ne constitue pas un jeu.

2. Expressions familières.

Beaucoup d'expressions familières employées dans cet ouvrage ont été fournies par des clients. Toutes, si on les utilise en tenant compte du moment et de la sensibilité, sont appréciées, comprises, goûtées par les joueurs. Si certaines paraissent peu respectueuses, leur ironie s'adresse aux jeux, non à ceux qui les pratiquent. La première condition requise par ces expressions est leur justesse, et si elles semblent souvent amusantes, c'est précisément parce qu'elles mettent dans le mille. Ainsi que j'ai tenté de le montrer ailleurs en traitant des épithètes familières, une page entière de grands mots savants peut présenter moins

de signification que l'assertion d'après quoi telle femme est une « garce », ou tel homme un « minus »¹. Pour des besoins académiques, on peut exprimer des vérités psychologiques en langage scientifique, mais dans la pratique, la reconnaissance effective de conflits émotionnels peut requérir un mode tout différent d'approche. Aussi préférons-nous jouer à « C'est affreux » qu'à « verbaliser la projection du sadisme anal ». Non seulement la première expression présente une signification, un pouvoir de choc plus dynamique, mais elle est en réalité plus précise. Il arrive que l'on guérisse plus rapidement dans une chambre éclairée que dans une chambre obscure.

Référence :

1. BERNE, E. « Intuition IV : Images primaires et jugements primaires. » *Revue trimestrielle de psychiatrie*, 29 : 634-658, 1955.

Jeux vitaux

Tous les jeux exercent une influence importante et probablement décisive sur le destin des joueurs placés dans des conditions sociales ordinaires ; mais certains jeux ont plus de chances que d'autres de durer la vie entière, et de mettre en cause des spectateurs d'une innocence relative. Pour la commodité l'on peut nommer ce groupe celui des jeux vitaux. Il comprend « l'Alcoolique », « le Débiteur », « Donnez-moi des coups de pied », « Cette fois je te tiens, salaud », « Regarde ce que tu m'as fait faire », ainsi que leurs variantes principales. Ces jeux fusionnent d'un côté avec les jeux conjugaux, de l'autre avec ceux des bas-fonds.

1. L'alcoolique.

Thèse. Dans l'analyse des jeux, il n'existe rien de pareil à l'alcoolisme, non plus qu'à « un alcoolique », mais il y a un rôle, celui de l'Alcoolique, dans un certain type de jeu. Si quelque anomalie biochimique ou physiologique est le premier mobile des excès de boisson — et la question reste encore ouverte —, l'étude de cette anomalie appartient au domaine de la médecine intrinsèque. L'analyse des jeux s'intéresse à quelque chose de tout différent : aux genres de transactions sociales qui sont liées à ces excès. D'où le jeu de « l'Alcoolique ».

En son plein développement c'est un jeu à cinq, bien que les rôles puissent être condensés de façon que le jeu débute

et se termine avec deux joueurs. Le rôle central est celui de l'Alcoolique — le « chat » —, joué par Leblanc. La principale réplique est donnée par le Persécuteur, typiquement interprété par un membre du sexe opposé, le conjoint le plus souvent. Le troisième rôle est celui du Sauveteur, figuré de façon générale par une personne du même sexe, fréquemment le bon médecin de famille qui s'intéresse au malade ainsi qu'aux problèmes de la boisson. Dans la situation classique, le médecin parvient à arracher l'alcoolique à sa mauvaise habitude. Au bout de six mois que Leblanc n'a pas pris le moindre verre ils se félicitent l'un l'autre. Le lendemain, on ramasse Leblanc dans le ruisseau.

Quatrième rôle : celui de la Poire, ou du Mort. En littérature il est joué par le cafetier qui fait crédit à Leblanc, qui lui donne un sandwich à l'œil et peut-être une tasse de café, sans le persécuter ni tenter de le sauver. Dans la vie ce personnage est plus souvent interprété par la mère de Leblanc, qui lui donne de l'argent, et fréquemment sympathise avec lui au sujet de l'épouse qui ne le comprend pas. Dans cette forme du jeu Leblanc doit expliquer son besoin d'argent de façon plausible — par quelque projet auquel mère et fils font semblant de croire, tout en sachant à quoi Leblanc va réellement dépenser la majeure partie de la somme. Parfois la Poire passe à un autre rôle, utile mais non essentiel : celui du Fauteur de troubles, du « brave type » qui ravitaille sans même en avoir été prié : « Viens donc boire un verre avec moi (et tu seras plus vite en bas). »

Le serviteur professionnel, dans tous les jeux de la boisson, c'est le barman ou le marchand de spiritueux. Dans le jeu de « l'Alcoolique » il assume le cinquième rôle, celui du Ravitailleur, source directe d'approvisionnement ; il comprend la langue de l'alcoolisme ; en un sens il est dans la vie de l'alcoolique le personnage le plus significatif. La différence entre le Ravitailleur et les autres joueurs, c'est la différence entre professionnel et amateur dans n'importe quel jeu : le professionnel sait quand s'arrêter. A un certain moment, un bon barman refuse de servir l'Alcoolique, lequel est alors laissé sans alcool à moins qu'il n'arrive à découvrir un plus indulgent Ravitailleur.

Durant les stades initiaux de « l'Alcoolique », l'épouse peut jouer les trois rôles secondaires : à minuit celui de la Poire, déshabillant le mari, lui préparant du café, se laissant battre par lui ; le matin le rôle du Persécuteur, gourmandant le mari pour ses mauvaises habitudes ; et le soir, le rôle du Sauveteur, essayant de persuader le mari de changer. Pendant les stades plus tardifs, en raison quelquefois de la détérioration organique, Persécuteur et Sauveteur peuvent être supprimés, bien qu'ils soient tolérés s'ils acceptent eux aussi de ravitailler. Leblanc se rendra à la Mission pour y être secouru s'il y peut prendre un repas gratuit ; ou bien il acceptera un sermon, d'amateur ou de professionnel, dans la mesure où il aura chance de recevoir une aumône ensuite.

L'expérience dont nous disposons présentement indique (fait caractéristique des jeux en général) que le *salaire* du jeu de « l'Alcoolique » provient de l'aspect auquel prêtent le moins d'attention la plupart des observateurs. Dans l'analyse de ce jeu le fait même de boire ne constitue qu'un plaisir épisodique offrant des avantages supplémentaires, le processus amenant à la culmination réelle : la « gueule de bois ». Il en va de même pour le jeu de « Schlemiel » : l'action de faire des saletés, laquelle attire la plus grande partie de l'attention, ne représente aux yeux de Leblanc qu'un moyen plaisant de s'élever jusqu'à l'essentiel : l'obtention du pardon de Lenoir.

Pour l'Alcoolique, la « gueule de bois » n'est pas tant le malaise physique que le tourment psychologique. Les deux passe-temps favoris des buveurs sont « le Martini » (combien de verres, et de quoi) et « le Lendemain matin » (que je vous raconte *ma* gueule de bois). « Le Martini » se joue en majeure partie chez les buveurs sociaux ; nombre d'alcooliques préfèrent une dure partie de « Lendemain matin » psychologique, et des organisations comme la Ligue antialcoolique offrent à cela des prétextes illimités.

Toutes les fois qu'un certain patient consultait son psychiatre après une cuite, il se traitait soi-même de tous les noms ; le psychiatre se taisait. Plus tard, relatant ces consultations à un groupe thérapeutique, Leblanc dit avec

une satisfaction pleine de suffisance que c'était le psychiatre qui l'avait traité de tous ces noms. Dans la situation thérapeutique, le principal intérêt que prennent de nombreux alcooliques à la conversation ne réside pas dans le fait qu'ils boivent, fait qu'apparemment ils mentionnent surtout par déférence à l'égard de leurs persécuteurs, mais dans les souffrances qui suivent. L'objet transactionnel du fait de boire, en dehors des plaisirs personnels qu'on en retire, consiste à organiser une situation permettant à l'Enfant d'être grondé avec sévérité non seulement par le Parent interne, mais par toute figure parentale de l'entourage que cela intéresse de rendre ce service. Par conséquent la thérapeutique de ce jeu devrait se concentrer non sur l'action de boire, mais sur le lendemain matin, sur l'abandon à l'auto-punition. Il existe un type de grand buveur, néanmoins, qui ne souffre pas de la « gueule de bois » ; un tel buveur ne rentre point dans la catégorie présente.

Il y a encore un jeu, celui de « l'Alcoolique sec », où Leblanc passe par le processus de dégradation financière ou sociale sans avoir besoin de bouteilles, exécutant la même succession de « coups » et requérant la même distribution de personnages secondaires. Ici de nouveau le lendemain matin constitue le nœud du problème. Et de fait c'est la similitude entre « l'Alcoolique sec » et « l'Alcoolique » proprement dit qui souligne qu'il s'agit de jeux dans les deux cas ; ainsi la façon de procéder pour se faire mettre à la porte d'un travail est dans les deux cas la même. « Le Drogué » ressemble à « l'Alcoolique », mais en plus sinistre, en plus dramatique, en plus sensationnel et plus rapide. Dans notre société du moins le jeu du « Drogué » repose davantage sur le Persécuteur, qu'il est aisé de se procurer, Poires et Sauveteurs étant rares, clairsemés, et le Ravitailleur assumant un rôle beaucoup plus central.

Toute une variété d'organisations gravitent autour de « l'Alcoolique », certaines de portée nationale ou même internationale, d'autres locales. Un grand nombre d'entre elles publient des règles du jeu. Presque toutes expliquent de quelle façon jouer le rôle de l'Alcoolique : prendre un verre avant le petit déjeuner, dépenser de l'argent destiné

à d'autres usages, etc. Elles définissent aussi la fonction du Sauveteur. *Les Alcooliques anonymes*, par exemple, continuent de jouer le vrai jeu mais concentrent leurs efforts pour pousser l'Alcoolique à prendre le rôle du Sauveteur. Les anciens Alcooliques sont préférables dans ce rôle parce qu'ils savent en quoi le jeu consiste, et se révèlent donc mieux qualifiés pour donner la réplique que des gens qui n'auraient jamais joué auparavant. L'on a cité le cas d'un groupe d'*Alcooliques anonymes* qui se trouva à court d'Alcooliques à se mettre sous la dent; sur quoi les membres se remirent à boire, puisqu'il n'y avait pas d'autre moyen de continuer le jeu dans l'absence de gens à sauver¹.

Il existe aussi des organisations vouées à l'amélioration du lot des autres joueurs. Certaines font pression sur le conjoint pour le faire passer du rôle de Persécuteur au rôle de Sauveteur. L'organisation qui paraît se rapprocher le plus de la notion théorique d'un traitement s'occupe des enfants mineurs des alcooliques; ces jeunes se voient encouragés à rompre avec le jeu même, plutôt qu'à changer seulement de rôle.

La cure psychologique d'un alcoolique, elle aussi, consiste à lui faire entièrement cesser le jeu plutôt que se contenter de troquer un rôle contre un autre. En certains cas la chose a été possible, quoique ce soit une tâche ardue que de trouver quelque chose d'aussi intéressant, aux yeux de l'Alcoolique, que la continuation de son jeu. Etant donné que l'Alcoolique a classiquement peur de l'intimité, le substitut peut devoir être un autre jeu plutôt qu'une relation débarrassée du jeu. Souvent les alcooliques prétendus guéris ne constituent pas une compagnie très stimulante; il se peut qu'ils éprouvent dans leur existence un manque d'excitation, et soient tentés sans arrêt de retourner à leurs anciennes amours. Le critère d'une bonne « cure de jeu » serait que l'ex-Alcoolique pût boire en société sans aller jusqu'à compromettre sa santé. La cure habituelle d'« abstinence totale » ne saurait contenter l'analyste du jeu.

De la description de ce jeu ressort le fait que pour le Sauveteur il existe une grande tentation de jouer à « J'essaie

uniquement de vous aider » ; pour le Persécuteur, de jouer à « Vois ce que tu m'as fait » ; et pour la Poire, de jouer à « Ce brave Joe ». A mesure que se développaient des organisations de sauvetage qui répandaient l'idée que l'alcoolisme était une maladie, les alcooliques ont appris à jouer à « la Jambe de bois ». La loi, qui s'intéresse tout particulièrement à ce genre de personnes, tend de nos jours à encourager la chose. L'accent s'est déplacé du Persécuteur au Sauveteur, de « J'ai péché » à « Qu'espérer d'autre d'un malade ? » (ce qui fait partie du courant moderne de pensée qui s'éloigne de la religion vers la science). D'un point de vue existentiel, ce changement est contestable, et d'un point de vue pratique il semble avoir peu fait pour diminuer la vente de spiritueux aux grands buveurs. Néanmoins *les Alcooliques anonymes* demeurent, pour la majorité du public, la meilleure initiation à la thérapeutique de l'excès d'indulgence.

Antithèse. C'est un fait bien connu que « l'Alcoolique » est le plus souvent pratiqué de manière âpre, et qu'il est malaisé d'y renoncer. Nous connaissons le cas d'une alcoolique, laquelle prenait fort peu de part aux activités d'un groupe thérapeutique, jusqu'au jour où elle crut en savoir suffisamment sur les autres membres pour continuer son jeu. Alors, elle leur demanda ce qu'ils pensaient d'elle. Comme elle s'était montrée assez agréable, plusieurs la complimentèrent ; mais elle protesta : « Ce n'est pas là ce que je veux. Je veux savoir ce que vous pensez vraiment. » De toute évidence elle espérait des commentaires désobligeants. Les autres femmes refusèrent de la persécuter ; là-dessus, elle rentra chez elle et dit à son mari que si elle prenait un verre de plus il devrait soit divorcer, soit la mettre à l'hôpital. Le mari promit ; le soir-même elle s'enivra, et son mari la plaça dans une maison de santé. Là, les autres personnes refusèrent de jouer les rôles de persécuteurs que leur avait distribués Mme Leblanc ; elle fut incapable de supporter cette conduite antithétique, en dépit des efforts de tous afin de renforcer la conscience qu'elle avait acquise de son cas. Chez elle, elle trouva quelqu'un qui voulut bien jouer le rôle qu'elle exigeait.

Dans d'autres cas, toutefois, il se révèle possible de

donner au malade une préparation suffisante pour lui permettre de renoncer au jeu, et de tenter une véritable cure sociale où le thérapeute refuse de jouer les Persécuteurs ou les Sauveteurs. Il est aussi peu recommandé qu'il interprète le rôle de la Poire en autorisant le patient à enfreindre ses obligations d'argent et de ponctualité. Le processus thérapeutique correct, d'un point de vue transactionnel, consiste, après un soigneux travail de base, à adopter une position contractuelle Adulte en refusant de jouer aucun des rôles, dans l'espoir que le patient se montrera capable de supporter non seulement l'abstinence de la boisson, mais encore celle de son jeu. Sinon, mieux vaut l'adresser à un Sauveteur.

L'antithèse offre une difficulté particulière, le grand buveur étant considéré dans la majorité des pays occidentaux comme un morceau de choix pour la censure, l'intérêt ou la générosité ; de plus, celui qui refuse de jouer aucun de ces rôles a tendance à soulever l'indignation publique. Une approche rationnelle peut alarmer davantage encore les Sauveteurs que l'Alcoolique, entraînant parfois des conséquences fâcheuses pour la thérapeutique. Dans une situation clinique déterminée un groupe de travail s'intéressait sérieusement au jeu de « l'Alcoolique », et tâchait de réaliser de vraies cures en démembrant le jeu plutôt qu'en se bornant à venir en aide aux patients. Dès que la chose devint apparente, le groupe se trouva paralysé par le comité de profanes qui soutenait la clinique ; aucun des membres du groupe ne fut jamais rappelé au traitement de ces malades.

Jeux apparentés. Un intéressant jeu secondaire de « l'Alcoolique » a nom « Prenez donc un verre ». Ce dernier jeu fut découvert grâce à la perspicacité d'un étudiant en psychiatrie industrielle. Leblanc et sa femme (une Persécutrice sobre) vont en pique-nique avec Lenoir et sa femme (deux Poires). Leblanc dit aux Lenoir : « Prenez donc un verre ! » S'ils en prennent un, cela donne à Leblanc licence d'en prendre quatre ou cinq. Le jeu se trouve démasqué si les Lenoir refusent. Leblanc, d'après les règles de la boisson, a droit alors aux insultes, et trouvera des compagnons plus

accommodants pour son prochain pique-nique. Ce qui se présente au niveau social comme une générosité d'Adulte est au niveau psychologique un acte d'insolence, grâce à quoi l'Enfant de Leblanc gagne l'indulgence Parentale de Lenoir en le corrompant ouvertement sous le nez même de Mme Leblanc, qui se trouve dans l'impossibilité de protester. En réalité c'est précisément parce qu'elle « se trouve dans l'impossibilité de protester » que Mme Leblanc consent à l'arrangement tout entier, puisqu'elle est tout aussi désireuse que le jeu continue, avec elle-même dans le rôle de la Persécutrice, que M. Leblanc, avec lui-même dans le rôle de l'Alcoolique. Les récriminations de Mme Leblanc contre son mari, le lendemain matin du pique-nique, sont faciles à imaginer. Cette variante peut causer des complications si Leblanc est le patron de Lenoir.

La Poire, généralement, ne s'en tire pas aussi mal que ne le sous-entend son nom. Souvent les Poires sont des isolés qui ont beaucoup à gagner de leur gentillesse envers les Alcooliques. Le cafetier qui joue à « Ce brave Joe » se fait par là quantité de relations, et peut s'attirer dans son milieu social une bonne réputation, non seulement en qualité d'homme généreux, mais encore en tant que bon conteur d'anecdotes.

Une variante du « Brave Joe », à ce propos, consiste à demander partout conseil sur la meilleure façon d'aider les gens. Voilà l'exemple d'un jeu plaisant, constructif et qui mérite d'être encouragé. A l'opposé se trouve le jeu du « Dur », qui prend des leçons de violence ou demande conseil sur la meilleure façon de faire du mal aux gens. Bien qu'il ne commette jamais ces atrocités, le joueur a le privilège de s'assimiler à de vrais durs qui jouent pour de bon, et peut profiter du reflet de leur gloire. Il s'agit d'un cas particulier de ce que les Français nomment des « fanfarons de vice ».

Analyse.

Thèse : Que j'ai été méchant ! Vois si tu peux me faire cesser.

But : Autopunition.

Rôles : L'Alcoolique, le Persécuteur, le Sauveteur, la Poire, le Ravitailleur.

Dynamique : Frustration orale.

Exemples : 1) Essaie de m'attraper. Les prototypes de ce jeu sont difficiles à relier entre eux par suite de sa complexité. Néanmoins les enfants, en particulier ceux des alcooliques, exécutent souvent beaucoup des manœuvres caractéristiques de l'Alcoolique. « Vois si tu peux me faire cesser », qui sous-entend le fait de mentir, de cacher, de rechercher les commentaires défavorables, ainsi que les gens serviables, de découvrir un voisin bienveillant qui se laissera « taper », etc. L'autopunition est souvent remise à plus tard. 2) L'alcoolique et son entourage.

Paradigme social : Adulte-Adulte.

L'Adulte : « Dis-moi ce que tu penses vraiment de moi, ou bien aide-moi à cesser de boire. »

L'autre Adulte : « Je serai franc avec toi. »

Paradigme psychologique : Parent-Enfant.

L'Enfant : « Vois si tu peux me faire cesser. »

Le Parent : « Tu dois cesser de boire, parce que... »

« **Coups** » : 1) Provocation — accusation ou pardon.
2) Complaisance — colère ou déception.

Avantages : 1) Psychologique interne : a) le fait de boire en tant que procédé — rébellion, caractère rassurant, satisfaction de désirer ardemment. b) « L'Alcoolique » en tant que jeu — l'autopunition (probable). 2) Psychologique externe — évitement de l'intimité sexuelle, entre autres formes d'intimité. 3) Social interne — Vois si tu peux me faire cesser. 4) Sociaux externes — « le Lendemain matin » ; « le Martini », entre autres passe-temps. 5) Biologique — alternance des échanges d'amour et de colère. 6) Existentiel — Tout le monde veut me priver.

2. Le débiteur.

Thèse. « Le Débiteur » est plus qu'un jeu. En Amérique, cela tend à devenir un scénario, un plan de vie entière, tout

comme en certaines jungles d'Afrique et de Nouvelle-Guinée². Là, les parents d'un jeune homme lui achètent une épouse à un prix énorme, l'endettant vis-à-vis d'eux pour des années. En Amérique, la même coutume prévaut, du moins dans les régions les plus civilisées du pays, sinon que le prix de la femme devient celui de la maison, et que, si les parents n'ont rien à voir là-dedans, leur rôle est repris par la banque.

Ainsi le jeune homme de Nouvelle-Guinée, avec un vieux bracelet-montre qui pendille à son oreille afin de lui porter chance, et le jeune Américain, avec un bracelet-montre neuf au poignet pour lui porter chance, ont tous deux le sentiment d'avoir un « but » dans la vie. La grande célébration, mariage ou pendaison de crémaillère, a lieu non pas quand la dette est acquittée, mais lorsqu'elle est contractée. Ce sur quoi la télévision, par exemple, met l'accent, ce n'est pas l'homme entre deux âges qui a fini par purger son hypothèque, mais le jeune homme qui emménage en sa nouvelle demeure avec sa famille, brandissant fièrement les papiers qu'il vient de signer et qui le ligoteront durant la plus grande partie de ses années productives. Une fois qu'il a réglé ses dettes — l'hypothèque, les frais d'études des enfants, l'assurance —, on le considère comme un problème, un « ancien » à qui la société doit fournir non seulement le confort matériel, mais un nouveau « but ». Comme en Nouvelle-Guinée, s'il est très malin, il peut devenir grand créancier au lieu de grand débiteur, mais cela se produit assez rarement.

Tandis que j'écris ces lignes, un cloporte traverse mon bureau, Si je le retourne sur le dos, je peux le voir âprement se démener pour se remettre sur pattes. Pendant ce temps, il a un « but » dans la vie. Lorsqu'il y parvient l'on peut presque distinguer son expression de triomphe. Et le voilà reparti. Il est permis de l'imaginer racontant son histoire à la prochaine assemblée des cloportes, respectueusement considéré par la jeune génération comme le cloporte *qui a fait ça*. Pourtant, à sa fierté se mêle une certaine déception. Maintenant qu'il a « réussi », la vie lui paraît sans but. Peut-être qu'il vaudrait là peine de lui faire à l'encre une

marque sur le dos, de manière à le reconnaître s'il prend ce risque. Un courageux animal, le cloporte. Rien d'étonnant qu'il ait survécu des millions d'années.

Cependant la majorité des jeunes Américains ne prennent leur hypothèque très au sérieux que dans les moments critiques. S'ils sont déprimés, ou si la situation économique est mauvaise, leurs obligations les forcent à continuer, et peuvent en empêcher quelques-uns de se tuer. La plupart du temps, ils pratiquent un jeu modéré de « Sans mes dettes... », mais pour le reste, jouissent de l'existence. Seuls, quelques-uns font carrière en jouant une forme aiguë du « Débiteur ».

« Essaie un peu de récupérer ton argent » (EPRA), joué communément par les jeunes couples mariés, illustre comment un jeu se trouve organisé de telle sorte que le joueur « gagne » à tous les coups. Les Leblanc se procurent à crédit toutes sortes de marchandises et de services, infimes ou luxueux, suivant leur milieu et la façon dont leurs parents ou grands-parents leur ont appris à jouer. Si le créancier renonce après quelques timides essais de récupérer son argent, les Leblanc peuvent jouir impunément de ce qu'ils ont acquis, et dans ce sens ils ont gagné. Si le créancier fait des tentatives plus énergiques, ils jouissent des plaisirs de la chasse aussi bien que de l'usage des achats. La forme aiguë du jeu se joue si le créancier est résolu à rentrer dans ses fonds. Pour obtenir son argent, il devra recourir aux moyens extrêmes. Ces derniers présentent, en général, un élément de coercition : aller trouver les employeurs de Leblanc, ou débarquer chez lui d'un camion bruyant, voyant, marqué en grosses lettres AGENCE DE RECOUVREMENT.

A cet endroit se trouve un embranchement. Leblanc sait maintenant qu'il va probablement lui falloir payer. Mais en raison de l'élément coercitif, rendu manifeste, dans la majorité des cas, par la « troisième lettre » du collecteur (« Si vous ne vous présentez pas à notre bureau dans les quarante-huit heures... »), Leblanc se sent formellement autorisé à se mettre en colère ; il bifurque alors vers une variante de « Cette fois je te tiens, salaud ». Dans ce cas, il gagne en

démontrant que le créancier est âpre, sans cœur et déloyal. Les deux avantages les plus visibles de cette situation sont : 1° qu'elle renforce la position existentielle de Leblanc, forme déguisée de « tous les créanciers sont des grippe-sous », et 2) qu'elle offre un grand avantage social externe, Leblanc se trouvant désormais en mesure de dire ouvertement à ses amis du mal du créancier, sans perdre sa propre réputation de « Brave Joe ». Il peut encore exploiter d'autres avantages, d'ordre social interne, en affrontant le créancier lui-même. De plus, cela justifie les avantages que Leblanc tire du système de crédit : si les créanciers sont gens de cet acabit, comme Leblanc en a maintenant fait la preuve, pourquoi paierait-on jamais ?

« Le Créancier », sous la forme « Essaie un peu de ne pas me payer » (EPPP), est parfois joué par de petits propriétaires d'immeubles. Les joueurs d'EPRA et d'EPPP se reconnaissent entre eux facilement ; la perspective des avantages transactionnels et du sport les satisfait en secret ; ils en viennent volontiers aux prises. Peu importe qui gagne l'argent : chacun a amélioré la position de l'autre en jouant à « Pourquoi faut-il que ça m'arrive toujours à moi ? » une fois que tout est consommé.

Les jeux d'argent peuvent présenter des conséquences très sérieuses. Si ces descriptions semblent facétieuses, ainsi qu'elles le paraissent à certaines personnes, ce n'est pas parce qu'elles ont trait à des futilités, mais parce qu'elles exposent les motivations futiles qui se cachent derrière des choses que l'on nous a enseigné à prendre au sérieux.

Antithèse. L'antithèse évidente d'EPRA consiste à demander un paiement comptant. Mais un bon joueur d'EPRA possède des méthodes pour contourner cette difficulté, lesquelles agiront sur tous les créanciers, sinon les plus durs à cuire. L'antithèse d'EPPP, c'est la promptitude et l'honnêteté. Les joueurs acharnés d'EPRA et d'EPPP étant les uns et les autres des professionnels dans toute l'acception du terme, l'amateur a aussi peu de chances, s'il s'attaque à eux, que s'il jouait pour de l'argent contre des joueurs professionnels. Bien que l'amateur ne gagne que rarement, du moins lui est-il permis de s'amuser s'il se trouve entraîné

dans l'un de ces jeux. Etant donné que les deux jeux se jouent traditionnellement sur le mode sinistre, rien ne déconcertera plus les professionnels que de voir un amateur-victime éclater de rire au dénouement. Dans les milieux financiers, pareil comportement disqualifie sans appel. Suivant les cas rapportés à l'auteur, le fait de rire lorsque dans la rue on rencontre un débiteur est pour lui tout aussi surprenant, frustrant et déconcertant que pour un Schlemiel un jeu d'anti-« Schlemiel ».

3. Donnez-moi des coups de pied.

Thèse. Ce jeu est pratiqué par des gens dont le comportement social équivaut à porter une pancarte où l'on pourrait lire : « Ne me donnez pas de coups de pied s'il vous plaît. » La tentation est presque irrésistible, et quand le résultat naturel s'est produit, Leblanc s'écrie piteusement : « Mais la pancarte dit : *Ne donnez pas* de coups de pied ! » Puis il ajoute, incrédule : « Pourquoi faut-il que ça m'arrive toujours à moi ? » (PATM). Cliniquement le PATM peut être introjecté, déguisé sous ce cliché de « la Psychiatrie » : « Chaque fois que je fais un effort, je suis tout agité. » L'un des éléments du jeu de PATM provient d'un orgueil à rebours : « Mes malheurs sont supérieurs aux vôtres. » Ce facteur se rencontre souvent chez les paranoïdes.

Si les personnes de l'entourage de Leblanc sont empêchées de le frapper par leur gentillesse, par le jeu de « J'essaie uniquement de vous aider », par les conventions sociales ou le règlement d'une organisation quelconque, le comportement de Leblanc se fait de plus en plus provocant jusqu'à ce qu'il ait dépassé les bornes, forçant ainsi les autres à lui rendre le service qu'il demande. Les hommes de ce genre sont des parias, des laissés pour compte, renvoyés de partout.

Le jeu correspondant chez les femmes, c'est le jeu de « Râpée ». Souvent « comme il faut », elles se donnent du mal afin d'être miteuses. Elles veillent à ce que leurs revenus, pour de « bonnes » raisons, ne dépassent jamais

de beaucoup le minimum vital. Si quelque aubaine leur tombe du ciel, il se trouvera toujours des jeunes gens entreprenants qui les aideront à s'en débarrasser, leur donnant en échange des parts dans une nouvelle affaire véreuse, ou quelque chose d'approchant. Le langage familier surnomme ce genre de femme « l'Amie de ma mère », toujours prête à donner de judicieux conseils Parentaux mais à vivre indirectement sur l'expérience d'autrui. Le PATM de ces femmes est du type silencieux, et seul, leur comportement de lutte courageuse sous-entend : « Pourquoi faut-il que ça m'arrive toujours à moi ? »

Une forme intéressante de PATM se présente chez des êtres bien adaptés qui font une croissante moisson de récompenses et de succès, dépassant fréquemment leurs propres espérances. Ici le PATM peut conduire à des réflexions sérieuses, constructives, ainsi qu'au développement personnel dans le meilleur sens de l'expression, s'il prend la forme : « Qu'ai-je vraiment fait pour mériter cela ? »

4. *Cette fois je te tiens, salaud.*

Thèse. Sous sa forme classique, ce jeu se rencontre dans les parties de poker. Leblanc reçoit des cartes imbattables, telles que quatre as. A ce moment, s'il est joueur de CFTS, il s'intéresse plus au fait que Lenoir se trouve entièrement à sa merci qu'à bien jouer au poker ou à gagner de l'argent.

Leblanc, devant faire exécuter des travaux de plomberie, vérifia très soigneusement le devis avec le plombier avant de lui donner son accord. Le prix fut arrêté, et l'on convint qu'il n'y aurait pas de suppléments. Quand le plombier présenta sa facture, il y inclut quelques dollars en supplément pour une valve nécessaire à laquelle on n'avait pas songé — quatre dollars environ sur un travail de quatre cents dollars. Leblanc se mit en fureur, appela le plombier au téléphone, exigeant des explications. Le plombier refusa d'en rabattre. Leblanc lui écrivit une longue épître où il critiquait l'intégrité, l'honnêteté du plombier, refusant de

payer la facture tant que le supplément n'aurait pas été retiré. Le plombier finit par céder.

Il devint vite évident que Leblanc et le plombier jouaient des jeux l'un et l'autre. Pendant leurs négociations chacun d'eux avait reconnu les possibilités qu'offrait l'autre. Le plombier joua son « coup » de provocation lorsqu'il présenta sa facture. Leblanc ayant la parole du plombier, ce dernier se trouvait manifestement dans son tort. Alors, Leblanc se reconnut le droit de déverser sur l'autre une rage presque sans bornes. Au lieu de négocier tout bonnement, avec la dignité convenable aux critères Adultes auxquels il désirait obéir, fût-ce avec un peu de contrariété, Leblanc sauta sur l'occasion de critiquer *in extenso* la moralité de son adversaire. En surface, la discussion se déroulait entre Adultes, il s'agissait d'une légitime contestation d'affaires au sujet d'une somme fixée. Au niveau psychologique, cela se passait entre Parent et Adulte : Leblanc exploitait son objection (sa position) futile, bien que socialement défendable, pour décharger sur un adversaire qui tâchait de le filouter la fureur accumulée depuis des années, tout comme aurait pu faire en pareil cas sa propre mère. Il ne tarda pas à reconnaître son attitude sous-jacente (CFTS) et se rendit compte du ravissement secret où l'avait plongé la provocation du plombier. Après quoi Leblanc se rappela que dès sa plus tendre enfance il s'était tenu à l'affût de ce genre d'injustices, qu'il les avait accueillies avec délectation, exploitées avec la même énergie. En beaucoup des cas cités, il avait oublié la provocation proprement dite, mais se remémorait avec un grand luxe de détails le déroulement du combat qui avait suivi. Le plombier jouait, semble-t-il, à quelque variante de « Pourquoi faut-il que ça m'arrive à moi ? » (PATM).

CFTS constitue un jeu à deux qu'il faut distinguer de « C'est affreux » (CA). Le « chat » de CA recherche les injustices afin de s'en plaindre à une tierce personne, organisant un jeu à trois : l'Agresseur, la Victime et le Confident. CA se joue en vertu de la maxime : « Le malheur aime la compagnie. » Le confident est généralement un autre joueur de CA ; PATM se joue aussi à trois bien qu'ici le « chat »

tente d'établir sa propre supériorité dans l'infortune, et s'irrite de la concurrence émanant d'autres malheureux. CFTS est commercialisé dans une forme professionnelle à trois, le « jeu du furet ». CFTS peut également se pratiquer sous l'aspect d'un jeu conjugal à deux, aux variétés plus ou moins subtiles.

Antithèse. La meilleure antithèse est un comportement correct. Il conviendrait d'établir à la première occasion, de manière explicite et détaillée, la structure contractuelle d'une relation avec un joueur de CFTS, puis d'en appliquer strictement les règles. Ainsi dans la pratique médicale, la question du paiement des rendez-vous manqués ou annulés doit-elle être réglée clairement, sans délai, et des précautions supplémentaires doivent-elles être prises afin d'éviter les erreurs d'écritures. S'il se présente un contretemps imprévu, l'antithèse consiste à s'incliner de bonne grâce, sans discuter, jusqu'à ce que le thérapeute soit prêt à s'attaquer au jeu. Dans la vie de tous les jours, les relations d'affaires avec des joueurs de CFTS sont toujours des risques délibérés. La femme d'un de ces joueurs devra être traitée avec une correction polie ; il conviendra d'éviter jusqu'au moindre flirt, jusqu'aux galanteries, aux privautés les plus anodines, en particulier si le mari paraît les encourager lui-même.

Analyse.

Thèse : Cette fois je te tiens, salaud.

But : Justification.

Rôles : Victime, Agresseur.

Dynamique : Rage jalouse.

Exemples : 1) Cette fois, c'est moi qui t'ai eu. 2) Mari jaloux.

Paradigme social : Adulte-Adulte.

L'Adulte : « Voyez, vous avez mal fait. »

L'autre Adulte : « Maintenant que vous me le montrez je crois que vous avez raison. »

Paradigme psychologique : Parent-Enfant.

Le Parent : « Je t'ai surveillé dans l'espoir que tu commettrais une faute. »

L'enfant : « Cette fois, c'est toi qui m'as eu. »

Le Parent : « Oui, et je vais te faire éprouver la pleine mesure de ma fureur. »

Coups : 1) Provocation — accusation. 2) Défense — accusation. 3) Défense — punition.

Avantages : 1) Psychologique interne — justification de la rage. 2) Psychologique externe — évite la confrontation de ses propres déficiences. 3) Social interne — CFTS. 4) Social externe — ils cherchent toujours à vous avoir. 5) Biologique — échanges hostiles, en général ipsisexuels. 6) Existentiel — on ne peut pas faire confiance aux gens.

5. Regarde ce que tu m'as fait faire.

Thèse. Sous sa forme classique il s'agit d'un jeu conjugal, et qui brise bien des unions ; mais cela peut également se jouer entre parents et enfants, ainsi que dans la vie professionnelle.

1) RTMFF, premier degré : Leblanc, se sentant peu sociable, s'absorbe dans une activité qui tend à le protéger contre autrui. Peut-être que tout ce que Leblanc désire à ce moment-là c'est qu'on le laisse en paix. Un intrus, tel que sa femme ou l'un de ses enfants, entre ou bien pour être « caressé », ou bien pour demander quelque chose comme : « Où sont les tenailles ? » Cette interruption est « cause » que le ciseau, le pinceau, la machine à écrire ou le fer à souder de Leblanc vont de travers, sur quoi Leblanc se retourne avec rage contre l'intrus, en s'écriant : « Regarde ce que tu m'as fait faire ! » A mesure que l'incident se répète au long des années, la famille de Leblanc tend de plus en plus à le laisser seul quand il se trouve occupé. Bien sûr, ce n'est pas l'intrus mais l'irritation de Leblanc qui « provoque » le faux mouvement, et Leblanc n'est que trop content lorsqu'il se produit car il lui fournit un prétexte afin d'éjecter le visiteur. Hélas ! les enfants n'ont que trop de dispositions pour apprendre ce jeu, de sorte qu'il se transmet facilement de génération en génération. Les satisfactions, les avantages sous-jacents se trouvent plus clairement démontrés lorsqu'il est joué avec plus de ruse.

2) RTMFF, second degré : Si RTMFF est à la base d'une façon de vivre, au lieu de n'être employé qu'à l'occasion comme un simple mécanisme protecteur, Leblanc épouse une femme qui joue à « J'essaie uniquement de t'aider », ou à l'un des jeux de la même famille. Alors, il devient aisé pour Leblanc de charger sa femme des décisions à prendre. Cela peut souvent se faire sous le déguisement de la considération ou de la galanterie. Leblanc peut, avec déférence et courtoisie, laisser Mme Leblanc décider où aller dîner ou quel film aller voir. Si les choses tournent bien, tant mieux pour Leblanc. Sinon, il est en mesure de la blâmer en disant ou sous-entendant : « C'est toi qui m'as entraîné là-dedans », simple variante à RTMFF. Ou bien il peut rejeter sur Mme Leblanc le poids des décisions concernant l'éducation des enfants, tout en conservant le rôle d'exécutant ; si les enfants en pâtissent, il peut jouer carrément à RTMFF. Voilà qui prépare le terrain pour, avec les années, blâmer la mère si les enfants tournent mal ; en ce cas RTMFF ne constitue pas une fin en soi mais se borne à fournir des satisfactions passagères sur le chemin de « Je te l'avais bien dit », ou de « Regarde où nous en sommes à cause de toi ».

Le joueur professionnel qui fait son chemin psychologique au moyen de RTMFF l'emploiera aussi dans son travail. Dans la variété professionnelle de RTMFF, l'expression de ressentiment de celui qui a longtemps souffert se substitue aux paroles. A ses assistants le joueur demande conseil, « démocratiquement » ou bien en signe de « bonne gestion ». De la sorte il peut atteindre une position inexpugnable, d'où terroriser ses subordonnés. Toutes les fautes qu'il commet peuvent être mises à profit contre eux, en les en blâmant. Joué contre des supérieurs, ce jeu (les accuser de ses propres fautes) devient autodestructeur et risque de conduire au licenciement, ou, dans l'armée, au transfert à une autre unité. En ce cas c'est un composant de « Pourquoi faut-il que ça m'arrive toujours à moi ? » chez les êtres de ressentiment, ou de « Je n'en sors pas » chez les dépressifs — ces deux derniers jeux appartenant à la famille de « Donnez-moi des coups de pied ».

3) RTMFF, troisième degré : Sous sa forme aiguë il

advient que RTMFF soit joué par des paranoïdes contre des gens assez imprudents pour leur donner des conseils (voir « J'essaie uniquement de vous aider »). Ici, cela peut devenir dangereux, et même, en certains cas rares, fatal.

« Regarde ce que tu m'as fait faire » (RTMFF) et « C'est toi qui m'as entraîné là-dedans » (TMELD) se complètent fort bien l'un l'autre, en sorte que la combinaison RTMFF-TMELD constitue une base classique à la secrète règle du jeu de nombreux ménages, règle du jeu qu'illustre l'épisode suivant.

D'un commun accord, Mme Leblanc tenait les comptes du ménage et payait les factures sur le commun compte en banque, M. Leblanc « n'entendant rien aux chiffres ». Tous les quelques mois l'on notifiât aux Leblanc qu'ils étaient à découvert, et M. Leblanc devait à la banque arranger la situation. Chaque fois que l'on recherchait l'origine de la chose, il se révélait que Mme Leblanc avait fait un achat coûteux sans le dire à son mari. Celui-ci jouait une furieuse partie de TMELD. Mme Leblanc, en larmes, essuyait ces reproches et promettait de ne pas recommencer. Tout allait bien pendant quelque temps, puis un agent de recouvrement surgissait, exigeant le règlement d'une facture en souffrance depuis longtemps. M. Leblanc, qui n'avait jamais entendu parler de cette facture, interrogeait sa femme. Elle jouait alors son propre RTMFF, déclarant que c'était sa faute à lui. Puisqu'il lui avait défendu de mettre à découvert le compte en banque, la seule façon de joindre les deux bouts consistait pour Mme Leblanc à laisser impayée cette grosse facture, et à cacher à son mari les créanciers importuns.

Dix ans durant le ménage avait pratiqué ces petits jeux, prétextant que chaque fois serait la dernière après quoi cela changerait — et cela changeait pour quelques mois. En thérapeutique, M. Leblanc analysa très adroitement ce jeu sans la moindre assistance du thérapeute ; il imagina de plus un remède efficace. D'un commun accord, lui-même et Mme Leblanc mirent à son nom à lui tous les comptes de frais, ainsi que le compte bancaire. Mme Leblanc continua de tenir les écritures et de rédiger les chèques, mais son mari voyait le premier les factures et contrôlait les paie-

ments. De la sorte, ni les créanciers ni les découverts ne lui pouvaient échapper, et le couple se partageait les travaux budgétaires. Privés des satisfactions et des avantages de RTMFF-TMELD, les Leblanc, désorientés d'abord, furent ensuite amenés à se demander l'un à l'autre des satisfactions moins tortueuses, plus constructives.

Antithèse. L'antithèse de RTMFF, premier degré, consiste à laisser le joueur tranquille ; l'antithèse de RTMFF, second degré, consiste à rejeter la décision sur Leblanc. Le joueur du premier degré peut réagir par un sentiment d'abandon, mais rarement de colère ; le joueur du second degré peut se renfrogner s'il est forcé de prendre l'initiative, en sorte que l'anti-RTMFF systématique entraîne des conséquences désagréables. L'antithèse de RTMFF, troisième degré, doit être confiée à des professionnels compétents.

Analyse partielle.

Le but de ce jeu, c'est l'autodéfense. Sur le plan dynamique, la forme bénigne peut se relier à l'éjaculation précoce, la forme maligne à une rage fondée sur l'angoisse de « castration ». Les enfants prennent facilement l'habitude de jouer à ce jeu. Le bénéfice psychologique externe (évitement de responsabilité) domine, et le jeu se trouve souvent précipité par la menace d'une intimité imminente, l'irritation « justifiée » offrant une bonne excuse pour éviter les relations sexuelles. Position existentielle : « Je suis sans reproche. »

Note.

Nous devons remercier le docteur Rodney Nurse et Mrs Frances Matson, du Centre de traitement et de rééducation de l'alcoolisme d'Oakland (Californie), ainsi que les docteurs Kenneth Everts, R. J. Starrels, Robert Goulding, entre autres personnes particulièrement intéressées par ce problème, pour leurs efforts persévérants dans l'étude de « l'Alcoolique » en tant que jeu, pour leur contribution à notre étude et pour leurs critiques à ce sujet.

Références :

1. BERNE, Eric. *Un guide pour le profane à travers la psychiatrie et la psychanalyse*. Simon & Schuster, New York, 1957, p. 191.
2. MEAD, Margaret. *Croissance en Nouvelle-Guinée*. William Morrow & Company, New York, 1951.

Jeux conjugaux

Presque tous les jeux peuvent servir de charpente à la vie conjugale et familiale, mais certains, comme « Sans toi », s'épanouissent mieux, ou, comme « la Femme frigide », sont tolérés plus longtemps sous la contrainte légale de l'intimité contractuelle. Il va de soi que les jeux conjugaux ne sauraient être qu'arbitrairement séparés des jeux sexuels, traités dans un chapitre distinct. Les jeux qui de façon caractéristique atteignent leur plus total épanouissement dans la relation conjugale comprennent « Coincé », « le Tribunal », « la Femme frigide » et « l'Homme frigide », « Ereintée », « Sans toi », « Tu vois bien comme j'ai essayé », et « Chérie ».

1. *Coincé.*

Thèse. « Coincé » illustre plus clairement que la plupart des jeux leur caractère de manœuvres, et leur fonction de barrières contre l'intimité. De façon paradoxale, ce jeu consiste à refuser avec hypocrisie de jouer le jeu d'autrui.

1. Mme Leblanc propose à son mari qu'ils aillent au cinéma. M. Leblanc accepte.

2a. Mme Leblanc commet une gaffe « inconsciente ». Elle mentionne avec un parfait naturel, dans la conversation, que la maison a besoin d'être repeinte. Il s'agit là d'un projet coûteux, et Leblanc a récemment dit à sa femme que leurs

finances n'étaient pas brillantes ; il priait Mme Leblanc de ne pas le gêner ou l'ennuyer en proposant des dépenses extraordinaires, au moins jusqu'au début du mois suivant. Le moment est donc mal choisi pour mettre sur le tapis l'état de la maison, et Leblanc réagit violemment.

2b. Variante : Leblanc amène la conversation sur la maison, rendant malaisé pour Mme Leblanc de résister à la tentation de déclarer que la maison a besoin d'être repeinte. Ainsi que dans le cas précédent Leblanc réagit violemment.

3. Mme Leblanc prend la mouche et dit que s'il est aussi mal luné, elle ne l'accompagnera pas au cinéma, et qu'il ferait mieux d'y aller seul. Il répond que puisque c'est comme ça, il ira seul.

4. Leblanc va au cinéma (ou sort avec ses copains), laissant à la maison Mme Leblanc cuver son amertume.

Ce jeu comporte deux astuces possibles :

A. Mme Leblanc sait fort bien, par suite d'expériences antérieures, qu'elle n'est pas censée prendre au sérieux l'agacement de son mari. Ce qu'il veut réellement, c'est qu'elle reconnaisse de façon quelconque le courage dont il fait preuve afin de gagner leur vie ; après quoi, ils partiraient contents. Mais Mme Leblanc refuse de jouer, et lui se sent lâché salement. Il part, plein de déception et de rancune, tandis qu'elle reste, victime en apparence, mais avec un secret sentiment de triomphe.

B. Leblanc sait fort bien, par suite d'expériences antérieures, qu'il n'est pas censé prendre au sérieux le ressentiment de sa femme. Ce qu'elle veut réellement, c'est qu'il la cajole ; après quoi, ils partiraient contents. Mais il refuse de jouer, tout en sachant que son refus n'est pas honnête : il n'ignore pas qu'elle désire être cajolée, mais fait semblant de l'ignorer. Il part, d'excellente humeur et soulagé, victime en apparence, laissant sa femme en proie à la déception et à la rancune.

Aux yeux du naïf, dans chacun de ces cas la position du vainqueur est irréprochable ; tout ce qu'il ou elle a fait consistait à prendre l'autre au pied de la lettre. La chose est plus nette en (B), où Leblanc prend pour argent comptant le refus de sortir de sa femme. Tous deux savent que

« c'est de la triche », mais puisque Mme Leblanc a dit ce qu'elle a dit, la voilà coincée.

Le bénéfice le plus manifeste, ici, est d'ordre psychologique externe. M. et Mme Leblanc considèrent le cinéma comme un stimulant sexuel ; il est plus ou moins prévu qu'au retour ils feront l'amour. Voilà pourquoi celui des deux qui désire éviter cette intimité organise le jeu grâce au « coup » (2a) ou (2 b). Il s'agit d'une variété particulièrement exaspérante de « la Scène » (cf. chapitre 9). Le partenaire « lésé » peut bien sûr en profiter pour se refuser à faire l'amour en raison de son indignation justifiée, et l'époux coincé n'a pas de recours.

Antithèse. Pour Mme Leblanc, elle est simple. La seule chose à faire consiste à changer d'idée, à prendre le bras de son mari, à sourire, à sortir avec lui (passant ainsi de l'état Enfantin à l'état Adulte de l'ego). Pour M. Leblanc c'est plus difficile, sa femme ayant désormais l'initiative ; mais s'il passe en revue la situation dans son ensemble, M. Leblanc peut réussir à persuader sa femme, à force de caresses, à sortir avec lui soit comme un Enfant boudeur que l'on vient de calmer, soit, et cela vaut mieux, comme un Adulte.

« Coincé » se rencontre sous une forme un peu différente en tant que jeu familial impliquant les enfants ; dans ce cas cela ressemble au « double tour » qu'ont décrit Bateson et ses associés¹. Ici l'enfant se trouve coincé de telle sorte qu'il ait tort quoi qu'il fasse. Si l'on en croit l'école de Bateson, cela peut constituer dans la schizophrénie un important facteur étiologique. Selon notre terminologie, donc, la schizophrénie peut représenter l'antithèse opposée par un enfant au jeu de « Coincé ». Le traitement des schizophrènes adultes par l'analyse des jeux confirme cette théorie — c'est-à-dire que, si l'analyse du jeu familial de « Coincé » démontre que le comportement schizophrénique a été et est spécifiquement adopté pour lutter contre ce jeu, une rémission partielle ou totale se manifeste chez le patient convenablement préparé.

Une forme courante de « Coincé », jouée par la famille entière et fort capable d'affecter le développement carac-

tériel des très jeunes enfants, apparaît dans le cas de parents « Parentaux », qui se mêlent de tout. Le petit garçon, la petite fille, sont enjoins d'aider davantage à la maison, mais lorsqu'ils le font les parents trouvent à redire à tous leurs actes — exemple domestique de « damné quoi qu'on fasse ». On peut qualifier de Type dilemme du jeu de « Coincé » ce genre de « double tour ».

On rencontre parfois le jeu de « Coincé » chez les enfants asthmatiques en tant que facteur étiologique.

La petite fille : M'man, tu m'aimes ? »

La mère : « Qu'est-ce qu'aimer ? »

Cette réponse laisse l'enfant privée de recours direct. Elle veut parler de sa mère, et celle-ci détourne la question sur la philosophie, dont la petite fille n'a pas le maniement. Elle commence à respirer fort ; la mère s'irrite ; l'asthme s'installe ; la mère s'accuse, et désormais le « Jeu de l'asthme » suit son cours. Il reste à étudier plus à fond ce type « asthmatique » du jeu de « Coincé ».

Une variante élégante, que l'on peut nommer « type Russell-Whitehead » de « Coincé », se joue quelquefois parmi les groupes thérapeutiques.

LENOIR : « En tout cas, lorsque nous nous taisons nous ne jouons à aucun jeu. »

LEBLANC : « Le silence même peut être un jeu. »

LEROUGE : « Aujourd'hui personne n'a joué de jeu. »

LEBLANC : « Ne pas jouer de jeu peut être encore un jeu. »

Non moins élégante est l'antithèse thérapeutique. On interdit les paradoxes logiques. Lorsque Leblanc se trouve privé de ce genre de manœuvre, ses anxiétés sous-jacentes ne tardent pas à venir au premier plan.

Proche parent de « Coincé » d'une part, de « Râpée » d'autre part, voici le jeu conjugal du « Sac au déjeuner ». L'époux, qui pourrait fort bien se permettre de déjeuner dans un bon restaurant, ne s'en confectionne pas moins tous les matins quelques sandwiches, qu'il emporte à son bureau

dans un sac en papier. De la sorte il tire parti des croûtes de pain, des restes du dîner, des sacs en papier que son épouse met pour lui de côté. Ce comportement donne à l'époux la haute main sur les finances familiales ; en effet, quelle femme oserait s'acheter une étole de vison devant pareille abnégation de soi ? Le mari moissonne un grand nombre d'autres avantages, comme le privilège de déjeuner seul et de s'avancer dans son travail pendant l'heure du déjeuner. A beaucoup d'égards il s'agit d'un jeu constructif, qu'eût approuvé Benjamin Franklin étant donné qu'il encourage les vertus d'épargne, de travail et de ponctualité.

2. *Le tribunal.*

Thèse. Sur le plan descriptif, « le Tribunal » appartient à la classe des jeux qui trouvent en justice leur plein épanouissement, jeux comprenant « la Jambe de bois » (qui plaide l'irresponsabilité) et « le Débiteur » (procès civil). Dans le domaine *clinique* on rencontre fort souvent ce jeu lorsqu'on donne aux ménages des conseils, ainsi que dans les groupes de psychothérapie conjugale. Au point que certains conseils et groupes conjugaux consistent en un jeu perpétuel de Tribunal » où rien ne se trouve résolu puisque le jeu ne s'interrompt jamais. Dans des cas semblables, il se révèle que le conseiller ou le thérapeute ont large part au jeu sans le savoir.

« Le Tribunal » peut comporter n'importe quel nombre de joueurs, mais se joue essentiellement à trois : le plaignant, l'accusé, le juge, représentés par le mari, sa femme et le thérapeute. Si l'on joue au sein d'un groupe thérapeutique, à la radio, à la télévision, l'on distribuera le rôle de jurés aux autres membres de l'auditoire. Le mari commence plaintivement : « Laissez-moi vous raconter ce que (nom de sa femme) a fait hier. Elle a pris le... », etc., etc. Puis la femme se défend : « Voici comment les choses se sont réellement passées... d'ailleurs, tout de suite avant, mon mari... et de toute façon, à ce moment-là nous... », etc. L'époux, galant, ajoute : « Eh bien, je suis content que vous ayez la possibi-

lité d'entendre les deux sons de cloche ; je ne veux qu'être juste. » A ce moment le conseiller dit judicieusement : « Il me paraît que si nous considérons... », etc., etc. S'il existe un auditoire, le thérapeute peut lui lancer le dé : « Eh bien, demandons l'avis du public. » A moins que le groupe, s'il a déjà de l'entraînement, ne joue le rôle du jury sans la moindre instruction du thérapeute.

Antithèse. Le thérapeute déclare au mari : « Vous avez tout à fait raison ! » Si le mari se détend, complaisant ou triomphant, le thérapeute lui demande : « Qu'est-ce que ça vous fait que je dise cela ? » L'époux répond : « Ça me fait plaisir. » Le thérapeute reprend : « En réalité, je crois que vous avez tort. » Si le mari est honnête il répliquera : « Je le savais depuis le début. » S'il n'est pas honnête il aura une réaction qui montrera clairement qu'un jeu est en train de se dérouler. Alors, il deviendra possible d'entrer davantage en matière. L'élément de jeu tient au fait que, tandis que le plaignant crie officiellement victoire, il se croit au fond dans son tort.

Après que l'on a récolté un matériel clinique suffisant pour éclaircir la situation, l'on peut empêcher le jeu par une manœuvre qui est l'une des plus élégantes de tout l'art antithétique. Le thérapeute édicte une loi prohibant l'emploi de la troisième personne (grammaticale) au sein du groupe. Les membres, désormais, ne pourront que s'adresser directement les uns aux autres sous la forme « vous », ou parler d'eux-mêmes sous la forme « je », mais non pas déclarer : « Laissez-moi vous parler de lui », ou : « Laissez-moi vous parler d'elle. » Ici le couple, au sein du groupe, cesse entièrement de jouer, ou passe à « Chéri », qui représente un certain progrès, à moins qu'il n'adopte « Ce n'est pas tout », qui ne le mènera nulle part. « Chéri » se trouve décrit ailleurs (page 114). Dans « Ce n'est pas tout » le plaignant formule une accusation après l'autre. L'accusé réplique à chacune : « Je peux me justifier. » Le plaignant n'accorde aucune attention à la justification mais, dès que l'accusé ferme la bouche, il se lance dans son grief suivant avec un autre « Ce n'est pas tout » ; suit une autre justification — échange Parent-Enfant typique.

Les accusés paranoïdes jouent avec une intensité plus grande à « Ce n'est pas tout ». Leur façon de tout prendre au pied de la lettre leur rend singulièrement facile de déconter les accusateurs qui s'expriment en termes humoristiques ou métaphoriques. De façon générale, les métaphores sont les plus visibles des pièges à éviter dans une partie de « Ce n'est pas tout ».

Sous sa forme *courante*, « le Tribunal » s'observe aisément chez les enfants comme jeu à trois, entre deux enfants et l'un des parents. « M'man, elle m'a pris mon bonbon. » « Oui, mais il m'a pris ma poupée, et avant il m'a battue, et en tout cas il m'avait promis de partager le bonbon. »

Analyse.

Thèse. Il faut qu'ils disent que j'ai raison.

But. Se rassurer.

Rôles : Le Plaignant, l'Accusé, le Juge (et/ou le Jury).

Dynamique : Rivalité fraternelle.

Exemples : 1) Des enfants se disputent ; l'un des parents intervient. 2) Un couple marié demande qu'on l'« aide ».

Paradigme social : Adulte-Adulte.

L'Adulte : « Voici ce qu'elle m'a fait. »

L'autre Adulte : « Voici les faits réels. »

Paradigme psychologique : Enfant-Parent.

L'Enfant : « Dis que j'ai raison, moi. »

Le Parent : « Celui-ci a raison. » Ou : « Vous avez raison tous les deux. »

Coups : 1) Plainte est portée — la défense est entendue. 2) Le plaignant adopte une attitude de réfutation, de concession ou de bonne volonté. 3) Décision du juge ou instructions au jury. 4) Proclamation de la décision finale.

Avantages : 1) Psychologique interne — projection de culpabilité. 2) Psychologique externe — lavé de sa culpabilité. 3) Sociaux internes — « Chéri », « Ce n'est pas tout », « la Scène », entre autres. 4) Social externe — « le Tribunal ». 5) Biologique — « caresse » émanant du juge et du jury. 6) Existentiel — position dépressive, j'ai toujours tort.

3. La femme frigide.

Thèse. Il s'agit presque toujours d'un jeu conjugal, car il n'est guère concevable qu'une liaison illégitime offre les occasions et privilèges requis sur une durée suffisante, ni que pareille liaison se maintienne dans ces conditions.

Le mari fait des avances à sa femme ; il est repoussé. Après des tentatives réitérées, il s'entend dire que tous les hommes sont des cochons, qu'il n'aime pas vraiment sa femme, ou qu'il ne l'aime pas pour elle-même, que la seule chose qui l'intéresse, c'est le sexe. Pendant quelque temps l'époux renonce, puis essaie à nouveau, avec le même résultat. Il finit par se résigner, et ne fait plus d'avances. A mesure que passent les semaines ou les mois, la femme devient de plus en plus libre dans sa conduite, et parfois amnésique. Elle traverse à demi nue la chambre à coucher, ou bien oublie sa serviette propre lorsqu'elle prend un bain, de sorte que son mari doit la lui porter. Si elle joue un jeu serré, ou boit beaucoup, elle peut flirter avec d'autres hommes à des réceptions. Finalement l'époux réagit à ces provocations, et fait une autre tentative. Le voilà repoussé une fois de plus ; une partie de « Scène » s'ensuit, qui met en question le comportement récent du couple, les autres couples, les belles-familles, les finances et les échecs du ménage, le tout s'achevant sur une porte claquée.

Cette fois le mari se met bien dans la tête qu'il n'y a plus d'espoir, que le couple doit trouver un *modus vivendi* où la sexualité n'aura plus de part. Des mois passent. Le mari demeure insensible à la parade en négligé, à la manœuvre de la serviette oubliée. La femme accroît la liberté de sa conduite, se fait amnésique avec plus de provocation, mais lui continue à résister. Un soir, l'épouse va jusqu'à s'approcher de l'époux, et à l'embrasser. D'abord il ne réagit pas, se rappelant sa résolution ; mais la nature après la longue abstinence ne tarde pas à reprendre ses droits, et cette fois le mari croit que l'affaire est dans le sac. Ses premières avances, pratiquées à titre expérimental, ne sont pas repoussées. Il se fait de plus en plus téméraire. Juste au moment crucial, la femme s'écarte en criant : « Tu vois bien : qu'est-

ce que je t'avais dit ? Tous les hommes sont des cochons ! Je ne voulais qu'un peu d'affection, mais la seule chose qui t'intéresse, c'est le sexe ! » La subséquente partie de « Scène », ici, peut sauter les phases préliminaires sur le comportement récent du couple et les belles-familles, passant directement aux questions financières.

Il convient de noter qu'en dépit de ses protestations le mari craint le plus souvent tout autant l'intimité sexuelle que sa femme, et qu'il a choisi sa compagne avec soin de manière à minimiser le danger de surmener sa puissance compromise, dont il peut désormais rejeter le blâme sur son épouse.

Sous sa forme *courante*, ce jeu est pratiqué par des dames célibataires d'âges variés, lesquelles y gagnent bientôt une épithète commune et peu flatteuse. Grâce à elles, il se confond souvent avec le jeu de l'indignation, ou du « Viol ».

Antithèse. Il s'agit d'un jeu dangereux, et les antithèses possibles le sont aussi. Prendre une maîtresse, c'est jouer à pile ou face. En présence d'une aussi stimulante compétition l'épouse peut renoncer au jeu, et tenter d'inaugurer une vie normale de femme mariée — trop tard, peut-être. D'autre part elle peut mettre à profit l'aventure, souvent aidée en cela par un avocat, s'en faisant une arme contre le mari dans un jeu de « Cette fois je te tiens, salaud ». Non moins imprévisible est le résultat si l'époux entreprend sans l'épouse un traitement psychothérapique. Le jeu de l'épouse peut se démanteler à mesure que le mari devient plus fort, entraînant des relations plus saines ; mais si la femme est une joueuse acharnée, l'amélioration de l'époux risque de provoquer le divorce. La meilleure solution consiste, si possible, pour les deux parties à entrer dans un groupe transactionnel conjugal, où peuvent être mis à nu les avantages sous-jacents du jeu, ainsi que la pathologie sexuelle qui se trouve à la base. Grâce à cette préparation les deux époux peuvent désirer subir un traitement intensif de psychothérapie individuelle. Il est possible qu'il en résulte un remariage psychologique. Sinon, du moins, chacune des parties se trouve en mesure de faire un réajustement plus sensé de la situation que sans le traitement.

L'antithèse qui convient à la forme *courante* consiste à découvrir une autre compagne. Certaines des antithèses les plus rusées ou les plus brutales sont perverses, et même criminelles.

Jeux apparentés. Le jeu inverse, celui de « l'Homme frigide », est moins répandu mais suit en gros le même itinéraire, compte tenu de quelques modifications dans le détail. Le résultat final dépend des scénarios des parties en cause.

Le point crucial de « la Femme frigide » est la phase terminale : « la Scène ». Une fois que s'est déroulée celle-ci, l'intimité sexuelle se trouve hors de question, les deux joueurs tirant de « la Scène » une satisfaction perverse, et n'ayant pas besoin de se demander l'un à l'autre une autre excitation sexuelle. Il s'ensuit que le principal, dans l'anti-« Femme frigide », consiste à refuser « la Scène ». Voilà qui laisse l'épouse dans un état d'insatisfaction sexuelle qui risque d'atteindre une telle acuité que la femme se fera plus docile. La façon d'employer « la Scène » distingue « la Femme frigide » de « Bats-moi, papa », où « la Scène » fait partie du prologue ; dans « la Femme frigide », « la Scène » se substitue à l'acte sexuel. Ainsi dans « Bats-moi, papa » « la Scène » est-elle une condition de l'acte sexuel, un genre de fétiche augmentant l'excitation, tandis que dans « la Femme frigide » une fois que « la Scène » a eu lieu l'épisode est fini.

Un pendant précoce à « la Femme frigide » est joué par ce type de petite fille collet monté que peint Dickens dans *Les Grandes Espérances*. Sortie en robe empesée, elle demande au petit garçon de lui confectionner un gâteau de boue. Ensuite elle se moque des mains et des vêtements salis du garçon, et lui fait constater comme elle est propre, elle.

Analyse.

Thèse : Cette fois je te tiens, salaud !

But : Défense.

Rôles : La Femme comme il faut, l'Époux irrespectueux.

Dynamique : Envie d'avoir un pénis.

Exemples : 1) Merci du gâteau de boue, sale petit garçon.
2) Femme frigide et provocante.

Paradigme social : Parent-Enfant.

Le Parent : « Je te permets de me faire un gâteau de boue (de m'embrasser). »

L'Enfant : « Avec joie. »

Le Parent : « Et maintenant regarde comme tu es sale. »

Paradigme psychologique : Enfant-Parent.

L'Enfant : « Essaie donc de me séduire. »

Le Parent : « Je vais tâcher, à condition que tu m'en empêches. »

L'Enfant : « Tu vois bien, c'est toi qui as commencé. »

Coups. 1) Séduction-réaction. 2) Rejet-résignation. 3) Provocation-réaction. 4) Rejet-scène.

Avantages : 1) Psychologique interne — libération de la culpabilité due à des fantasmes sadiques. 2) Psychologique externe — évite l'exhibition et la pénétration redoutées. 3) Social interne — « la Scène ». 4) Social externe — Comment faire avec les petits garçons sales (les maris) ? 5) Biologiques — inhibition du jeu sexuel ; échanges hostiles. 6) Existentiel — Je suis pure.

4. *Ereintée.*

Thèse. Il s'agit d'un jeu que joue la ménagère éreintée. Sa situation requiert qu'elle soit en mesure de se livrer à dix ou douze occupations différentes ; ou bien, formulé autrement, qu'elle interprète avec grâce dix ou douze rôles différents. De temps à autre, des listes à demi facétieuses de ces occupations, ou rôles, paraissent dans les Suppléments du dimanche : la maîtresse, la mère, l'infirmière, la bonne, etc. Etant donné que généralement ces rôles entrent en conflit les uns avec les autres, et provoquent de la fatigue, leur interprétation donne lieu, au cours des années, à l'état connu sous la désignation symbolique de « Genou de la ménagère » (le genou servant à bercer, à frotter le parquet, à soulever, à conduire, etc.), état dont les symptômes trouvent un

résumé succinct dans le gémissement : « Je suis fatiguée. »

Or, si la ménagère est capable de modérer son allure, de se contenter d'aimer son mari et ses enfants, elle ne sera pas simple servante : elle jouira de ses vingt-cinq ans, et se sentira bien seule quand son dernier-né partira pour le collège. Mais si d'une part elle est menée par son Parent interne et si son mari, qu'elle a choisi pour cette raison, lui demande des comptes d'un ton critique, si d'autre part elle ne parvient pas à tirer de l'amour de sa famille une satisfaction suffisante, alors il arrive qu'elle devienne de plus en plus malheureuse. Au début, elle peut tenter de se consoler grâce aux avantages de « Sans toi » et des « Défauts » (et de fait toute ménagère a la possibilité de se replier sur ces jeux quand les choses ne vont pas) ; mais bientôt ils ne suffisent plus. Alors, il faut découvrir un autre moyen de s'en sortir, et c'est le jeu d'« Éreintée ».

La thèse de ce jeu est simple. La femme se charge de tout ce qui se présente, et va même jusqu'à en redemander. Elle tombe d'accord sur les critiques formulées par son mari, se soumet à toutes les exigences de ses enfants. S'il lui faut recevoir à dîner, non seulement elle croit devoir impeccablement jouer le rôle de causeuse, de châtelaine régnant sur la maisonnée et les domestiques, de décoratrice des appartements, de préposée aux vivres, d'entraîneuse, de reine vierge et de diplomate, mais encore elle se portera volontaire, le matin même, pour faire un gâteau et mener les enfants chez le dentiste. Si déjà elle se sent éreintée elle rendra la journée encore plus éreintante. Alors, au beau milieu de l'après-midi, elle s'effondre à juste titre et rien ne se fait. Elle lâche époux, enfants, invités, et ses autoreproches ajoutent à ses misères. Après que cela s'est produit deux ou trois fois son ménage est en danger, ses enfants sont bouleversés, elle maigrit, sa chevelure est en désordre, ses traits sont tirés, ses souliers usés. C'est à ce moment qu'elle se présente au cabinet du psychiatre, prête à l'hospitalisation.

Antithèse. L'antithèse logique est simple : Mme Leblanc peut assumer chacun de ses rôles à la file au cours de la semaine, mais doit refuser d'en jouer simultanément deux ou davantage. Lorsqu'elle donne un cocktail, par exemple,

elle doit jouer soit la préposée aux vivres, soit la nurse, mais non les deux. Si elle ne souffre que du « Genou de la ménagère », elle peut être capable de se limiter ainsi.

Mais si elle joue une véritable partie d'« Ereintée », il lui sera très malaisé d'adhérer à ce principe. En pareil cas l'époux a été soigneusement choisi ; cet homme, sensé d'autre part, critiquera sa femme si elle ne se montre pas aussi efficace que l'était sa mère à lui, à ce qu'il croit. En réalité Mme Leblanc se marie avec le fantasme qu'a M. Leblanc de sa propre mère, telle que son Parent la perpétue, fantasme similaire à celui qu'a Mme Leblanc de sa propre mère ou grand-mère. Ayant découvert un partenaire adéquat, son Enfant peut désormais s'installer dans le rôle de « l'Ereintée », rôle nécessaire au maintien de l'équilibre psychique de Mme Leblanc, rôle auquel elle ne renoncera pas volontiers. Plus l'époux a de responsabilités professionnelles, et plus il est facile au couple de trouver des raisons Adultes pour sauvegarder le caractère malsain de ses relations.

Quand la situation devient intenable, souvent par suite de l'intervention officielle de l'école au nom des rejetons malheureux, l'on fait appel au psychiatre afin d'organiser un jeu à trois. Ou bien le mari veut que le psychiatre fasse de la femme une révision complète, ou bien la femme le veut pour allié contre le mari. La suite dépend de l'adresse et de la vigilance du psychiatre. Le plus souvent la première phase, consistant à soulager la dépression de la femme, se déroulera sans difficulté. La seconde phase, où la femme renonce à jouer à l'« Ereintée » au profit d'un jeu de « Psychiatrie », est décisive. Elle a tendance à susciter de la part des deux époux une opposition croissante, qui, parfois bien cachée, explose brusquement bien que de manière attendue. Si l'on parvient à doubler ce cap, alors on peut passer au véritable travail de l'analyse du jeu.

Il est nécessaire de reconnaître que le vrai coupable est le Parent de la femme, sa mère ou sa grand-mère ; le mari ne représente, en quelque sorte, qu'un figurant choisi pour assumer son rôle au sein du jeu. Le thérapeute doit lutter non seulement contre ce Parent et le mari, lequel a de

bonnes raisons pour tenir à sa partie, mais aussi contre l'entourage social, lequel encourage la soumission de la femme. La semaine qui suit la parution de l'article concernant les multiples rôles que doit jouer une ménagère, le journal du dimanche comporte un *Comment je fais* : test en dix points destiné à déterminer « quelle bonne maîtresse de maison (épouse) (mère) (femme de ménage) (économe) vous êtes ». Pour la ménagère qui joue à l'« Ereintée », cela équivaut à la petite feuille de papier qui se présente avec les jeux d'enfants, définissant les règles. Cela peut aider à précipiter l'évolution de l'« Ereintée », évolution qui, non enrayée, risque de s'achever par un jeu d'« Hôpital d'Etat ». (« Je ne demande plus qu'une chose, c'est qu'on m'envoie à l'hôpital. »)

Une difficulté pratique avec de tels couples, c'est que le mari tend à éviter de se mêler en personne au traitement, se contentant de jouer à « Tu vois bien comme j'essaie », car il est généralement plus troublé qu'il ne consent à l'admettre. A la place il peut envoyer des messages indirects au thérapeute, grâce au biais d'explosions de colère dont il sait qu'elles seront rapportées par sa femme. Ainsi le jeu d'« Ereintée » progresse-t-il aisément jusqu'à un combat du troisième degré vie-mort-divorce. Le psychiatre est quasi seul du parti de la vie, aidé seulement par l'Adulte éreinté de la patiente, acculée à une lutte qui peut se révéler mortelle contre les trois états de l'ego du mari, alliés à ses propres Parent et Enfant internes. Il s'agit là d'une bataille dramatique à deux contre cinq, mettant à rude épreuve l'adresse du thérapeute le moins en proie au jeu, le plus professionnel. S'il faiblit, pour s'en sortir il peut prendre le moyen facile et sacrifier sa malade sur l'autel du divorce, ce qui revient à déclarer : « Moi je me rends — Battez-vous tous les deux. »

5. Sans toi.

Thèse. Le chapitre 5 a déjà donné l'analyse détaillée de ce jeu qui fut historiquement le second à être démasqué, après

« Pourquoi est-ce que vous ne...? — Oui mais », que l'on n'avait jusque-là considéré que comme un intéressant phénomène isolé. Grâce à la découverte supplémentaire de ST, il devint clair que tout un secteur des actes sociaux devait reposer sur des transactions cachées. Cela conduisit à étudier plus activement ce genre de phénomène, et le présent recueil constitue un des fruits de ces recherches.

En bref, une femme épouse un homme autoritaire, de façon qu'il restreigne ses activités à elle, lui évitant ainsi de se mettre dans des situations qui l'effraient. S'il s'agissait d'une opération simple, la femme pourrait exprimer sa reconnaissance lorsque son mari lui rendrait ce service. Or, dans le jeu de ST, la réaction de la femme est inverse : la femme profite de la situation pour se plaindre des limitations, ce qui met son conjoint mal à l'aise et lui procure à elle-même toutes sortes d'avantages. Ce jeu constitue l'avantage social interne. L'avantage social externe est le passe-temps dérivé « Sans lui », qu'elle pratique avec ses amies de la même espèce.

6. *Tu vois bien comme j'ai essayé.*

Thèse. Sous sa forme *clinique* ordinaire il s'agit d'un jeu à trois, joué par un couple marié et un psychiatre. Le mari (le plus souvent) brûle de divorcer bien qu'il proteste violemment du contraire, cependant que l'épouse est plus sincère en son désir de rester mariée. L'époux se rend chez le thérapeute avec réserves, et parle juste assez pour démontrer à sa femme qu'il fait tout son possible ; en général, il pratique un jeu modéré de « Psychiatrie » ou de « Tribunal ». A mesure que le temps passe, il manifeste envers le thérapeute ou bien une pseudo-soumission de plus en plus empreinte de ressentiment, ou bien un esprit de contestation plein d'hostilité. Chez lui, il montre au début plus de « compréhension » et de retenue, pour enfin se comporter plus mal que jamais. Après une, cinq ou dix visites, suivant l'adresse du thérapeute, il se refuse à poursuivre, et va chasser ou pêcher à la place. La femme se trouve alors forcée

d'entreprendre un divorce. Voilà désormais le mari blanc comme neige, sa femme ayant pris l'initiative, et lui-même ayant prouvé sa bonne foi en se rendant chez le thérapeute. Voilà le mari en bonne posture pour dire à n'importe quel attorney, juge, ami ou parent : « Vous voyez bien comme j'ai essayé ! »

Antithèse. On reçoit le couple ensemble. Si l'un — disons le mari — joue manifestement à ce jeu, l'autre fait l'objet d'un traitement individuel, et l'on renvoie le joueur à ses moutons pour la raison valable qu'il est moins préparé à la thérapeutique. Il peut toujours divorcer, mais seulement s'il renonce à sa position d'après laquelle il fait tous ses efforts. En cas de nécessité la femme peut entreprendre le divorce, et sa position est fort améliorée puisqu'elle a réellement fait des efforts. Le résultat favorable, espéré, c'est que le mari, son jeu interrompu, tombera dans un état de désespoir qui le poussera à se faire traiter ailleurs pour des raisons authentiques.

Sous sa forme *courante*, ce jeu s'observe aisément chez les enfants ; ici, il se joue à deux, avec un des parents, à partir de deux positions possibles : « J'en suis incapable », ou « Je suis innocent ». L'enfant essaie, mais fait du sabotage ou ne réussit pas. S'il est Incapable, le parent doit faire la chose à sa place. S'il est Innocent, le parent n'a pas de raison valable pour le punir. Voilà qui révèle les éléments du jeu. Les parents devraient chercher à découvrir deux choses : lequel d'entre eux a enseigné ce jeu à l'enfant ; ce qu'ils font pour le perpétuer.

Une variante intéressante, bien que parfois sinistre, est « Tu vois bien comme j'essayais », jeu plus violent d'ordinaire, et du deuxième ou troisième degré. Nous pouvons illustrer cela par le cas d'un grand travailleur affligé d'un ulcère d'estomac. Beaucoup de personnes, souffrant d'infirmités physiques progressives, font de leur mieux pour tenir tête à la situation ; ces gens peuvent, de façon légitime, solliciter le secours de leur famille. Mais il arrive que de tels états soient exploités pour des raisons cachées.

Premier degré : Un homme annonce à sa femme et à ses

amis qu'il a un ulcère. Il leur fait savoir également qu'il continue à travailler. Voilà de quoi provoquer leur admiration. Il se peut qu'une personne qui se trouve dans un état pénible et désagréable ait droit à une certaine quantité d'ostentation, faible compensation à ses souffrances. Il conviendrait d'être reconnaissant à cette personne de ne pas jouer plutôt à « la Jambe de bois » ; cette personne, en outre, mérite quelque récompense pour continuer d'assumer ses responsabilités. En pareil cas, la réponse courtoise à « Vous voyez bien comme j'essaie » est « Oui, nous admirons tous votre force de caractère et votre conscience professionnelle ».

Second degré : Un homme apprend qu'il a un ulcère, mais le cache à sa femme et à ses amis. Il continue à travailler, à se tourmenter plus que jamais ; un jour, il s'effondre en plein travail. Sa femme, prévenue, comprend le message aussitôt : « Tu vois bien comme j'essayais. » Maintenant, elle est censée apprécier comme jamais auparavant son mari, regretter tout ce qu'elle a dit et fait de mauvais dans le passé. Bref, elle est maintenant censée aimer son mari, toutes les méthodes antérieures pour tâcher de la séduire ayant échoué. Malheureusement pour le mari, toutes les manifestations d'affection et de sollicitude auxquelles se livre à ce moment sa femme ont plus de chances d'être motivées par le remords que par l'amour. Il est vraisemblable qu'en profondeur elle éprouve du ressentiment parce que son mari se sert de moyens déloyaux de pression contre elle, et qu'il s'est de plus donné sur elle un avantage déloyal en lui cachant sa maladie. Bref, un bracelet de diamants constitue un bien plus honnête instrument de séduction qu'un estomac perforé. La femme est libre de renvoyer la joaillerie à la figure de l'homme, mais ne peut décemment pas le planter là avec son ulcère. Sa soudaine mise en présence d'une maladie grave a plus de chance de faire que la femme se sente prise au piège, que conquise.

Il advient souvent que le patient découvre ce jeu tout de suite après avoir appris qu'il était frappé d'une progressive impuissance sexuelle. S'il est destiné à jouer ce jeu, son plan d'ensemble lui traversera très vraisemblablement tout d'un

coup l'esprit à ce moment-là, et peut-être remémoré grâce à un attentif examen psychiatrique de la situation. Ce qui se trouve remémoré, c'est la secrète exultation de l'Enfant quand il apprend qu'il détient une arme pareille, exultation que masquent les soucis d'Adulte causés par les problèmes pratiques que soulève la maladie.

Troisième degré : Plus sinistre et vindicatif encore est le brusque suicide imprévu causé par une maladie grave. L'ulcère se transforme en cancer, et la femme, qui n'a jamais eu connaissance de quoi que ce soit de sérieux, entre un jour dans la salle de bains pour y trouver son mari étendu, mort. La lettre dit assez clairement : « Tu vois bien comme j'ai essayé. » Si quelque chose de ce genre arrive deux fois à la même femme, il est temps pour elle de découvrir à quel jeu elle a joué.

Analyse.

Thèse : Ils ne peuvent pas se débarrasser de moi.

But : Défense.

Rôle : *L'Opiniâtre*, le Persécuteur, l'Autorité.

Dynamique : Passivité anale.

Exemples : 1) L'enfant qui s'habille. 2) Le conjoint qui souhaite le divorce.

Paradigme social : Adulte-Adulte.

L'Adulte : « Il est temps (de t'habiller) (d'aller voir un psychiatre). »

L'autre Adulte : « Très bien, je vais essayer. »

Paradigme psychologique : Parent-Enfant.

Le Parent : « Je vais te forcer à (t'habiller) (aller voir un psychiatre). »

L'Enfant : « Tu vois, ça ne donne rien. »

Coups : 1) Suggestion-résistance. 2) Pression-soumission. 3) Approbation-échec.

Avantages : 1) Psychologique interne — débarrasse de la culpabilité due au désir d'agression. 2) Psychologique externe — évite les responsabilités domestiques. 2) Social interne — Tu vois bien comme j'ai essayé. 4) Social externe — idem. 5) Biologique — échanges d'hostilité. 6) Existentiel — Je suis incapable (innocent).

7. Chérie.

Thèse. Ce jeu s'observe en son plein épanouissement dans les premiers stades de la thérapeutique conjugale de groupe, quand les parties sont sur la défensive ; on peut aussi le rencontrer dans des circonstances d'ordre social. Leblanc fait une remarque subtilement désobligeante à propos de Mme Leblanc, remarque déguisée en anecdote et qui s'achève par : « N'est-ce pas, chérie ? » Mme Leblanc tend à donner son accord, pour deux raisons manifestement Adultes : a) parce que l'anecdote elle-même est, dans l'ensemble, rapportée de manière exacte, et que démentir ce qui est présenté comme un détail secondaire (bien qu'il s'agisse en réalité du point essentiel de la transaction) semblerait pédant ; b) parce qu'il paraîtrait déplaisant de démentir un homme qui vous appelle « chérie » en public. Toutefois la raison principale de l'approbation de Mme Leblanc, c'est son état dépressif. Elle a précisément épousé Leblanc parce qu'elle savait qu'il lui rendrait ce service : exposer ses insuffisances à elle, lui évitant ainsi l'embarras d'avoir à les exposer elle-même. Ses parents, lorsqu'elle était petite, lui rendaient le même service.

Après « le Tribunal », tel est le jeu qui se joue le plus souvent dans les groupes conjugaux. Plus la situation se trouve tendue, plus le jeu est près de se démasquer, plus le mot « chérie » sera prononcé avec amertume, jusqu'à ce que le ressentiment sous-jacent devienne évident. A l'examen attentif on peut constater que ce jeu s'apparente à « Schlemiel », l'élément significatif étant le pardon implicite, par Mme Leblanc, du ressentiment de son mari, ressentiment qu'elle s'efforce de ne pas voir. Il s'ensuit que l'anti-« Chérie » se joue de manière analogue à l'anti-« Schlemiel » : « Raconte sur moi toutes les anecdotes désobligeantes que tu voudras, mais je t'en prie, ne m'appelle pas *chérie*. » Cette antithèse comporte les mêmes dangers que l'anti-« Schlemiel ». Une antithèse plus subtile et moins périlleuse consiste à répliquer : « Oui, *mon amour* ! »

Ou bien la femme, au lieu d'approuver, répond par une anecdote similaire, du type « Chéri », concernant son mari, ce qui revient à déclarer : « J'en ai autant à ton service, mon *chéri*. »

Quelquefois les « *chéri* » ne sont pas réellement prononcés, mais un auditeur attentif peut les entendre tout de même. Il s'agit du jeu de « Chéri (e) », type silencieux.

Référence :

1. BATESON, G., et Col. « Vers une théorie de la schizophrénie. » *Science du comportement*. 1 : 251-264, 1956.

Jeux de société

Les réceptions sont faites pour les passe-temps, les passe-temps sont faits pour les réceptions (y compris le moment qui précède l'ouverture officielle d'une réunion de groupe) ; mais à mesure que l'on fait mieux connaissance, les jeux commencent à se développer. Le Schlemiel et sa victime se reconnaissent, ainsi que Grand-Papa et Moi, Pauvre Petite ; tous les processus familiers, bien que méconnus, de la sélection se mettent en marche. Ce chapitre examine quatre jeux qui se jouent de façon typique au sein des situations sociales ordinaires : « C'est affreux », « les Défauts », « Schlemiel » et « Pourquoi est-ce que vous ne... ? — Oui mais ».

1. C'est affreux.

Thèse. Cela se joue sous quatre formes significatives : passe-temps de Parent, passe-temps d'Adulte, passe-temps d'Enfant, et jeu. Les passe-temps ne comportent pas de dénouement, ou salaire, mais bien des sensations superflues.

1. « De nos jours » est le passe-temps Parental, pharisaïque, punitif ou même vicieux. Sociologiquement, il abonde chez certains types de femmes entre deux âges, aux petits revenus indépendants. L'une de ces femmes se retira d'un groupe thérapeutique après que son coup d'envoi eut rencontré le silence au lieu de l'approbation passionnée à quoi l'avait habituée son milieu social. Au sein de ce groupe plus subtil, rompu à l'analyse des jeux, il y eut une évi-

dente absence de participation quand Mme Leblanc déclara : « A propos de confiance, ça n'est pas étonnant si de nos jours on ne peut faire confiance à personne. Comme je fouillais dans le bureau d'un de mes locataires, vous ne devinez jamais ce que j'ai trouvé. » Elle savait répondre à la majorité des présents problèmes sociaux : délinquance juvénile (de nos jours, les parents sont trop doux) ; divorce (de nos jours, les femmes n'ont plus assez à faire) ; crime (de nos jours, on est envahi par les étrangers) ; hausse des prix (de nos jours, les commerçants se montrent trop gourmands). Il était clair qu'elle-même ne se montrait pas trop douce avec son fils délinquant, non plus qu'avec ses locataires délinquants.

« De nos jours » se différencie des cancons à bâtons rompus par sa maxime : « Ça n'a rien d'étonnant. » Le coup d'envoi peut être identique (« On dit que Flossie Tartempion... ») mais « De nos jours » comporte un sens et une fin ; une « explication » peut être apportée. Les cancons à bâtons rompus vont à l'aventure, ou se traînent vers une fin en queue de poisson.

2. « La Peau arrachée » constitue une variante Adulte et moins malveillante avec son slogan « Quel malheur ! » — bien que les motivations sous-jacentes soient tout aussi morbides. « La Peau arrachée » traite essentiellement de l'épanchement de sang ; au fond, il s'agit d'un dialogue médical officieux. N'importe qui a le droit de présenter un cas ; plus il est horrifant, mieux cela vaut, et les détails en sont passionnément disséqués. Blessures à la face, opérations abdominales, accouchements difficiles, voilà des sujets admis. Ici la différenciation d'avec le bavardage à bâtons rompus tient à la rivalité, ainsi qu'à la subtilité chirurgicale. L'anatomie pathologique, le diagnostic, le pronostic, l'étude comparée des cas, sont poursuivis systématiquement. Un pronostic favorable est approuvé dans le bavardage à bâtons rompus ; mais si l'on joue à « la Peau arrachée » un air d'espoir tenace, à moins qu'il ne soit manifestement pas sincère, peut provoquer une réunion secrète du Comité central, le joueur étant *non particeps criminis*.

3. « La Douche froide » ou « la Pause-Café », c'est le

passe-temps de l'Enfant, avec le slogan « Tu vois ce qu'on est encore en train de nous faire. » Il s'agit d'une variante concernant l'organisation. Cela peut se jouer après le coucher du soleil, sous la forme la plus bénigne, politique ou bien économique, dite du « Tabouret de bar ». Les joueurs sont trois, l'as étant détenu par un personnage souvent nébuleux : « On ».

4. En tant que jeu, « C'est affreux » trouve son expression la plus dramatique chez les fervents de la polychirurgie ; leurs transactions illustrent les caractéristiques de ce jeu. Il s'agit d'habitues des médecins, de gens qui cherchent activement à ce qu'on les opère, fût-ce en opposition avec une saine médecine. L'expérience elle-même, l'hospitalisation et l'opération, a ses avantages propres. L'avantage d'ordre psychologique interne provient de la mutilation corporelle ; l'avantage psychologique externe consiste à éviter toutes les intimités, toutes les responsabilités, hormis la soumission complète au chirurgien. Les avantages biologiques sont caractérisés par les soins des infirmières. Les avantages d'ordre social interne proviennent de l'équipe des médecins et des infirmières, ainsi que des autres malades. Une fois que le patient a quitté l'hôpital, les avantages d'ordre social externe viennent de la sympathie et du respect provoqués. Sous sa forme extrême, ce jeu est joué professionnellement par des candidats frauduleux ou résolus aux accidents du travail, gens capables de se constituer des revenus en s'attirant de façon délibérée ou opportuniste des infirmités. Après quoi ces gens exigent non seulement de la sympathie, ainsi que les joueurs amateurs, mais des indemnités. « C'est affreux » devient donc un jeu quand le joueur exprime ouvertement sa détresse, mais se réjouit sous cape à la perspective des satisfactions qu'il peut tirer de ses infortunes.

De façon générale on peut diviser en trois classes les gens qui ont des malheurs :

1. Ceux dont la souffrance est inattendue et non désirée. Ces personnes peuvent exploiter ou non la sympathie qu'elles provoquent si facilement. Une certaine exploitation, bien naturelle, mérite de l'entourage une attitude courtoise.

2. Ceux dont la souffrance est inattendue, mais accueillie avec reconnaissance en raison des possibilités d'exploitation qu'elle offre. Ici, l'idée de jeu ne vient qu'en second ; le jeu constitue un « bénéfice secondaire », au sens freudien de l'expression.

3. Ceux qui recherchent la souffrance, comme les fervents de polychirurgie, lesquels vont d'un chirurgien à l'autre jusqu'à ce qu'ils en aient découvert un qui accepte de les opérer. Ici le jeu constitue la considération primaire.

2. Les défauts.

Thèse. Ce jeu est la source d'un pourcentage élevé des petites dissensions de la vie courante ; cela se joue à partir de la position Enfantine, dépressive, « Je ne vauds rien », transformée par mesure de protection en la position Parentale « Ils ne valent rien ». Le problème transactionnel qui se pose au joueur consiste donc à justifier cette dernière thèse. Il s'ensuit que les joueurs de « Défauts » ne se sentent à l'aise avec une personne inconnue que lorsqu'ils lui ont découvert un défaut. Sous sa forme aiguë, cela peut devenir un jeu politique totalitaire, pratiqué par des personnalités « autoritaristes », et risquant de présenter de sérieuses répercussions historiques. Ici, ses relations étroites avec « De nos jours » sont manifestes. Au sein de la société suburbaine on se rassure de façon positive en jouant à « Comment je fais », tandis que « les Défauts » rassurent de façon négative. Une analyse partielle rendra plus clairs certains éléments de ce jeu.

La prémisse peut aller de la plus triviale, de la plus extravagante (« le Chapeau de l'année dernière ») à la plus cynique (« N'a pas \$ 7.000 en banque »), à la plus sinistre (« Pas 100 % aryen »), à la plus ésotérique (« N'a pas lu Rilke »), à la plus intime (« Ne peut pas rester en érection »), ou à la plus subtile (« Que cherche-t-il à prouver ? »). Dans le domaine psychodynamique, ce jeu repose en général sur une insécurité sexuelle, et son but consiste à rassurer. Dans le domaine transactionnel il présente une curiosité, une attention indiscrettes, morbides, où parfois la

sympathie Parentale ou Adulte masque charitablement la délectation de l'Enfant. Il a l'avantage psychologique interne de protéger la dépression, et l'avantage psychologique externe d'éviter une intimité qui risquerait d'exposer les défauts propres à Leblanc. Leblanc se sent le droit de rejeter la femme inélégante, l'homme sans argent, le non-Aryen, l'illettré, l'impuissant, la personnalité incertaine. Simultanément l'indiscrétion a des effets d'ordre social interne, avec bénéfices biologiques. L'avantage social externe appartient à la même famille que « C'est affreux » — type « du voisin obligeant ».

Un intéressant aperçu indirect, c'est que le choix par Leblanc de sa prémisse ne dépend ni de ses capacités intellectuelles, ni de sa subtilité apparente. Ainsi, un homme qui avait occupé certains postes importants dans les affaires étrangères de son pays déclara-t-il à son auditoire que tel autre pays était inférieur parce qu'entre autres choses, les hommes y portaient des vestons aux manches trop longues. Dans l'état Adulte de son ego cet homme était parfaitement compétent. Ce n'est que lorsqu'il pratiquait un jeu Parental comme « les Défauts » qu'il faisait des remarques aussi intempestives.

3. *Schlemiel.*

Thèse : Le mot « schlemiel » n'a rien à voir avec le héros de la nouvelle de Chamisso ¹, héros qui était un homme sans ombre, mais c'est un terme yiddish bien connu, allié aux mots allemand et hollandais signifiant rusé. La victime du Schlemiel, laquelle évoque parfois le « jeune homme charmant » de Paul de Kock ², est familièrement surnommée le Schlemazl. Dans un jeu typique de « Schlemiel », les coups sont les suivants :

1. **LEBLANC.** Leblanc répand le contenu de son verre sur la robe du soir de la maîtresse de maison.

1. **LENOIR.** Lenoir (le maître de maison) réagit d'abord par de la fureur, mais sent (souvent de façon vague) que s'il la manifeste, Leblanc gagne. Lenoir se domine donc, ce qui lui donne l'illusion de gagner.

2. LEBLANC. Leblanc dit : « Excusez-moi. »

2. LENOIR. Lenoir grommelle ou clame son pardon, ce qui renforce l'illusion de sa victoire.

3. LEBLANC. Puis Leblanc se met en devoir d'infliger d'autres dommages aux possessions de Lenoir. Leblanc casse, renverse, fait des saletés diverses. Après avoir brûlé la nappe avec sa cigarette, perforé d'un pied de chaise le rideau en dentelle, taché le tapis de sauce, l'Enfant de Leblanc se trouve tout ragaillardi car il s'est bien amusé à commettre ces méfaits qui lui ont tous été pardonnés, cependant que Lenoir a fait un déploiement bien réconfortant de self-contrôle. Ainsi tous deux tirent-ils profit d'une situation malheureuse, et Lenoir n'a pas nécessairement hâte de mettre un terme à cette amitié.

Comme il en va dans la majorité des jeux, Leblanc, qui donne le coup d'envoi, gagne quoi qu'il advienne. Si Lenoir montre sa colère, Leblanc peut se sentir en droit de lui retourner son ressentiment. Si Lenoir se contient, Leblanc peu continuer de profiter de ses chances. Toutefois le véritable salaire, en ce jeu, n'est pas le plaisir destructeur, simple bonus additionnel aux yeux de Leblanc, mais le fait qu'il obtient son pardon*. Voilà qui nous conduit directement à l'antithèse.

Antithèse. L'anti-« Schlemiel » se joue en ne donnant pas l'absolution demandée. Après que Leblanc a dit : « Excusez-moi », Lenoir, au lieu de grommeler : « Il n'y a pas de mal », déclare : « Ce soir, vous avez le droit de mettre ma femme dans l'embarras, de saccager les meubles et le tapis, mais je vous en prie, ne me demandez pas de vous excuser. » Ici, Lenoir passe du rôle de Parent qui pardonne au rôle d'Adulte objectif, assumant la pleine responsabilité d'avoir commencé par inviter Leblanc.

L'intensité du jeu de Leblanc se trouvera révélée par sa réaction, qui peut être tout à fait explosive. Celui qui joue à l'anti-« Schlemiel » risque des représailles immédiates, ou du moins de se faire un ennemi.

Les enfants jouent au « Schlemiel » sous une forme

* Les exemples fournis pour ce jeu et le suivant (PVNOM) sont conformes à ceux que l'auteur a précédemment donnés dans *l'Analyse transactionnelle*.

embryonnaire où ils ne sont jamais certains du pardon, mais du moins goûtent le plaisir de faire des dégâts ; pourtant, à mesure qu'ils apprennent à se conduire en société, ils peuvent profiter de leur subtilité croissante afin d'obtenir le pardon qui constitue le but principal du jeu tel qu'il se pratique au sein des milieux sociaux d'adultes bien élevés.

Analyse.

Thèse : Je veux me montrer destructeur, et n'en être pas moins pardonné.

But : Absolution.

Rôles : *L'Agresseur, sa Victime* (familièrement, le Schlemiel et le Schlemazl).

Dynamique : agression anale.

Exemples : 1) Enfants destructeurs et sales. 2) Invité maladroit.

Paradigme social : Adulte-Adulte.

L'Adulte : « Puisque je suis poli vous devez l'être aussi. »

L'autre Adulte : « Soit. Je vous pardonne. »

Paradigme psychologique : Enfant-Parent.

L'Enfant : « Tu dois pardonner ce qui semble accidentel. »

Le Parent : « Tu as raison. Je dois te montrer ce que sont les bonnes manières. »

Coups : 1) Provocation-ressentiment. 2) Excuses-pardon.

Avantages : 1) Psychologique interne — plaisir de faire des dégâts. 2) Psychologique externe — évite le châtimement. 3) Social interne — « Schlemiel ». 4) Social externe — « Schlemiel ». 5) Biologique — « caresses » provocantes et tendres. 6) Existentiel — Je suis innocent.

4. *Pourquoi est-ce que vous ne... ? — Oui, mais.*

Thèse. « Pourquoi est-ce que vous ne... ? — Oui mais » occupe une situation particulière au sein de l'analyse des jeux, parce qu'il sert de stimulus original au concept des jeux. Ce fut le premier jeu à être disséqué hors de son contexte social, et puisqu'il s'agit du plus ancien thème de

l'analyse des jeux, c'est l'un des mieux compris. C'est aussi le jeu le plus souvent pratiqué parmi les réceptions et réunions de tous genres, y compris les groupes de psychothérapie. L'exemple suivant contribuera à l'illustration de ses caractéristiques majeures :

Mme LEBLANC : « Mon mari tient toujours à faire les réparations lui-même, et ce qu'il fait n'est jamais bien. »

Mme LENOIR : « Pourquoi ne prend-il pas des leçons de menuiserie ? »

Mme LEBLANC : « Oui, mais il n'a pas le temps. »

Mme LEBLEU : « Pourquoi ne lui achetez-vous pas de bons outils ? »

Mme LEBLANC : « Oui, mais il ne sait pas s'en servir. »

Mme LEROUGE : « Pourquoi ne faites-vous pas venir un charpentier ? »

Mme LEBLANC : « Oui, mais ça coûterait trop cher. »

Mme LEBRUN : « Pourquoi n'acceptez-vous pas tout bonnement ce qu'il fait comme il le fait ? »

Mme LEBLANC : « Oui, mais tout pourrait bien s'écrouler. »

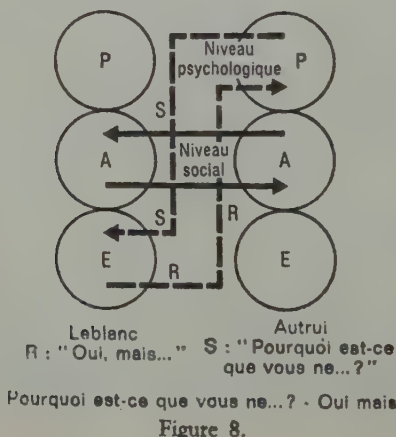
De façon typique un tel échange de répliques est suivi par un silence, finalement rompu par Mme Levert, qui dit quelque chose comme : « Voilà bien les hommes, toujours à tâcher de se montrer indispensables. »

PVNOM peut comporter n'importe quel nombre de joueurs. Le « chat » propose un problème. Les autres commencent à présenter des solutions, chacune débutant par : « Pourquoi est-ce que vous ne... ? » A chacune, Leblanc fait objection : « Oui, mais... » Un bon joueur est capable de réfuter indéfiniment les autres, jusqu'à ce que tous abandonnent ; ici Leblanc gagne. En de nombreux cas Mme Leblanc peut devoir écarter une douzaine au moins de solutions pour obtenir le silence découragé qui signale sa victoire, laissant le champ libre au jeu suivant du précédent paradigme, où Mme Levert passe à « l'Association des parents d'élèves », type du « Mari délinquant ».

Etant donné que les solutions, à de rares exceptions près,

se trouvent rejetées, il est manifeste que ce jeu doit servir à quelque propos caché. L'on ne joue pas à PVNOM en vue de son but ostensible (la recherche par l'Adulte d'informations ou de solutions), mais afin de rassurer l'Enfant et de le flatter. La transcription nue peut paraître Adulte, mais dans la trame vivante on peut constater que Mme Leblanc se présente comme un Enfant incapable de faire face à la situation ; sur quoi les autres se transforment en Parents sages, vivement désireux de prodiguer leur sagesse au profit de l'Enfant.

La figure 8 illustre ce phénomène. Le jeu peut continuer parce qu'au niveau social stimulus et réaction sont Adulte-Adulte, et qu'au niveau psychologique ils sont aussi complémentaires, le stimulus Parent-Enfant (« Pourquoi est-ce que tu ne... ? ») suscitant la réaction Enfant-Parent (« Oui, mais... »). Le niveau psychologique est généralement inconscient des deux côtés ; mais les changements d'état d'ego (Adulte à Enfant « incapable » en ce qui concerne Mme Leblanc, Adultes à Parents « avisés » chez les autres) peuvent souvent être détectés par un observateur attentif, d'après des changements de posture, de tonus musculaire, de voix et de vocabulaire.



Pour illustrer ces implications, il est instructif de donner une suite à l'exemple présenté plus haut.

Le Thérapeute : « Quelqu'un a-t-il proposé quelque chose à quoi vous n'aviez pas pensé vous-même ? »

Mme Leblanc : « Non, personne. En réalité, j'avais déjà tenté presque tout ce qui m'a été proposé. Oui, j'ai acheté des outils à mon mari, et lui a pris des leçons de menuiserie. »

Ici Mme Leblanc dévoile deux des raisons qui font que les choses ne doivent pas être prises pour ce qu'elles se donnent. D'abord, dans la plupart des cas Mme Leblanc est aussi intelligente que quiconque au sein de l'assemblée ; il y a donc bien peu de chances que les autres suggèrent une solution à quoi Mme Leblanc n'ait pas songé elle-même. Si par extraordinaire il arrive à quelqu'un de présenter une suggestion originale, Mme Leblanc l'accueillera avec gratitude si elle-même joue franc jeu ; c'est-à-dire que son Enfant « incapable » s'effacera si quelqu'un propose une solution assez ingénieuse pour stimuler l'Adulte de Mme Leblanc. Mais les joueurs habituels de PVNOM, tels que Mme Leblanc ci-dessus, jouent rarement franc jeu. D'autre part, une trop prompte acceptation des conseils pose la question de savoir si le jeu de PVNOM ne masque pas un jeu sous-jacent de « Stupide ».

L'exemple présenté a ceci de particulièrement frappant qu'il illustre le second point de façon claire. Même si Mme Leblanc a réellement essayé quelques-unes des solutions proposées, elle n'y fera pas moins objection. Le propos du jeu n'est pas de se procurer des suggestions, mais de les repousser.

Tandis que presque n'importe qui pratiquera ce jeu sous des conditions favorables, par suite de sa valeur en ce qui concerne la structuration du temps, l'étude attentive des individus qui le tiennent en faveur particulière dévoile plusieurs traits intéressants. En premier lieu ces individus sont capables de jouer, et joueront, dans l'un ou l'autre camp avec une aisance égale. Cette interchangeabilité des rôles

vaut pour tous les jeux. Les joueurs peuvent préférer habituellement un rôle à l'autre, mais sont capables de permuter, et jouent volontiers n'importe quel rôle au sein du même jeu si pour une raison quelconque cela devient nécessaire. (Comparez, par exemple, le passage du Buveur au Sauveur dans le jeu de « l'Alcoolique ».)

En second lieu, dans la pratique médicale on s'aperçoit que les amateurs de PVNOM appartiennent à cette classe de patients qui finissent par demander l'hypnose, ou un genre quelconque d'injection hypnotique, en tant que moyen d'accélérer le traitement. Lorsqu'ils jouent à PVNOM leur but consiste à démontrer que nul ne saurait les suggestionner de manière acceptable — autrement dit, qu'ils ne se soumettront jamais ; tandis que chez le thérapeute ils réclament un procédé qui les plongera dans un état de soumission totale. Il apparaît donc que PVNOM représente une solution sociale d'un conflit concernant la soumission.

De manière encore plus spécifique, ce jeu abonde chez les gens qui redoutent de rougir, ainsi que le prouve le suivant dialogue thérapeutique :

Le Thérapeute : « Pour quelle raison jouez-vous à « Pourquoi est-ce que vous ne... ? — Oui, mais » si vous savez qu'il s'agit d'une fraude ? »

Mme Leblanc : « Quand je parle à quelqu'un je dois trouver continuellement des choses à dire. Sinon je rougirai. Sauf dans l'obscurité. Je ne peux supporter le silence. Je le sais, et mon mari le sait aussi. Il me l'a toujours dit. »

Le Thérapeute : « Vous voulez dire que si votre Adulte ne se maintient pas en activité votre Enfant en profite pour monter à la surface et vous embarrasser ? »

Mme Leblanc : « C'est ça. Voilà pourquoi si je peux faire sans arrêt des suggestions à quelqu'un, ou obtenir que ce quelqu'un m'en fasse, alors tout va bien, je me sens protégée. Tant que je réussis à garder le contrôle de mon Adulte, j'arrive à repousser ma gêne. »

Ici Mme Leblanc montre nettement que ce qu'elle craint, c'est un temps non structuré. Son Enfant se trouve empê-

ché de se manifester, tant que l'Adulte est en mesure de rester actif au sein d'une situation sociale ; or un jeu offre une structure adéquate au fonctionnement de l'Adulte. Mais le jeu doit être adéquatement motivé pour retenir l'intérêt de Mme Leblanc. Son choix de PVNOM se trouve influencé par le principe d'économie : ce jeu fournit aux conflits de son Enfant le maximum d'avantages internes et externes en ce qui concerne la passivité physique. Mme Leblanc pourrait jouer avec un égal entrain soit l'Enfant rusé que l'on ne saurait dominer, soit le Parent avisé qui tente de dominer l'Enfant chez autrui mais n'y parvient pas. Puisque le principe fondamental de PVNOM, c'est qu'aucune proposition n'est jamais acceptée, le Parent échoue toujours. Maxime de ce jeu : « La panique est inutile : le Parent ne réussit jamais. »

Résumons-nous donc : bien que chacun des coups amuse pour ainsi dire Mme Leblanc, lui apportant son propre petit plaisir en ce qu'il rejette la suggestion, le véritable salaire est le silence, réel ou masqué, qui suit quand tous les autres se sont creusé la tête et fatigués à chercher des solutions acceptables. Cela signifie, pour eux et pour Mme Leblanc, qu'elle a gagné en démontrant que c'étaient eux les incapables. Si le silence n'est pas masqué, il peut durer plusieurs minutes. Dans le paradigme, Mme Levert interrompait brutalement le triomphe de Mme Leblanc, en raison de son vif désir d'inaugurer un jeu qui lui fût propre ; voilà ce qui l'empêchait de prendre part au jeu de Mme Leblanc. Plus tard au cours de la séance, Mme Leblanc manifesta son ressentiment contre Mme Levert, cette dernière ayant abrégé sa victoire.

Un autre trait curieux de PVNOM, c'est que les jeux externes et internes se jouent exactement de la même façon, les rôles se trouvant inversés. Dans la forme externe, celle que l'on observe cliniquement, c'est l'Enfant de Mme Leblanc qui se manifeste afin de jouer le rôle de la personne incapable, laquelle cherche de l'aide au sein d'une situation à plusieurs personnages. Dans la forme interne, jeu plus intime à deux personnages, auquel Mme Leblanc joue chez elle avec son mari, c'est son Parent qui se manifeste en tant

que donneur avisé de conseils efficaces. Néanmoins cette forme inverse est généralement secondaire, car au cours de ses fiançailles la future Mme Leblanc joue le rôle de l'Enfant incapable ; ce ne sera qu'une fois passée la lune de miel que son Parent dominateur commencera de paraître au grand jour. Il se produit parfois des lapsus à l'approche du mariage, mais le fiancé les négligera dans son désir de se mettre en ménage avec cette épouse qu'il a choisie avec soin. S'il tient compte de ces lapsus, il se peut qu'il rompe les fiançailles « sous des prétextes valables », et sa fiancée, plus triste mais non plus sage, se remettra en quête d'un compagnon approprié.

Antithèse. Il va de soi que ceux qui répondent au coup d'envoi de Mme Leblanc, l'énoncé de son « problème », jouent à une forme de « J'essaie uniquement de vous aider » (JUVA). En réalité PVNOM est l'inverse de JUVA. Dans JUVA, il y a un thérapeute et de nombreux clients ; dans PVNOM, un client et de nombreux « thérapeutes ». L'antithèse clinique à PVNOM consiste donc à ne pas jouer à JUVA. Si le coup d'envoi se présente sous la forme : « Que feriez-vous si... ? » (QFVS), nous proposons cette réponse : « Voilà un problème ardu ! Et vous, qu'allez-vous faire à ce sujet ? » Si le coup d'envoi se présente sous la forme : « X n'a rien donné de bon » la réponse en ce cas devrait être : « Quel dommage ! » Ces deux réactions sont assez polies pour embarrasser Mme Leblanc, ou du moins pour provoquer une transaction croisée, de façon que sa frustration devienne manifeste et puisse être examinée. Au sein d'un groupe thérapeutique, c'est un bon exercice pour les patients sensibles que de s'abstenir de jouer à JUVA lorsqu'ils y sont invités. Ainsi non seulement Mme Leblanc, mais aussi les autres membres, peuvent-ils tirer des enseignements de l'anti-PVNOM, qui n'est que l'autre face de l'anti-JUVA.

Dans une situation sociale, si le jeu se présente amicalement, innocemment, il n'y a pas de raison de n'y point prendre part. S'il constitue une tentative pour exploiter des connaissances professionnelles, une attitude antithétique peut s'imposer ; mais dans les situations de ce genre, cette

attitude provoque la rancune en raison de l'exposition de l'Enfant de Leblanc. La meilleure politique, en pareil cas, consiste à prendre la fuite aussitôt donné le coup d'envoi, et à tâcher de jouer une stimulante partie de « Viol », premier degré.

Jeux apparentés. « Pourquoi est-ce que vous ne... ? — Oui, mais » doit être distingué de son opposé « Pourquoi est-ce que vous... ? — Non, mais » (PVNM), où c'est le Parent qui gagne, et l'Enfant sur la défensive qui finit par se replier en désordre, bien qu'ici encore la pure et simple transcription puisse paraître objective, rationnelle, Adulte-Adulte. PVNM s'apparente étroitement à « Ce n'est pas tout ».

L'inverse de PVNOM ressemble d'abord à « la Paysanne ». Ici Mme Leblanc pousse le thérapeute à lui donner des conseils qu'elle accepte aussitôt, au lieu de les repousser. Ce n'est qu'une fois engagé profondément qu'il s'aperçoit que Mme Leblanc se retourne contre lui. Ce qui ressemblait à « la Paysanne » s'achève en partie de « Viol » intellectuel. La version classique de ce phénomène est le passage du transfert positif au transfert négatif dans la psychanalyse orthodoxe.

PVNOM peut également se jouer sous une forme aiguë du second degré, en tant que « Fais quelque chose pour moi ». La malade, par exemple, refuse d'effectuer son travail de maison, et une partie de PVNOM a lieu tous les soirs au retour du mari. Mais quoi qu'il dise, la patiente refuse obstinément de changer sa façon d'être. En certains cas l'obstination peut être maligne, et requérir un attentif examen psychiatrique. Toutefois, il convient de considérer aussi bien la situation du point de vue du jeu, car elle pose la question de savoir pourquoi le mari a choisi pareille épouse, et comment il contribue au maintien de la situation.

Analyse.

Thèse : Voyez si vous pouvez proposer une solution où je ne trouve pas de faute.

But : Se rassurer.

Rôles : La Personne incapable, les Conseillers.

Dynamique : Conflit (oral) de reddition.

Exemples : 1) Oui, mais je ne peux pas faire mes devoirs maintenant parce que... 2) L'épouse incapable.

Paradigme social : Adulte-Adulte.

L'Adulte : « Que feriez-vous si... ? »

L'autre Adulte : « Pourquoi est-ce que vous ne... ? »

L'Adulte : « Oui, mais... »

Paradigme psychologique : Parent-Enfant.

Le Parent : « Mon aide est capable de provoquer ta reconnaissance. »

L'Enfant : « Vas-y : essaie. »

Coups : 1) Problème-solution. 2) Objection-solution. 3) Objection-déconfiture.

Avantages : 1) Psychologique interne — se rassurer. 2) Psychologique externe — évite la soumission. 3) Social interne — PVNOM, rôle Parental. 4) Social externe, PVNOM, rôle Enfantin. 5) Biologique — discussion rationnelle. 6) Existentiel — Tout le monde veut me dominer.

Références :

1. VON CHAMISSE, Adalbert. *Peter Schlemihl*. Calder, 1957.
2. DE KOCK, Paul. Un des ouvrages les plus populaires de ce dramaturge et romancier du XIX^e siècle est *Un jeune homme charmant*, qui a pour héros un prodigue.

Jeux sexuels

Certains jeux se jouent pour exploiter des pulsions sexuelles, ou les combattre. Ils sont tous, en réalité, des perversions des instincts sexuels, dans lesquelles la satisfaction se trouve déplacée de l'acte sexuelle aux transactions décisives constituant le « salaire » du jeu. L'on ne peut toujours démontrer ce fait de manière convaincante, de tels jeux se pratiquant le plus souvent dans le privé, de sorte que les renseignements cliniques à leur sujet ne sauraient s'obtenir que de seconde main, et que l'on ne peut toujours évaluer de façon satisfaisante le gauchissement dû à l'informateur. La conception psychiatrique de l'homosexualité, par exemple, est fortement déformée, parce que les « joueurs » les plus agressifs, les plus heureux, ne se font pas souvent traiter par les psychiatres, et que les matériaux dont nous disposons concernent surtout les partenaires passifs.

Les jeux ici groupés sont : « Battez-vous », « la Perversion », « le Viol », « le Jeu du bas » et « la Scène ». Dans la majorité des cas, « le chat » est une femme. La cause en est que les formes brutales des jeux sexuels où l'homme joue le rôle du « chat » frisent ou constituent la criminalité, et appartiennent en propre au chapitre sur les bas-fonds. D'autre part, les jeux sexuels et conjugaux se chevauchent, mais ceux que nous décrivons ici peuvent être aussi facilement joués par des gens qui ne sont pas mariés que par des conjoints.

1. *Battez-vous.*

Thèse. Il peut s'agir d'une manœuvre, d'un rituel ou d'un jeu. Dans chacun de ces cas la psychologie est féminine essentiellement. En raison de ses qualités dramatiques, BV constitue la base d'une part importante de la littérature universelle, tant bonne que mauvaise.

1. En tant que manœuvre, c'est romanesque. La femme manœuvre afin d'amener deux hommes à se battre, ou les met au défi de se battre, étant sous-entendu, ou promis, qu'elle se donnera au vainqueur. Après la compétition, elle remplit son engagement. Il s'agit là d'une transaction honnête, et l'on présume que la femme et son compagnon vivront heureux ensemble.

2. En tant que rituel, cela tend au tragique. L'usage exige que les deux hommes se battent pour la femme, même si elle ne le veut pas, même si elle a déjà fait son choix. Si c'est l'homme qu'elle n'a pas choisi qui gagne, elle n'en doit pas moins le prendre. En ce cas c'est la société, non la femme, qui organise BV. Si la femme consent, la transaction est honnête. Si la femme ne consent pas, ou se trouve déçue, la suite peut lui fournir une considérable matière à jeux, tels que « Régions son compte à Joey ».

3. En tant que jeu, c'est comique. La femme organise la compétition, et pendant que les deux hommes sont en train de se battre elle décampe avec un troisième. Les avantages psychologiques d'ordre interne et externe, pour elle et son compagnon, dérivent de la position d'après quoi la compétition honnête est pour les nigauds ; quant à l'histoire comique vécue par le couple, elle forme la base des avantages sociaux d'ordre interne et externe.

2. *La perversion.*

Thèse. Les perversions hétérosexuelles, comme le fétichisme, le sadisme et le masochisme, sont symptomatiques d'un Enfant perturbé, et se traitent en conséquence. Tou-

tefois leurs aspects transactionnels, tels qu'ils se manifestent dans des situations sexuelles réelles, peuvent se traiter au moyen de l'analyse des jeux. Cela peut conduire à la maîtrise sociale, en sorte que même si les pulsions sexuelles faussées demeurent inchangées, elles se trouvent neutralisées en ce qui concerne leur satisfaction réelle.

Les gens qui souffrent de légers troubles sadiques ou masochistes ont tendance à adopter une position primitive en ce qui concerne la santé mentale. Ils se croient puissamment sexués, et pensent qu'une abstinence prolongée entraînerait des conséquences graves. Aucune de ces conclusions n'est vraie obligatoirement ; elles n'en forment pas moins la base d'un jeu de « Jambe de bois » sous le suivant prétexte : « Qu'espérer de quelqu'un d'aussi puissamment sexué que moi ? »

Antithèse. Etendre sa courtoisie ordinaire à soi-même ainsi qu'à sa partenaire ; en d'autres termes, s'abstenir de flagellation verbale ou physique, et se limiter à des formes plus conventionnelles de coït. Si Leblanc est un véritable pervers, ce comportement dévoilera le deuxième élément du jeu, élément que les rêves de Leblanc expriment souvent avec netteté : que le coït en soi n'a que peu d'intérêt pour lui, et que sa véritable satisfaction provient de l'humiliant préambule. C'est là quelque chose que Leblanc peut n'avoir pas reconnu. Mais maintenant il deviendra clair à ses yeux que son grief est celui-ci : « Dire qu'après tout ce travail il faut encore que je fasse l'amour ! » En ce point la situation se présente bien plus favorablement pour une psychothérapie spécifique ; une bonne partie des prétextes et des faux-fuyants se trouvent anéantis. Ce traitement s'applique aux « psychopathes sexuels » ordinaires, tels que nous les voyons dans la pratique, et non aux perversions malignes, schizophréniques ou criminelles, non plus qu'aux personnes qui limitent aux fantasmes leurs activités sexuelles.

Le jeu de « l'Homosexualité » s'est trouvé élaboré en une subculture dans de nombreux pays, tout comme il est ritualisé dans d'autres. Beaucoup des inconvénients résultant de l'homosexualité proviennent de sa métamorphose en jeu.

Le comportement provocant qui donne naissance aux « Gendarmes et aux Voleurs », à « Pourquoi ça nous arrive-t-il toujours à nous ? », à « C'est la société dans laquelle nous vivons », « Tous les grands hommes en étaient », etc., est souvent susceptible d'être maîtrisé socialement, ce qui réduit les handicaps au minimum. L'« homosexuel de profession » gaspille bien du temps et de l'énergie qui pourraient servir à d'autres fins. L'analyse de ses jeux peut l'aider à fonder un ménage discret qui lui laissera la liberté de jouir des bienfaits qu'offre la société bourgeoise, au lieu de jouer sa propre variante de « C'est affreux ! »

3. *Le viol.*

Thèse. Ce jeu, qui se joue entre un homme et une femme, pourrait être appelé de façon plus polie, au moins dans ses formes les plus bénignes, « Pas de baiser » ou « l'Indignation ». Il peut se pratiquer selon des degrés variables d'intensité.

1. « Le Viol » du premier degré, ou « Pas de baiser », triomphe au sein des réunions sociales, et consiste essentiellement en un léger flirt. Mlle ou Mme Leblanc signale qu'elle est disponible, et tire son plaisir de la poursuite de l'homme. Aussitôt qu'il s'est déclaré le jeu s'achève. Si Mlle ou Mme Leblanc est bien élevée elle peut dire tout net : « J'apprécie vos compliments et vous en remercie beaucoup », puis passer à la conquête suivante. Moins généreuse, Mlle ou Mme Leblanc peut se borner à planter là son cavalier. Une joueuse habile est capable de faire durer le jeu longtemps, dans une réunion nombreuse, en changeant souvent de place, en sorte que l'homme doive se livrer à des manœuvres compliquées pour la suivre sans que cela soit trop visible.

2. Dans « le Viol » du second degré, ou « l'Indignation », Leblanc ne tire qu'une satisfaction secondaire des avances de Lenoir. Le plaisir principal de Leblanc provient du rejet de l'homme, si bien que ce jeu est également connu sous le nom familier de « Va roucouler plus loin ». Leblanc amène

Lenoir à s'engager beaucoup plus sérieusement que dans le léger flirt du « Viol », premier degré ; elle prend plaisir à contempler sa déconfiture quand elle le repousse. Lenoir, cela va de soi, n'est pas aussi naïf qu'il le semble, et peut s'être donné bien du mal pour se fourrer dans ce guêpier. D'ordinaire, Lenoir joue une variante quelconque de « Donnez-moi des coups de pied. »

3. « Le Viol », troisième degré, est un jeu vicieux qui s'achève en meurtre, en suicide ou devant les juges. Ici Leblanc entraîne Lenoir à un contact physique compromettant, puis prétend que Lenoir s'est livré à une agression criminelle, ou lui a fait un tort irréparable. Dans le cas le plus cynique, Leblanc peut effectivement permettre à Lenoir de terminer l'acte sexuel, s'offrant ainsi ce plaisir à elle-même avant de se retourner contre Lenoir. Les hostilités peuvent être immédiates, comme dans le cri injustifié de : « Au viol ! » à moins qu'elles ne se fassent longuement attendre, comme dans le suicide ou l'homicide qui succèdent à une histoire amoureuse prolongée. Si Leblanc choisit de jouer l'agression criminelle, il arrive qu'elle ne rencontre aucune difficulté à trouver des alliés mercenaires ou poussés par un intérêt morbide, comme la presse, la police, les conseillers et les parents. Toutefois, il advient que ces outsiders se retournent cyniquement contre Leblanc, de sorte qu'elle perd l'initiative et devient entre leurs mains un instrument.

Dans certains cas les outsiders ont une autre fonction. Ils forcent Leblanc à pratiquer le jeu contre sa volonté car eux souhaitent jouer à « Battez-vous ». Ils placent Leblanc dans une telle situation qu'elle doive crier au viol afin de sauver la face ou sa réputation. Cela aura des chances particulières de se produire avec des jeunes filles qui n'ont pas l'âge légal du consentement ; elles peuvent être tout à fait désireuses de poursuivre leur liaison ; mais le fait qu'elles soient découvertes ou mises en question les pousse à transformer l'idylle en un jeu de « Viol », troisième degré.

Dans une situation bien connue, le prudent Joseph refusa de se laisser entraîner dans une partie de « Viol » ; sur quoi l'épouse de Putiphar exécuta la modification classique

en « Battez-vous », donnant un exemple excellent de la façon dont un joueur acharné réagit à l'antithèse, et des dangers courus par les gens qui refusent de jouer à des jeux. Ces deux jeux se combinent pour former le fameux « Jeu du furet », où la femme séduit Lenoir, puis crie au viol ; à ce moment son mari prend la relève et maltraite Lenoir à des fins de chantage.

Une des formes les plus regrettables, les plus aiguës du « Viol », troisième degré, se présente assez fréquemment entre homosexuels qui ne se connaissaient pas, lesquels, en une heure à peu près, peuvent mener le jeu jusqu'à l'homicide. Les variations cyniques et criminelles sur ce jeu fournissent une large part de leur copie aux journaux à sensation.

Le prototype enfantin du « Viol » est le même que celui de « la Femme frigide », où la petite fille incite le garçon à s'humilier ou se salir, puis se moque de lui, prototype décrit par Maugham dans *Servitude humaine*, et, nous l'avons déjà noté, par Dickens dans *les Grandes Espérances*. Il s'agit ici du second degré. Une forme plus rude, se rapprochant du troisième degré, peut se pratiquer dans les bas-fonds.

Antithèse. L'aptitude de l'homme à éviter de se laisser entraîner dans ce jeu, ou bien à en garder le contrôle, dépend de sa faculté de distinguer l'authentique expression de sentiments des « coups » du jeu. Si l'homme est ainsi capable d'exercer un contrôle social, il peut tirer beaucoup de plaisir des flirts bénins de « Pas de baiser ». D'autre part, il est malaisé de concevoir une antithèse sûre à la manœuvre de l'épouse de Putiphar, sinon prendre la fuite avant le dénouement, sans laisser d'adresse. En 1938, à Alep, l'auteur a rencontré un Joseph vieillissant qui avait filé trente-deux ans plus tôt de Constantinople, après qu'une des dames du sultan l'eût coincé pendant une visite d'affaires au harem de Yildiz. Le malheureux dut lâcher sa boutique, non sans prendre le temps d'emporter son magot de francs or, et n'est jamais retourné à Constantinople.

Jeux apparentés. Les versions masculines du « Viol » se rencontrent notamment dans des situations commerciales :

« le Couchage en vue de la distribution » (mais elle n'a pas eu le rôle) et « Dans mes bras » (puis je l'ai mise à la porte).

Analyse.

L'analyse suivante se rapporte au troisième degré du « Viol », car ici les éléments de ce jeu sont illustrés de façon plus dramatique.

But : Revanche maligne.

Rôles : la Séductrice, le Satyre.

Dynamique (troisième degré) : Envie du pénis, violence orale. « Pas de baiser » est phallique, tandis que « l'Indignation » présente de fortes composantes anales.

Exemples : 1) Je vais le dire, sale petit garçon. 2) Femme à laquelle on a fait du tort.

Paradigme social : Adulte-Adulte.

L'Adulte (masculin) : « Je regrette d'avoir été plus loin que vous ne le vouliez. »

L'Adulte (féminin) : « Vous m'avez violée, et devrez subir le plein châtement. »

Paradigme psychologique : Enfant-Enfant.

L'Enfant (masculin) : « Vois combien je suis irrésistible. »

L'Enfant (féminin) : « Cette fois je te tiens, salaud. »

Coups : 1) Femme : séduction ; Homme : contre-séduction. 2) Femme : reddition ; Homme : victoire. 3) Femme : hostilité ; Homme : effondrement.

Avantages : 1) Psychologiques internes — expression de haine et projection de culpabilité. 2) Psychologique externe — évite l'intimité sexuelle d'ordre émotif. 3) Social interne — « Cette fois je te tiens, salaud. » 4) Sociaux externes — « C'est affreux », « le Tribunal », « Battez-vous ». 5) Biologique — échanges sexuels et hostiles. 6) Existentiel — Je suis sans reproche.

4. Le jeu du bas.

Thèse. Voici un jeu de la famille du « Viol » ; sa plus évidente caractéristique est l'exhibitionnisme, hystérique

par nature. Une femme se mêle à un groupe inconnu ; au bout de très peu de temps, elle lève la jambe, s'exposant de façon provocante, et remarque : « Mon Dieu, j'ai fait une échelle à mon bas ! » La chose est combinée afin d'exciter sexuellement les hommes, et d'irriter les autres femmes. Toute mise de Leblanc au pied du mur, cela va de soi, sera reçue avec des protestations d'innocence ou des contre-accusations, d'où la ressemblance avec le « Viol » classique. Le significatif est le défaut d'adaptation de Leblanc. Elle attend rarement de savoir à quelle espèce de personnes elle s'adresse, ni quel est le bon moment pour exécuter sa manœuvre. Cette dernière se révélera donc inadéquate, affectant les relations de Leblanc avec ses compagnons. En dépit d'une certaine « subtilité » superficielle, elle échoue à comprendre ce qui lui advient dans l'existence, sa façon de juger la nature humaine étant trop cynique. Son but consiste à prouver que l'esprit d'autrui est porté à la lubricité ; l'Adulte de Leblanc se trouve induit en erreur par son Enfant et son Parent (en général une mère lubrique), ce qui lui fait ignorer tant son propre caractère provocant que le bon sens d'une grande partie des gens qu'elle rencontre. Ainsi le jeu tend-il à l'autodestruction.

Il s'agit probablement d'une variante phallique d'un jeu dont le contenu dépend des troubles sous-jacents. Une variante « orale » peut être présentée par des femmes dont la pathologie est plus profonde et les seins bien développés. Ces femmes se tiennent souvent assises les mains derrière la tête, de manière à faire saillir leur poitrine ; il leur arrive d'appeler davantage encore l'attention sur elle en émettant des remarques sur son volume ou quelque caractère pathologique, comme une opération ou une grosseur. Certaines façons de se tortiller constituent sans doute une variante anale. Ce jeu sous-entend que la femme est sexuellement disponible. Aussi peut-il être joué, sous une forme plus symbolique, par des femmes frustrées qui « exhibent » avec insincérité leur veuvage.

Antithèse. En même temps qu'un faible degré d'adaptation, ces femmes montrent peu de tolérance à l'antithèse. Si le jeu se trouve ignoré ou contré par un groupe thérapeu-

tique subtil, par exemple, il se peut qu'elles ne reviennent pas. En ce qui concerne ce jeu l'antithèse doit être distinguée avec soin des représailles, ces dernières signifiant que Leblanc a gagné. Les femmes, dans le « Jeu du bas », sont plus habiles à parer les coups que les hommes, lesquels ont certes peu de raisons d'interrompre la partie. Mieux vaut donc laisser l'antithèse à la discrétion des autres femmes présentes.

5. *La scène.*

Thèse. Le jeu classique se joue entre pères dominateurs et filles mineures, quand la mère est sexuellement inhibée. Le père, en rentrant de travailler, réprimande sa fille, qui répond avec insolence ; ou bien la fille peut donner le coup d'envoi en se montrant insolente, sur quoi le père réprimande. Le ton s'élève ; le conflit se fait plus aigu. Le résultat dépend de qui détient l'initiative. Trois possibilités se présentent : a) le père se retire dans sa chambre à coucher en claquant la porte, b) la fille se retire dans sa chambre à coucher en claquant la porte, c) chacun se retire dans sa propre chambre à coucher en claquant la porte. Dans tous les cas la fin d'une partie de « Scène » est marquée par un claquement de porte. « La Scène » offre une solution déprimante, bien qu'efficace, aux problèmes sexuels qui s'élèvent entre pères et filles mineures au sein de certains foyers. Il advient souvent que les pères et les filles ne puissent cohabiter que fâchés les uns contre les autres, et le claquement de porte souligne pour chacun le fait qu'ils ont des chambres à coucher séparées.

Dans les foyers dégradés ce jeu peut se jouer sous une forme sinistre et repoussante où le père veille afin de guetter sa fille toutes les fois qu'elle sort, et lors de son retour examine avec attention sa personne et ses vêtements pour s'assurer qu'elle n'a pas eu de relations sexuelles. Il arrive que les plus légers indices donnent lieu à l'altercation la plus violente, qui risque de s'achever par la mise à la porte de la fille au beau milieu de la nuit. Au bout du compte la

nature suivra ses lois — sinon cette nuit-là du moins la suivante, ou celle d'après. Alors, les soupçons du père se trouveront « justifiés », comme il le signifiera à la mère, laquelle a assisté « impuissante » à toute l'affaire.

En règle générale, cependant, « la Scène » peut se jouer entre deux personnes qui tâchent d'éviter l'intimité sexuelle. Par exemple, cela constitue une phase terminale commune à « la Femme frigide ». « La Scène » est relativement rare entre les garçons mineurs et leurs parents, car il est plus facile aux garçons mineurs de s'échapper de chez eux le soir qu'aux autres membres de la famille. En un âge plus tendre, frères et sœurs peuvent se procurer des barrières efficaces et des satisfactions partielles au moyen de la lutte physique, scénario dont les motivations diffèrent suivant les âges, et qui compose en Amérique une forme à demi ritualiste de « la Scène », sanctionnée par la télévision, ainsi que par les autorités pédagogiques et pédiatriques. Dans les classes supérieures d'Angleterre, la chose est (ou était) jugée de mauvais ton, et les énergies correspondantes sont canalisées dans « la Scène » bien réglementée des terrains de sport.

Antithèse. Ce jeu ne déplaît pas au père autant qu'il aimerait à le croire, et c'est généralement la fille qui passe à l'antithèse en se mariant tôt, par une union souvent prématurée ou forcée. Si la chose est psychologiquement possible, la mère peut assumer l'antithèse en renonçant à sa frigidité relative ou absolue. Le jeu risque de se calmer si le père trouve à l'extérieur un intérêt sexuel, mais il y a des chances pour que cela provoque d'autres complications. Dans le cas des couples mariés, les antithèses sont les mêmes que pour « la Femme frigide » et « l'Homme frigide ».

En des circonstances appropriées, « la Scène » aboutit tout naturellement au « Tribunal ».

Jeux des bas-fonds

Avec l'infiltration des professions d'« assistance » au sein des tribunaux, des départements de liberté surveillée et des facilités correctionnelles, avec l'accroissement de la subtilité des criminologistes et des gens de loi, ceux que la question concerne devraient être au courant des jeux les plus communs dans les bas-fonds, tant en prison qu'à l'extérieur. Ces jeux comprennent « Aux gendarmes et aux voleurs », « Comment sortir d'ici », et « Réglons son compte à Joey ».

1. Aux gendarmes et aux voleurs.

Thèse. Beaucoup de criminels, haïssant les « flics », semblent tirer autant de satisfaction de duper la police, que des gains rapportés par leurs crimes, et souvent plus. Ces crimes, au niveau de l'Adulte, sont des jeux pratiqués en vue de la récompense matérielle, du butin ; mais au niveau de l'Enfant, il s'agit de l'excitation due à la chasse : la fuite et le retour au calme.

De manière assez curieuse, le prototype enfantin d'« Aux gendarmes et aux voleurs » n'est pas aux gendarme et aux voleurs mais cache-cache, où l'élément essentiel est le dépit d'être découvert. Les jeunes enfants le montrent clairement. Si leur père les découvre avec trop de facilité, le dépit se manifestera sans grand plaisir. Mais le père, s'il est bon joueur, sait quoi faire : il se tient à

distance, sur quoi le petit garçon lui fournit un indice en l'appelant, en laissant tomber quelque chose, en frappant. Ainsi force-t-il son père à le trouver, mais non sans témoigner à nouveau du dépit ; cette fois le petit garçon s'est amusé davantage en raison du suspense accru. Si le père abandonne, le garçon le plus souvent se sent déçu plutôt que victorieux. Puisque existait la joie d'être caché, ce n'est donc pas là que gît le lièvre. Ce qui déçoit l'enfant, c'est qu'on ne l'ait pas attrapé. Quand son tour arrive de se cacher, le père sait qu'il n'est pas censé duper bien longtemps son petit garçon, mais juste assez longtemps pour rendre la chose amusante ; et le père a la sagesse, une fois pris, de paraître dépité. Il ne tarde pas à devenir clair que le fait d'être découvert constitue le « salaire » nécessaire.

Ainsi, cache-cache n'est pas un simple passe-temps mais un jeu véritable. Au niveau social il s'agit d'un combat d'intelligences, qui trouve sa forme la plus satisfaisante lorsque l'Adulte de chacun des joueurs fait de son mieux ; au niveau psychologique, toutefois, ce jeu présente la même organisation que le jeu compulsif de hasard, où l'Adulte de Leblanc doit perdre afin que son Enfant gagne. Ne pas être attrapé constitue en réalité l'antithèse. Chez les enfants plus âgés, celui qui trouve une cachette indécouvrable est considéré comme un mauvais joueur, car il a gâché le jeu. Ayant éliminé l'élément Enfantin, il a changé toute l'affaire en procédé d'Adulte. Il ne joue plus pour le plaisir. Il appartient à la même catégorie que le propriétaire d'un casino, ou que certains criminels de profession, qui recherchent en réalité l'argent plutôt que le sport.

Les habitués du crime semblent présenter deux types distincts : ceux qui pratiquent le crime en premier lieu pour de l'argent, et ceux qui le pratiquent en premier lieu pour le jeu — plus un vaste groupe intermédiaire, capable de le pratiquer d'une manière ou de l'autre. Le « gagnant compulsif », le grand faiseur d'argent, dont l'Enfant ne veut réellement pas être pris, l'est rarement si l'on en croit les rapports ; il s'agit d'un intouchable, pour qui l'affaire est toujours dans le sac. Quant au « perdant compulsif » qui

joue « Aux gendarmes et aux voleurs » (G & V), il réussit rarement bien dans le domaine financier. Les exceptions à cette règle semblent souvent dues à la chance plus qu'à l'adresse ; au bout du compte, même les chanceux finissent en général ainsi que leur Enfant le demande, dans les gémissements plutôt que dans le triomphe.

Le joueur de G & V dont nous traitons ici ressemble, sous certains aspects, à l'Alcoolique. Il peut passer du rôle de Voleur à celui de Gendarme, et de celui de Gendarme à celui de Voleur. En certains cas, il lui arrive de jouer le Gendarme Parental au cours de la journée, et le Voleur Enfantin quand il fait nuit. Il existe un Gendarme en de nombreux Voleurs, un Voleur en de nombreux Gendarmes. Si le criminel « se réforme » il peut jouer le rôle de Sauveteur, devenant assistant social ou missionnaire ; mais le Sauveteur a beaucoup moins d'importance au sein de ce jeu que dans celui de « l'Alcoolique ». Ordinairement, néanmoins, le destin du joueur est le rôle du Voleur, et chacun possède son propre *modus operandi* pour se faire prendre. Il peut rendre la tâche difficile ou facile aux Gendarmes.

La situation, chez les joueurs de hasard, est similaire. Au niveau social ou sociologique un « professionnel » du jeu de hasard est quelqu'un dont le principal intérêt dans la vie consiste à jouer à des jeux de hasard. Mais au niveau psychologique il y a deux variétés différentes de professionnels des jeux de hasard. Il y a ceux qui passent leur temps à « jouer », c'est-à-dire à jouer avec le Sort, et chez qui la force du désir qu'à l'Adulte de gagner ne le cède qu'à la force du besoin qu'à l'Enfant de perdre. Ensuite il y a ceux qui tiennent des maisons de jeu, gagnant de fait leur vie, généralement très bien, en fournissant aux joueurs la possibilité de jouer ; eux-mêmes ne jouent pas, et tentent d'éviter de jouer bien qu'à l'occasion, dans certaines conditions, ils se le permettent et en tirent plaisir, tout comme un pur criminel peut à l'occasion faire une partie de G & V.

Voilà qui éclaire la raison pourquoi les études sociologiques et psychologiques sur les criminels se sont le plus souvent révélées ambiguës et stériles : elles traitent de deux variétés différentes de gens que ne peuvent différencier de

manière adéquate les cadres théoriques ou empiriques ordinaires. Pour l'étude des joueurs de hasard il en va de même. L'analyse transactionnelle et l'analyse des jeux fournissent à ce problème une solution immédiate. Elles écartent l'ambiguïté en distinguant sur le plan transactionnel, au-dessous du niveau social, entre les « joueurs » et les « professionnels purs ».

Abandonnons cette thèse générale afin d'examiner des exemples spécifiques. Certains cambrioleurs exécutent leurs travaux sans le moindre gaspillage de gestes. Le cambrioleur du type « Gendarmes et Voleurs » laisse sa carte de visite sous forme d'actes gratuits de vandalisme, par exemple en souillant des vêtements précieux avec des sécrétions et des excréments. Le pur cambrioleur de banque, à ce que l'on rapporte, prend toutes les précautions possibles afin d'éviter la violence ; quant au cambrioleur de banque appartenant au type G & V, la seule chose qu'il recherche, c'est une excuse pour décharger sa colère. Pareil à n'importe quel professionnel, un criminel pur aime à travailler aussi proprement que les circonstances le permettent. Le criminel G & V se trouve poussé à épancher sa bile au cours de son travail. Le véritable professionnel, à ce qu'on dit, n'opère jamais avant que l'affaire ne soit dans le sac ; le joueur est désireux de lutter à main nue contre la loi. Les professionnels purs ont nettement conscience, à leur façon, du jeu de G & V. Si tel membre de gang témoigne envers le jeu d'un intérêt trop vif, au point de mettre le travail en péril, en particulier si le besoin d'être pris commence à se manifester, ils prendront des mesures draconiennes afin d'empêcher que cela ne se reproduise. Peut-être est-ce uniquement parce que les professionnels purs ne jouent pas aux G & V qu'ils se font prendre aussi rarement, et sont par conséquent si rarement étudiés sur le plan sociologique, psychologique et psychiatrique ; cela s'applique aussi aux joueurs de hasard. Voilà pourquoi la majorité de nos connaissances cliniques sur les criminels et les joueurs de hasard concernent des joueurs plutôt que des professionnels purs.

Les cleptomanes (par opposition aux professionnels du

vol à l'étalage) démontrent dans quelles proportions se joue la forme banale de G & V. Il est probable qu'un pourcentage très élevé d'Occidentaux a joué aux G & V, en imagination du moins ; voilà ce qui fait vendre les journaux dans notre hémisphère. Cette imagination se présente souvent sous la forme consistant à bâtir en rêve un « crime parfait », ce qui revient à pratiquer le jeu sous son aspect le plus aigu, en dupant complètement les gendarmes.

Des variantes de G & V sont « Experts comptables et Voleurs », joué par les détourneurs de fonds suivant les mêmes règles et pour le même salaire ; « Douane et Voleurs », pratiqué par les contrebandiers ; etc. La variété criminelle du « Tribunal » offre un intérêt particulier. Malgré toutes ses précautions, il advient que le professionnel soit arrêté, traîné devant les juges. Pour lui « le Tribunal » est un procédé qu'il emploie conformément aux instructions de ses conseillers légaux. Pour les gens de loi, s'il s'agit de gagnants compulsifs, « le Tribunal » représente essentiellement un jeu qui se joue avec le jury, et dont le but consiste à gagner, non à perdre, jeu qui passe pour constructif aux yeux d'une grande partie de la société.

Antithèse. Elle est l'affaire des criminologistes qualifiés plutôt que des psychiatres. La police et l'appareil judiciaire ne sont pas antithétiques, mais jouent leur rôle au sein du jeu suivant les règles établies par la société.

Il convient toutefois de souligner une chose. Ceux qui font des recherches en criminologie peuvent bien dire en plaisantant que certains criminels se comportent comme s'ils trouvaient plaisir à la chasse et voulaient être pris ; ou bien ces chercheurs peuvent lire la chose et l'approuver de façon déférente. Mais ils n'ont guère tendance à considérer qu'un facteur aussi « intellectuel » présente une importance décisive pour leur travail « sérieux ». D'une part, il est impossible de démasquer cet élément par les méthodes classiques de la recherche psychologique. L'enquêteur doit donc ou bien négliger un point capital sur lequel ses instruments n'ont pas de prise, ou bien changer d'instruments. Il est de fait que ces instruments n'ont pas fourni jusqu'ici la moindre solution à un problème quelconque de

criminologie. Les chercheurs auraient donc intérêt à rejeter les méthodes anciennes, et à s'attaquer sous un angle neuf au problème. Tant que l'on ne considérera G & V que comme une intéressante anomalie, et non comme le nœud même de la question dans un pourcentage significatif de cas, bien des recherches en criminologie continueront à s'occuper de banalités, de doctrines, de problèmes périphériques, ou d'incongruités ¹.

Analyse.

Thèse : Essaie de m'attraper.

But : Se rassurer.

Rôles : le Voleur, le Gendarme (le Juge).

Dynamique : Intromission phallique, par exemple. 1) Cache-cache, chat. 2) Crime.

Paradigme social : Parent-Enfant.

L'Enfant : « Essaie de m'attraper. »

Le Parent : « J'en fais mon affaire. »

Paradigme psychologique : Parent-Enfant.

L'Enfant : « Tu dois m'attraper. »

Le parent : « Eh bien, voilà qui est fait. »

Coups : 1) Leblanc : Défi. Lenoir : Indignation. 2) Leblanc : Dissimulation. Lenoir : Frustration. 3) Leblanc : Provocation. Lenoir : Victoire.

Avantages : 1) Psychologique interne — indemnité matérielle pour d'anciens préjudices. 2) Psychologique externe — contre-phobique. 3) Social interne — Essaie de m'attraper. 4) Social externe — Je m'en suis presque tiré (Passe-temps : Ils s'en sont presque tirés). 5) Biologique : notoriété. 6) Existentiel : Je n'ai jamais eu de chance.

2. Comment sortir d'ici.

Thèse. Le témoignage historique montre que les prisonniers qui survivent le mieux sont ceux dont le temps est structuré par une activité, un passe-temps ou bien un jeu. Phénomène apparemment connu de la police politique, laquelle passe pour venir à bout de certains prisonniers

rien qu'en les maintenant dans l'inaction, et dans un état de privation sociale.

L'activité préférée des prisonniers solitaires consiste à lire ou écrire des livres, et leur *passé-temps* préféré consiste à s'évader ; certains pratiquants de ce passé-temps, comme Casanova et le baron de Trenck, sont devenus fameux.

Le jeu préféré, c'est « Comment sortir d'ici ? » (« Puis-je sortir ? »), qui peut également se jouer dans les hôpitaux d'Etat. Ce jeu doit être distingué de l'*opération* (voir p. 50) du même nom, connue aussi sous l'appellation de « Bonne conduite ». Un détenu qui veut réellement sa liberté trouvera comment complaire aux autorités de manière à se trouver libéré le plus tôt possible. Aujourd'hui cela peut souvent se faire en jouant une bonne partie de « Psychiatrie », type Groupe thérapeutique. Mais le jeu de « Puis-je sortir ? » est pratiqué par des détenus ou des patients dont l'Enfant *ne veut pas* sortir. Ils simulent la « Bonne Conduite », mais au moment décisif sabotent leur propre ouvrage afin de n'être pas libérés. Ainsi dans « Bonne conduite » le Parent, l'Adulte et l'Enfant travaillent ensemble à leur élargissement ; dans « Puis-je sortir ? » le Parent et l'Adulte ont le comportement prescrit jusqu'au moment décisif, où l'Enfant, effrayé de fait à la perspective de se risquer dans un monde incertain, prend la relève et gâche tout. « Puis-je sortir ? » abondait, pendant les dernières années 1930, parmi les immigrants récemment arrivés d'Allemagne et qui devenaient psychotiques. Ils allaient mieux, suppliaient que l'hôpital les relâchât ; mais à mesure qu'approchait le jour de leur libération, les symptômes psychotiques reparaissaient.

Antithèse. Les administrateurs vigilants sont capables de reconnaître « Bonne conduite » et « Puis-je sortir ? », qui peuvent se traiter à l'échelon exécutif. Cependant les débutants en thérapie de groupe s'y trompent souvent. Un bon thérapeute de groupe, sachant qu'il s'agit là des manœuvres les plus fréquentes dans les prisons orientées vers la psychiatrie, guettera ces manœuvres et les dépistera de bonne heure. « Bonne conduite », honnête opération, peut être traitée en tant que telle ; en discuter ouvertement ne pré-

sente aucun danger. « Puis-je sortir ? », d'autre part, demande à être activement soigné si l'on veut réhabiliter le détenu craintif.

Jeux apparentés. Etroitement apparentés à « Puis-je sortir ? » est une opération nommée « Il faut que vous m'écoutez ». Ici l'hôte d'une institution, le client d'une agence sociale exige le droit d'élever des réclamations. Ces réclamations sont fréquemment injustifiées. Le propos majeur du plaignant, c'est de s'assurer qu'il sera écouté par les autorités. Si ces dernières commettent l'erreur de penser qu'il s'attend à ce que l'on tienne compte des réclamations, et l'interrompent comme étant trop exigeant, il peut y avoir du vilain. Si les autorités accèdent à ses revendications, il les augmentera. Si les autorités se bornent à l'écouter patiemment, en donnant des signes d'intérêt, le joueur d'« Il faut que vous m'écoutez » se montrera satisfait, accommodant, et n'en demandera pas davantage. L'administrateur doit apprendre à distinguer « Il faut que vous m'écoutez » des réclamations sérieuses².

« Feu et Flammes » est encore un jeu de la même famille. Un pur criminel peut lancer « Feu et Flammes » en un réel effort afin de sortir ; il s'agit dans ce cas d'un élément de procédé. Mais le détenu qui pratique « Feu et Flammes » comme un jeu ne l'emploie pas vraiment pour essayer de sortir, puisque s'il sort il n'aura plus guère de prétexte à lancer « Feu et Flammes ».

3. *Réglons son compte à Joey.*

Thèse. Le prototype de ce jeu, c'est « le Grand Magasin », le jeu d'abus de confiance à long terme ; mais beaucoup de petites escroqueries, et même le jeu du furet sont du type RCJ. Nul ne saurait être battu au jeu de RCJ à moins d'avoir le larcin dans le sang, puisque le coup d'envoi consiste pour Lenoir à dire à Leblanc que ce bon vieux Joey, si loyal et si discret, est sur le point d'être filouté. Si Leblanc était parfaitement honnête ou bien il s'éclipserait, ou bien il préviendrait Joey, mais il n'en fait rien. Au

moment précis où Joey va payer quelque chose ne marche pas, et Leblanc s'aperçoit que ses capitaux ont disparu. Ou bien dans le jeu du furet, au moment précis où Joey va être cocufié, il entre. Alors Leblanc, qui jouait selon ses propres règles et sa propre honnêteté, s'aperçoit qu'il lui faut jouer suivant les règles de Joey, et il lui en cuit.

Fait assez curieux, la victime est censée connaître les règles de RCJ, et s'y tenir. Les protestations d'honnêteté sont un risque calculé de la pègre des escrocs ; ils n'en feront pas grief à Leblanc, auquel ils accordent même une certaine latitude afin de mentir à la police en vue de sauver la face. Mais s'il dépasse les bornes en les accusant fausement de vol avec effraction, par exemple, c'est de la triche, et ils lui en veulent. D'autre part, ils ont peu de sympathie pour un escroc qui a des ennuis parce qu'il a filouté une victime ivre, car cela ne se fait pas, et il aurait dû le savoir. Même chose s'il est assez bête pour choisir une victime ayant le sens de l'humour, car il est bien connu qu'on ne saurait faire confiance à ces gens-là pour jouer l'honnête homme au jeu de RCJ du haut en bas de l'échelle y compris le jeu final d'« Aux gendarmes et aux voleurs ». Les escrocs expérimentés redoutent les victimes qui éclatent de rire une fois prises.

Il convient de noter qu'une mystification diffère d'un jeu de RCJ puisque dans une mystification Joey représente la victime, tandis que dans RCJ Joey triomphe et Leblanc est la victime. Une mystification constitue un passe-temps, alors que RCJ est un jeu dont la mystification s'organise de manière à faire boomerang.

Il va de soi que RCJ se joue à trois ou quatre, la police faisant le quatrième, et s'apparente à « Battez-vous ».

Note.

Il convient de remercier le docteur Franklin Ernst, de la *California Medical Facility* de Vacaville, Mr William Collins, du Centre californien de réhabilitation de Norco, ainsi que Mr Laurence Means, de la *California Institution for Men*

de Tehachapi, pour l'intérêt soutenu qu'ils ont porté à l'étude du jeu « Aux gendarmes et aux voleurs », et pour l'utilité de leurs discussions et de leurs critiques.

Références :

1. Frederick WISEMAN, dans « Psychiatrie et Droit : Us et Abus de la psychiatrie dans une affaire criminelle » (*Journal américain de psychiatrie*, 118 : 289-299, 1961), donne un clair et tragique exemple d'une forme aiguë d'« Aux gendarmes et aux voleurs ». Il s'agit d'un homme de vingt-trois ans, lequel abattit sa fiancée, puis se constitua prisonnier. Cela ne fut pas facile, la police ayant refusé de croire à son histoire, qu'il dut répéter quatre fois. Plus tard, il devait déclarer : « J'ai eu toute ma vie l'impression que je finirais sur la chaise électrique. Puisqu'il le fallait, il le fallait. » L'auteur dit qu'il était bouffon d'espérer qu'un jury profane comprendrait la complexité du rapport psychiatrique qui fut présenté en jargon technique au procès. En termes de jeu la question centrale peut se poser au moyen de quelques mots simples : un garçon de neuf ans décide (pour des raisons nettement mises en lumière au procès) qu'il est voué à finir sur la chaise électrique. Il passe la suite de son existence à tendre en direction de ce but, et, prenant sa petite amie pour victime, arrive à ses fins.

2. Pour plus amples renseignements sur « Aux gendarmes et aux voleurs », et sur les jeux pratiqués par des prisonniers, voir : ERNST, F. H. et KEATING, W. C., « Traitement psychiatrique du criminel californien », *Journal américain de psychiatrie*, 120 : 974-979, 1964.

II.

Jeux du cabinet de consultation

Les jeux pratiqués de façon tenace au sein de la situation thérapeutique sont pour l'analyste professionnel des jeux les plus importants à connaître. Il est très facile de les étudier de première main dans le cabinet de consultation. Ils sont de trois types, suivant le rôle du « chat » :

1. Jeux pratiqués par les thérapeutes et les assistants sociaux : « J'essaie uniquement de vous aider », et « la Psychiatrie ».

2. Jeux pratiqués par des personnes ayant une formation professionnelle, et qui font partie de groupes thérapeutiques : « la Serre », par exemple.

3. Jeux pratiqués par des patients et des clients profanes : « l'Indigent », « la Paysanne », « l'Imbécile » et « la Jambe de bois ».

1. *La Serre.*

Thèse. Il s'agit d'une variante de « la Psychiatrie », variante jouée avec le plus d'acharnement par les jeunes sociologues, comme par exemple les psychologues cliniques. En compagnie de leurs collègues, ces jeunes gens tendent à jouer à « la Psychanalyse », souvent sur le mode plaisant, se servant d'expressions telles que « Votre agressivité se fait jour » ou « Dans quelle mesure un mécanisme de défense peut-il devenir mécanique ? » Cela constitue en

général un passe-temps peu dangereux et bien amusant, une phase normale des études ; si le groupe contient quelques originaux cela peut devenir tout à fait drôle. (La préférence de l'auteur va à « En cette Semaine nationale de la parapraxis... ») En tant que patients des groupes de psychothérapie, il arrive que certains de ces jeunes gens se livrent plus sérieusement à cette critique mutuelle ; mais cela ne donnant pas de grands résultats dans cette situation, le thérapeute peut devoir s'y opposer. Il arrive alors que cela conduise au jeu de « la Serre ».

Il existe une forte tendance, chez ces jeunes gens frais émoulus, à manifester un respect exagéré de ce qu'ils nomment « les sentiments authentiques ». L'expression d'un tel sentiment peut être précédée par l'annonce qu'elle approche. Après l'annonce, le sentiment se trouve décrit, ou plutôt présenté au groupe, comme s'il s'agissait d'une fleur rare, qu'il convenait de considérer avec révérence. Les réactions des autres membres sont reçues avec une grande solennité ; eux prennent un air de connaisseurs au jardin botanique. La question semble être, en jargon d'analyse des jeux, de savoir si ce sentiment mérite d'être présenté à l'Exposition nationale des sentiments. Il arrive que cette question, posée par le thérapeute, reçoive un fort mauvais accueil, comme si quelque rustre aux doigts maladroits malmenait les pétales fragiles d'un cactus exotique. Le thérapeute estime, cela va de soi, qu'afin de comprendre l'anatomie et la physiologie d'une fleur il peut être nécessaire de la disséquer.

Antithèse. L'antithèse, décisive pour le progrès thérapeutique, est l'ironie de la description ci-dessus. S'il est laissé libre carrière à ce jeu, il risque de se pratiquer sans changement durant des années, après quoi le patient considère qu'il a connu une « expérience thérapeutique » au cours de laquelle il a « exprimé son agressivité », et appris à « regarder ses sentiments en face » d'une façon qui lui confère un avantage sur des collègues moins fortunés. Cependant, très peu de chose présentant une importance dynamique peut s'être produit ; et, à coup sûr, le temps consacré n'a pas donné le maximum de profit thérapeutique.

L'ironie de la description initiale ne vise pas les patients mais leurs maîtres, et le milieu culturel qui encourage un pareil coupage de cheveux en quatre. Lancée en son temps, une remarque sceptique aura des chances de délivrer ces jeunes gens de la prétention des influences Parentales, et de donner une robustesse moins vaine à leurs transactions mutuelles. Au lieu de cultiver des sentiments dans une atmosphère de serre chaude on peut se contenter de les laisser naturellement se développer, pour être cueillis une fois mûrs.

Le plus visible avantage de ce jeu est d'ordre psychologique externe, ce jeu évitant l'intimité en établissant des conditions particulières sous lesquelles on a le droit d'exprimer les sentiments, et des restrictions particulières visant les réactions des personnes présentes.

2. J'essaie uniquement de vous aider.

Thèse. Il est possible de jouer ce jeu dans n'importe quelle situation professionnelle ; il ne se limite ni aux psychothérapeutes, ni aux assistants sociaux. Toutefois, on le rencontre le plus communément, et sous son aspect le plus florissant, chez des assistants sociaux qui possèdent un certain type de formation. L'analyse de ce jeu devint plus claire aux yeux de l'auteur en des circonstances curieuses. Tous les joueurs d'une partie de poker avaient « levé » sauf deux, un psychologue expérimental et un homme d'affaires. L'homme d'affaires, dont le jeu était bon, paria ; le psychologue, dont le jeu était imbattable, surenchérit. L'homme d'affaires parut perplexe, sur quoi le psychologue observa d'un ton facétieux : « Ne vous inquiétez pas, j'essaie uniquement de vous aider. » L'homme d'affaires hésita, puis finit par miser. Le psychologue montra son jeu vainqueur, sur quoi l'autre jeta ses propres cartes avec dégoût. Les assistants ne se retinrent plus de rire de la plaisanterie du psychologue, et le vaincu remarqua d'un ton lugubre : « Pour sûr que vous m'avez aidé ! » Le psychologue lança un regard d'intelligence à l'auteur, sous-entendant que la plaisanterie

avait été faite, en réalité, aux dépens de la profession psychiatrique. C'est alors que la structure de ce jeu s'éclaira.

L'assistant ou le thérapeute, à quelque profession qu'il appartienne, conseille un client ou un patient. Le patient revient, déclarant que la suggestion n'a pas eu l'effet désiré. L'assistant passe outre à cet échec avec un sentiment de résignation, et fait un autre essai. Plus observateur, il peut déceler à ce moment un peu de frustration, mais n'en fera pas moins un nouvel essai. D'ordinaire il n'éprouve guère le besoin de mettre en question ses propres motifs, sachant que beaucoup de ses collègues qui possèdent la même formation font la même chose, qu'il applique la méthode « correcte », et recevra le plein appui de ses supérieurs.

S'il se heurte à un joueur brutal, comme un obsédé agressif, il éprouvera de plus en plus de difficulté pour éviter de se sentir incapable. Alors, les ennuis commencent, et la situation se détériorera lentement. Dans le pire des cas, il peut rencontrer un paranoïde en colère, lequel un jour arrivera furibond, criant : « Voyez ce que vous m'avez fait faire ! » Alors, sa frustration viendra nettement au premier plan sous forme de la pensée exprimée ou non : « Mais j'essayais uniquement de vous aider ! » Sa stupéfaction devant tant d'ingratitude risque de lui causer des souffrances considérables, indiquant les motifs complexes qui sous-tendent son propre comportement. Cette stupéfaction constitue le « salaire ».

Les gens vraiment serviables ne devront pas être confondus avec ceux qui jouent à « J'essaie uniquement de vous aider » (JUVA). « Je crois que nous pouvons faire quelque chose », « Je sais ce qu'il faut faire », « J'étais fait pour vous aider » ou « Pour vous aider mes honoraires s'élèveront à... » diffèrent de « J'essaie uniquement de vous aider ». Les quatre premières déclarations, en toute bonne foi, constituent des offres, faites par un Adulte, de mettre des talents professionnels à la disposition du malade ou du client en détresse ; JUVA comporte un motif caché, plus important dans la détermination du résultat que les aptitudes professionnelles. Ce motif est fondé sur la position d'après quoi les gens sont ingrats et décevants. La perspective du succès,

pour le Parent du professionnel, est alarmante ; elle invite au sabotage, étant donné que le succès menacerait la position. Le joueur de JUVA a besoin d'être assuré que son aide ne sera pas acceptée, quelque ardeur qu'il mette à l'offrir. Les réactions du client sont : « Vous voyez combien j'essaie » ou « Vous ne pouvez rien pour moi ». Des joueurs plus souples sont capables de compromis : les gens ont le droit d'accepter de l'aide à condition que cela prenne longtemps. Il s'ensuit que les thérapeutes ont tendance à se sentir honteux d'avoir obtenu des résultats rapides, sachant qu'ils encourront la critique de certains de leurs collègues aux réunions de personnel. A l'opposé des joueurs acharnés de JUVA, comme on en trouve parmi les assistants sociaux, il existe de bons avocats qui aident leurs clients sans en faire une question de personne, ni de sentimentalité. Ici l'habileté professionnelle remplace l'acharnement secret.

Certaines écoles d'assistance sociale ont l'air d'être surtout des académies destinées à l'entraînement de joueurs professionnels de JUVA ; pour ceux qui sortent de ces écoles, il est malaisé de renoncer à JUVA. L'on trouvera dans la description du jeu complémentaire, « Indigence », un exemple à même d'illustrer certains des points ci-dessus.

JUVA et ses variantes se rencontrent facilement dans la vie de tous les jours. Cela est joué par des amis de la famille, des parents (exemple : « Je peux vous l'avoir au prix de gros »), ainsi que par des adultes qui font travailler les enfants. Cela constitue un des jeux favoris chez les parents, le jeu complémentaire, pratiqué par la progéniture, étant le plus souvent « Regarde ce que tu m'as fait faire ». Socialement, il arrive que cela représente une variante à « Schlemiel », dans laquelle on fait les dégâts par serviabilité plutôt que par impulsion ; ici le client est figuré par une victime, qui peut jouer à « Pourquoi faut-il que ça m'arrive toujours à moi ? » ou à l'une de ses variantes.

Antithèse. Le professionnel dispose de plusieurs méthodes pour faire face à l'invitation de pratiquer ce jeu ; son choix dépendra de l'état des relations qui existent entre lui-même et le malade, en particulier de l'attitude de l'Enfant du malade.

1. La classique antithèse psychanalytique est la plus radicale, et la plus difficile à supporter pour le patient. L'on ignore absolument l'invitation. Alors, le patient redouble d'efforts, et finit par tomber dans un état de désespoir, manifesté par de la colère ou de la dépression, signe caractéristique de la frustration de jeu. Cette situation peut conduire à une utile confrontation.

2. Une confrontation plus douce (mais non guindée) peut être tentée à la première invitation. Le thérapeute déclare nettement qu'il est le thérapeute du patient, non son manager.

3. Une méthode encore plus douce consiste à introduire le patient dans un groupe thérapeutique, et à laisser faire les autres patients.

4. Avec un malade en crise aiguë il peut se révéler nécessaire de jouer le jeu durant la phase initiale. De tels patients doivent être traités par un psychiatre, lequel, étant un homme de l'art, est en mesure de prescrire à la fois des médications et certains traitements hygiéniques toujours valables, même en notre époque de tranquillisants, pour la thérapeutique de ces malades. Si le médecin prescrit un régime hygiénique, pouvant comprendre des bains, de l'exercice, des périodes de repos, ainsi que des repas réguliers en même temps que la médication, le patient : 1) suit le régime et se sent mieux, 2) suit scrupuleusement le régime et se plaint qu'il demeure inefficace, 3) mentionne en passant qu'il a oublié d'observer les instructions, ou qu'il a renoncé au régime parce qu'il ne lui faisait aucun bien. Dans les deuxième et troisième cas, il appartient alors au psychiatre de déterminer si le patient doit subir à ce moment une analyse de jeu, ou si quelque autre forme de traitement est indiquée afin de le préparer à une psychothérapie ultérieure. Le rapport entre l'efficacité du régime et la tendance du malade à l'utiliser dans ses jeux devrait être évalué soigneusement par le psychiatre avant qu'il ne décide ce qu'il va faire ensuite.

Pour le patient, d'autre part, l'antithèse est « Ne me dites pas ce que je dois faire afin de m'aider moi-même ; c'est moi qui vous dirai quoi faire afin de m'aider ». Si le thérapeute

est connu pour être un Schlemiel, l'antithèse correcte dont le patient devra faire usage est « Ne m'aidez pas ; aidez le voisin ». Mais les joueurs sérieux de « J'essaie uniquement de vous aider » manquent le plus souvent du sens de l'humour. Les coups antithétiques émanant d'un patient reçoivent en général un peu favorable accueil ; il en peut résulter de la part du thérapeute une hostilité à vie. Dans l'existence quotidienne on ne doit se résoudre à de tels coups que si l'on est prêt à les exécuter sans pitié, et à en supporter les conséquences. Par exemple, le fait de repousser avec mépris tel parent qui « Peut vous l'avoir au prix de gros » risque d'entraîner de sérieuses complications domestiques.

Analyse.

Thèse : Personne jamais ne suit mes conseils.

But : Allègement de culpabilité.

Rôles : Celui qui aide, Son client.

Dynamique : Masochisme.

Exemples : 1) Les enfants étudient ; le parent s'en mêle.

2) L'assistant social et son client.

Paradigme social : Parent-Enfant.

L'Enfant : « Et maintenant qu'est-ce que je dois faire ? »

Le Parent : « Voici ce que tu dois faire. »

Paradigme psychologique : Parent-Enfant.

Le Parent : « Vois combien je suis efficace. »

L'Enfant : « Grâce à moi tu vas te sentir inefficace. »

Coups : 1) Instructions requises — instructions données.

2) La méthode échoue — reproches. 3) Démonstration que la méthode est mauvaise — excuses implicites.

Avantages : 1) Psychologie interne — martyr. 2) Psychologie externe — évite de prendre conscience de ses inefficacités. 3) Sociaux internes — « Association des parents d'élèves », type projectif ; ingratitude. 4) Social externe — « la Psychiatrie », type projectif. 5) Biologiques — se faire battre par le client, caresser par ses supérieurs. 6) Existentiel — Tout le monde est ingrat.

3. *L'Indigence.*

Thèse. La thèse de ce jeu trouve sa meilleure expression dans *le Colosse de Maroussi*, de Henry Miller : « L'événement doit avoir eu lieu durant l'année où je cherchais du travail, sans la moindre intention d'en trouver. Cela me rappela que, si désespéré que je me fusse cru, je ne m'étais pas même donné la peine de parcourir les colonnes des offres d'emplois. »

Ce jeu constitue un des compléments de « J'essaie uniquement de vous aider » (JUVA) tel que le jouent des assistants sociaux qui gagnent leur vie à le jouer. A « l'Indigence » joue non moins professionnellement le client, qui gagne sa vie de cette manière. L'auteur lui-même n'a qu'une expérience limitée de « l'Indigence », mais le suivant compte rendu, fait par une des plus accomplies de ses élèves, illustre la nature de ce jeu et sa place dans notre société.

Mlle Lenoir était assistante sociale dans un bureau de bienfaisance dont le but avoué, pour lequel il recevait une subvention gouvernementale, était la réhabilitation économique des indigents — ce qui revenait en réalité à leur faire trouver et conserver un emploi rémunéré. Les clients de cette agence étaient continuellement « en progrès », d'après les rapports officiels, mais bien peu se trouvaient réellement « réhabilités ». Cela se concevait, alléguait-on, la majorité d'entre eux étant depuis des années clients des bureaux de bienfaisance, allant d'agence en agence, et se trouvant parfois en rapport avec cinq ou six bureaux simultanément, de sorte que selon toute évidence il s'agissait de « cas difficiles ».

Mlle Lenoir, en raison de son entraînement à l'analyse des jeux, ne tarda pas à se rendre compte que le personnel de son bureau jouait selon les règles un jeu de JUVA, et se demanda comment les clients réagissaient. A des fins de vérification, elle interrogea ses propres clients de semaine en semaine : combien d'occasions de travail avaient-ils en fait examinées ? Il parut intéressant à Mlle Lenoir de découvrir que, bien qu'ils fussent théoriquement censés chercher du travail avec assiduité tous les jours, ils n'y consacraient

en réalité que bien peu d'efforts, et que parfois ceux qu'il leur arrivait de faire à titre de symbole avaient un caractère ironique. Par exemple un homme déclara qu'il répondait à une annonce au moins par jour où il cherchait du travail. « Et quel genre de travail ? » s'enquit Mlle Lenoir. L'homme répondit qu'il voulait être vendeur. « Est-ce le seul genre d'annonce auquel vous répondiez ? » demanda Mlle Lenoir. L'homme dit que oui, mais que c'était vraiment dommage qu'il fût bègue, car cela l'empêchait d'entrer dans la carrière qu'il avait choisie. A cette époque environ, la supérieure hiérarchique de Mlle Lenoir s'aperçut que sa subordonnée posait des questions de ce genre, et la réprimanda pour avoir « fait pression de manière excessive » sur ses clients.

Mlle Lenoir n'en décida pas moins de poursuivre, et d'en réhabiliter quelques-uns. Elle sélectionna ceux qui étaient sains de corps, et ne semblaient point présenter de raison valable pour continuer à recevoir des fonds de bienfaisance. Avec ce groupe choisi, Mlle Lenoir discuta des jeux de JUVA et d'« Indigence ». Quand ces clients eurent accepté de reconnaître la chose, Mlle Lenoir déclara que s'ils ne trouvaient pas de travail elle allait leur supprimer les fonds de bienfaisance, et les renvoyer à un bureau d'un autre genre. Plusieurs d'entre eux trouvèrent un emploi sur-le-champ, certains pour la première fois depuis des années. Mais l'attitude de Mlle Lenoir les indignait ; quelques-uns écrivirent à sa supérieur afin de s'en plaindre. Celle-ci convoqua Mlle Lenoir et la gourmanda plus sévèrement encore, alléguant que ses anciens clients, même si maintenant ils travaillaient, n'étaient pas « vraiment réhabilités ». La directrice insinua que l'on se demandait si l'on allait conserver Mlle Lenoir au sein de l'agence. Mlle Lenoir, dans la mesure où elle pouvait l'oser sans compromettre encore plus sa situation, tenta diplomatiquement d'élucider ce que l'agence entendait par « vraiment réhabilités ». Ce point ne fut pas éclairci. Tout ce que Mlle Lenoir apprit, c'est qu'elle « exerçait une pression excessive » sur les gens ; le fait que pour la première fois depuis des années ils subvinssent aux besoins de leur famille ne plaidait nullement en sa faveur.

Comme elle avait besoin de ce poste et se trouvait en dan-

ger de le perdre, certains de ses amis tentèrent de l'aider. Le chef respecté d'une clinique psychiatrique écrivit à la directrice, déclarant avoir appris que Mlle Lenoir avait fait du travail particulièrement efficace auprès des clients du bureau de bienfaisance, et demandant si elle pourrait discuter de ses résultats lors d'une conférence de personnel qui se tiendrait à sa clinique. La directrice refusa d'accorder la permission.

Dans ce cas les règles de « l'Indigent » furent établies par l'agence afin de servir de complément aux règles locales de JUVA. Il existait un accord tacite entre l'assistante et le client, accord qui se présentait de la façon suivante :

A. « Je vais tâcher de vous aider (à condition que vous ne fassiez aucun progrès). »

C. « Je vais chercher du travail (à condition que je n'aie pas à en trouver). »

Si un client rompait l'accord en faisant des progrès, l'agence perdait un client, et le client ses allocations de bienfaisance : tous deux se sentaient pénalisés. Si une assistante, comme Mlle Lenoir, rompait l'accord en faisant réellement travailler le client, l'agence était pénalisée par les plaintes du client, lesquelles risquaient de parvenir en haut lieu, tandis qu'à nouveau le client perdait ses allocations de bienfaisance.

Tant que les deux parties se soumettaient aux règles implicites, l'une et l'autre obtenaient ce qu'elles désiraient. Le client recevait ses allocations, et ne tardait pas à apprendre ce que l'agence voulait en échange : une occasion de « donner » (élément de JUVA) plus du « matériel clinique » (à présenter aux réunions de personnel, « centrées sur les clients »). Le client était ravi de se soumettre à ces exigences, ce qui lui donnait autant de plaisir à lui qu'à l'agence. Ainsi les deux parties s'entendaient-elles à merveille, et ni l'une ni l'autre n'éprouvait le moindre désir de mettre un terme à des relations aussi satisfaisantes. Mlle Lenoir, en fait, « recevait » au lieu de « donner », et proposait une réunion de personnel « centrée sur la communauté » au lieu de l'être

sur le client ; cela dérangeait tous les autres intéressés, bien que Mlle Lenoir ne fit là que se conformer aux intentions avouées du règlement.

Il conviendrait ici de noter deux choses. D'abord, « l'Indigence » en tant que jeu plutôt que condition due à l'incapacité physique, mentale ou bien économique, n'est joué que par un pourcentage limité des clients de l'assistance sociale. Ensuite, ce jeu ne sera encouragé que par des assistants sociaux entraînés à celui de JUVA. Il sera mal toléré par les autres assistants.

Voisins sont les jeux du « Vétéran » et de « la Clinique ». « Le Vétéran » présente la même relation symbiotique, cette fois entre l'Administration des anciens combattants, des organisations apparentées, et un certain nombre de « vétérans professionnels » partageant les privilèges légitimes des mutilés de guerre. « La Clinique » est pratiquée par un certain pourcentage des gens qui fréquentent les services de consultation des grands hôpitaux. Contrairement à ceux qui jouent à « l'Indigent » ou au « Vétéran », les patients qui jouent à « la Clinique » ne reçoivent pas de rémunération financière, mais trouvent d'autres avantages. Ces patients présentent une utilité sociale étant donné qu'ils acceptent de coopérer à l'entraînement du personnel médical, ainsi qu'à l'étude des processus morbides. De cela, ils peuvent tirer une légitime satisfaction d'Adulte, refusée aux joueurs de « l'Indigence » et du « Vétéran ».

Antithèse. L'antithèse, si elle est indiquée, consiste à supprimer les profits. Ici le risque ne provient pas surtout du joueur en personne, ainsi que dans la plupart des autres jeux, mais du fait que ce jeu est culturellement syntonique, alimenté par les joueurs complémentaires de JUVA. Le danger vient des collègues professionnels, de l'indignation publique, des agences gouvernementales et des syndicats protecteurs. Les plaintes qui suivent un déploiement d'anti-« Indigence » risquent de conduire au cri de « Eh bien, eh bien, qu'est-ce que vous dites de ça ? », que l'on peut considérer comme une opération ou un passe-temps sains et constructifs, même si quelquefois il brave l'honnêteté. De fait, tout le système politique américain de libertés démo-

cratiques repose sur le droit (refusé par beaucoup d'autres formes de gouvernement) de poser cette question. Sans ce droit le progrès social humanitaire se trouve sérieusement compromis.

4. *La Paysanne.*

Thèse. Le prototype de la paysanne est la villageoise bulgare arthritique, laquelle vend son unique vache afin d'avoir de quoi se rendre à la clinique universitaire de Sofia. Là, le professeur examine la paysanne et trouve son cas tellement intéressant qu'il la présente à une démonstration clinique effectuée devant les étudiants en médecine. Il indique non seulement la pathologie, les symptômes et le diagnostic, mais aussi le traitement. Cela pénètre de respect la paysanne. Avant son départ, le professeur lui remet une ordonnance, et lui expose le traitement plus en détail. Elle est subjuguée d'admiration pour un tel savoir, et prononce l'équivalent bulgare de « Professeur, vous êtes formidable ! » Toutefois, elle ne fait jamais exécuter l'ordonnance. D'abord, il n'y a pas de pharmacien dans son village ; en second lieu, même s'il y en avait un, jamais elle ne consentirait à se séparer d'un aussi précieux document. Il ne lui est pas non plus facile de suivre le reste du traitement, tel que régime alimentaire, hydrothérapie, etc. Elle continue, aussi infirme qu'avant mais désormais heureuse, car elle peut raconter à chacun le merveilleux traitement prescrit pour elle par le grand professeur de Sofia, auquel elle exprime sa gratitude chaque soir dans ses prières.

Des années plus tard, le professeur, dans un assez sombre état d'esprit, vient à traverser le village en allant voir une malade riche, mais exigeante. Il se souvient de la paysanne au moment précis où elle se précipite afin de lui baiser la main, et de lui remémorer le merveilleux régime ordonné par lui voilà si longtemps. Il reçoit ces marques de vénération avec bonne grâce, particulièrement satisfait quand la paysanne lui dit tout le bien que le traitement lui a fait. A la vérité le professeur est tellement ému qu'il ne remarque pas que la paysanne boite autant que jamais.

En société « la Paysanne » se joue sous une forme innocente et sous une forme hypocrite, l'une et l'autre ayant pour slogan : « M. Tartempion, vous êtes formidable ! » (TVEF) Dans la forme innocente, Tartempion est *vraiment* « formidable ». Il s'agit d'un célèbre poète, peintre, philanthrope ou savant ; il arrive souvent que des jeunes femmes naïves viennent de loin dans l'espoir de le rencontrer, ce qui leur permettra de s'asseoir à ses pieds, en adoration, et de faire du romanesque avec ses imperfections. Une femme plus subtile, laquelle entreprend délibérément d'avoir une aventure avec un tel homme ou de l'épouser, bien qu'elle l'admire et l'apprécie avec sincérité peut être pleinement consciente des faiblesses de Tartempion. Elle peut aller jusqu'à les exploiter pour obtenir ce qu'elle souhaite. Chez ces deux types de femmes, le jeu naît du fait de romancer ou d'exploiter les imperfections, tandis que l'innocence réside en un respect authentique des talents de Tartempion, talents que les deux femmes sont capables d'estimer à leur juste valeur.

Dans la forme hypocrite, Tartempion peut être ou non « formidable », mais il tombe sur une femme incapable de l'apprécier, du moins dans le meilleur sens ; il est possible qu'il s'agisse d'une prostituée de haut vol. Elle joue à « Moi, pauvre petite chose », et se sert de TVEF comme d'une flatterie pure en vue de parvenir à ses propres fins. Là-dessous, ou bien elle est déconcertée par Tartempion, ou bien elle se moque de lui. Mais elle ne s'intéresse pas à lui ; ce qu'elle désire, ce sont les bénéfices qu'elle peut tirer de lui.

Cliniquement « la Paysanne » se joue de deux façons similaires, avec le mot d'ordre : « Professeur, vous êtes formidable ! » (PVEF). Dans la forme innocente, la patiente est capable de se porter bien tant qu'elle arrive à croire à PVEF, ce qui met le thérapeute dans l'obligation de se montrer bien élevé à la fois en public et dans la vie privée. Dans la forme hypocrite, la malade espère que le thérapeute donnera dans son PVEF, et pensera : « Vous êtes d'une perspicacité peu commune. » (VEPPC) Une fois que la malade a fait adopter cette position au thérapeute, elle est en mesure de

le ridiculiser, puis passe à un autre thérapeute ; s'il n'est pas aussi facile à duper, il a des chances de rendre effectivement service à sa cliente.

La façon la plus simple, pour la patiente, de gagner au jeu de PVEF, consiste à ne pas aller mieux. Plus maligne, elle peut prendre des mesures plus nettes en vue de ridiculiser le thérapeute. Une femme jouait à PVEF avec son psychiatre, sans aucun soulagement de ses symptômes ; elle finit par le quitter, non sans maints salamalecs et maintes excuses. Ensuite elle alla trouver son révérend pasteur afin qu'il l'assiste, et se mit à jouer à PVEF avec lui. Au bout de quelques semaines, elle l'entraîna dans un jeu de « Viol », second degré. Après quoi elle dit en confidence à sa voisine, par-dessus la haie du jardin de derrière, combien elle se trouvait déçue qu'un homme aussi remarquable que le Rév. Lenoir pût, dans un moment de faiblesse, faire des avances à une femme aussi innocente et quelconque qu'elle-même. Connaissant l'épouse du pasteur elle était capable de lui pardonner, bien sûr, mais pourtant, etc. Cette confidence jaillit tout à fait par inadvertance, et ce ne fut qu'ensuite que Mme Leblanc se souvint « avec épouvante » que sa voisine était Ancienne au temple. Avec son psychiatre, Mme Leblanc avait gagné en ne guérissant pas ; avec son pasteur elle avait gagné en le séduisant, bien qu'elle répugnât à l'admettre. Mais un second psychiatre la fit entrer dans un groupe thérapeutique où elle fut incapable de manœuvrer comme auparavant. Alors, ne disposant plus ni de PVEF ni de VEPPC afin d'occuper son temps de cure, elle entreprit d'examiner de plus près son comportement, et fut en mesure, aidée par le groupe, de renoncer à ses deux jeux : PVEF et « le Viol ».

Antithèse. Le thérapeute, en premier lieu, doit déterminer si le jeu est joué avec innocence, et par conséquent s'il en peut autoriser la continuation au profit de la patiente, jusqu'à ce que son Adulte soit suffisamment solide pour que l'on puisse passer à la contre-attaque. Si le jeu ne se révèle pas innocent, la contre-attaque peut avoir lieu dès la première occasion, une fois que la malade a subi une préparation suffisante, lui permettant de comprendre ce qui se

passé. Alors, le thérapeute refuse obstinément de donner des conseils, et quand la patiente commence à protester, il lui laisse entendre clairement qu'il ne s'agit pas seulement de « psychiatrie à visage de sphinx », mais de politique mûrement réfléchie. Au bout d'un certain temps les refus du psychiatre peuvent ou bien mettre en fureur la malade, ou bien provoquer rapidement des symptômes aigus d'anxiété. La suite dépend de la gravité de l'état de la patiente. Si elle est trop bouleversée il convient de traiter ses réactions aiguës par des procédés psychiatriques ou analytiques appropriés, afin de rétablir la situation thérapeutique. Le but initial, en ce qui concerne la forme hypocrite, consiste à séparer l'Adulte de l'Enfant hypocrite afin de pouvoir analyser le jeu.

Dans les situations d'ordre social, il importe d'éviter les liaisons intimes avec les joueuses innocentes de TVEF, ainsi que tout imprésario intelligent en convaincra ses clients. D'autre part, les femmes qui jouent à la forme hypocrite de TVEF se révèlent parfois intéressantes et intelligentes si l'on arrive à les dé-TVEF-iser, et peuvent ajouter un élément fort agréable au cercle social de la famille.

5. *La Psychiatrie.*

Thèse. Il faut distinguer la psychiatrie en tant que procédé de « la Psychiatrie » en tant que jeu. D'après les témoignages dont nous disposons, présentés en bonne et due forme clinique dans les publications scientifiques, les méthodes suivantes, entre autres, sont valables pour le traitement des états ressortissant au domaine psychiatrique : thérapie de choc, hypnose, drogues, psychanalyse, orthopsychiatrie et thérapie de groupe. D'autres méthodes, d'utilisation moins fréquente, ne seront pas mentionnées ici. N'importe lesquelles de ces méthodes peuvent servir au jeu de « la Psychiatrie », fondé sur la position « Je guéris », position qui s'appuie sur un diplôme : « Il est marqué ici que je guéris. » L'on notera qu'en tout cas il s'agit d'une position constructive, bienveillante, et que les gens qui jouent à « la

Psychiatrie » peuvent faire beaucoup de bien pourvu qu'ils aient une formation professionnelle.

Il est néanmoins vraisemblable que les résultats thérapeutiques auront intérêt à ce que soit modérée l'ardeur thérapeutique. Voilà longtemps que l'*antithèse* a reçu d'Ambroise Paré sa meilleure expression ; Paré disait en effet : « Je les soigne, mais Dieu les guérit. » Chaque étudiant en médecine connaît cette devise, en plus d'autres telles que *primum non nocere*, et d'expressions comme *vis medicatrix naturae*. Mais les thérapeutes non médecins n'ont pas les mêmes raisons de connaître cette antique prudence. La position « Je guéris parce qu'il est marqué ici que je guéris » a des chances d'être néfaste, et peut avantageusement se remplacer par quelque chose comme : « J'appliquerai les procédés thérapeutiques que j'ai appris, dans l'espoir qu'ils seront de quelque profit. » Voilà qui évite la possibilité de jeux fondés sur les positions : « Puisque je guéris, si vous n'allez pas mieux c'est votre faute » (exemple : « J'essaie uniquement de vous aider »), ou « Puisque vous guérissez, j'irai mieux pour l'amour de vous » (exemple : « la Paysanne »). Tout cela, bien sûr, est connu en principe de n'importe quel thérapeute consciencieux. Il est certain que l'on a appelé là-dessus l'attention de tout thérapeute qui présenta jamais un cas dans une clinique honorable. Inversement, une bonne clinique peut se définir comme celle qui appelle là-dessus l'attention de ses thérapeutes.

D'autre part, le jeu de « Psychiatrie » aura plus de chance d'affleurer avec des patients précédemment traités par des thérapeutes moins compétents. Quelques malades, par exemple, sélectionnent avec soin les psychanalystes peu doués, passent de l'un à l'autre, démontrent qu'on ne saurait les guérir, et dans l'intervalle apprennent à jouer un jeu de plus en plus subtil de « Psychiatrie » ; finalement il devient malaisé, fût-ce pour un clinicien de premier ordre, de séparer le bon grain de l'ivraie. Du côté du patient la transaction double est la suivante :

L'Adulte : « Je viens pour que vous me guérissiez. »

L'Enfant : « Jamais vous ne me guérirez, mais vous m'en-

seignerez à être un meilleur névrosé (à mieux jouer au jeu de « la Psychiatrie »).

« La Santé mentale » se pratique de façon similaire ; ici l'Adulte affirme : « Tout ira mieux si j'applique les principes de santé mentale dont j'ai lu et entendu parler. » Telle malade apprit d'un thérapeute à jouer à « la Psychiatrie », d'un autre à jouer à « la Santé mentale » ; puis, fruit d'un ultime effort, entama une excellente partie d'« Analyse transactionnelle ». Quand la chose fut discutée franchement avec elle, elle accepta de cesser de jouer à « la Santé mentale », mais demanda permission de continuer de jouer à « la Psychiatrie » étant donné que ça lui était agréable. Le psychiatre transactionnel accepta. Elle continua donc pendant plusieurs mois, chaque semaine, à raconter ses rêves et l'interprétation qu'elle en avait faite. A la fin, peut-être en partie par simple gratitude, elle décida qu'il pourrait être intéressant de découvrir vraiment ce qui n'allait pas dans son cas. Elle s'intéressa sérieusement à l'analyse transactionnelle, avec de bons résultats.

Une variante de « la Psychiatrie » est « l'Archéologie » (titre dû à l'aimable autorisation du docteur Norman Reider, de San Francisco), où la patiente adopte la position suivante : si seulement elle arrive à trouver qui avait le bouton, pour ainsi dire, soudain tout s'arrangera. Il en résulte une rumination continuelle sur les événements de l'enfance. Parfois le thérapeute peut se laisser entraîner à un jeu de « Critique » où la patiente décrit ses sentiments dans des situations variées, et où le thérapeute lui dit ce qui cloche en eux. « L'auto-expression », jeu commun dans certains groupes thérapeutiques, repose sur le dogme : « Tout ce qui est sentiment est bon. » Un malade qui lance des jurons vulgaires, par exemple, peut recueillir des applaudissements, ou du moins des louanges implicites. Un groupe subtil, toutefois, ne sera pas long à flairer le jeu.

Certains membres des groupes thérapeutiques acquièrent une grande maîtrise à dépister les jeux de « Psychiatrie », et ne tarderont pas à faire savoir à un patient nouveau s'ils le croient en train de jouer à « la Psychiatrie » ou à « l'Ana-

lyse transactionnelle », au lieu d'utiliser les procédés de groupe en vue d'obtenir une lucidité légitime. Une femme qui était passée d'un groupe d'Auto-expression, formé dans une certaine ville, à un groupe plus subtil, réuni dans une autre ville, raconta une histoire de relations incestueuses datant de son enfance. Au lieu du respect auquel cette femme en était venue à s'attendre chaque fois qu'elle relatait cette anecdote souvent répétée, elle fut accueillie avec indifférence, ce qui mit la patiente en fureur. Stupéfaite de s'apercevoir que le nouveau groupe s'intéressait davantage à son irritation transactionnelle qu'à son inceste historique, d'un ton de colère elle assena ce qui représentait pour elle, à ce qu'il apparaissait, la pire insulte : elle accusa le groupe de n'être pas freudien. Freud en personne, cela va de soi, prenait plus au sérieux la psychanalyse, évitant de la transformer en jeu en déclarant que lui-même n'était pas freudien.

L'on a démasqué récemment une variante nouvelle de « la Psychiatrie », variante appelée « Dites-moi donc », non sans ressemblance avec le passe-temps des réceptions « Trente-six questions ». Leblanc relate un rêve ou quelque incident, et les autres membres du groupe, y compris souvent le thérapeute, essaient alors d'interpréter la chose en posant des questions pertinentes. Aussi longtemps que Leblanc répond aux questions chaque membre continue son enquête, jusqu'à ce qu'il trouve une question à quoi Leblanc ne peut répondre. A ce moment Lenoir se renverse au fond de son siège avec un air entendu qui revient à dire : « Ah ! si vous pouviez répondre à *celle-là* vous iriez sûrement mieux ; j'ai donc joué *mon* rôle. » (Il s'agit d'un parent éloigné de « Pourquoi est-ce que vous ne... ? — Oui mais ».) Certains groupes thérapeutiques, reposant presque entièrement sur ce jeu, risquent de durer des années sans grand changement ni progrès. « Dites-moi donc » offre une grande latitude à Leblanc (le patient) qui, par exemple, peut continuer le jeu par des sentiments d'inefficacité, ou bien il peut le contrer en répondant à toutes les questions posées, auquel cas la colère et la consternation des autres joueurs ne tardent pas à devenir manifestes, étant donné que

Leblanc leur envoie à la face : « J'ai répondu à toutes vos questions et vous ne m'avez pas guéri ; aussi, de quoi avez-vous l'air ? »

« Dites-moi donc » se pratique également dans les salles de classe, où les élèves savent que la « bonne » réponse à une question-piège posée par un certain type de professeur ne doit pas être cherchée en manipulant les données réelles, mais en devinant ou prophétisant laquelle, parmi plusieurs réponses possibles, satisfera le professeur. Une variante pédantesque se présente dans l'enseignement du grec ancien : le professeur garde toujours la haute main sur l'élève, car il peut le faire paraître imbécile et le prouver, imprimé noir sur blanc, en désignant quelque obscure particularité du texte. Cela se joue aussi fréquemment dans l'enseignement de l'hébreu.

6. L'Imbécile.

Thèse. Sous sa forme la plus bénigne, la thèse de « l'Imbécile » est la suivante : « Je ris avec vous de ma propre maladresse et de ma propre stupidité. » Mais il arrive que des gens sérieusement atteints jouent ce jeu sur un mode sombre, qui revient à déclarer : « Je suis un imbécile ; je n'y peux rien ; faites donc quelque chose pour moi. » Les deux formes se pratiquent en partant d'une position dépressive. « L'Imbécile » doit être distingué de « Schlemiel », où la position est plus agressive, et où la maladresse vise au pardon. « L'Imbécile » doit encore être distingué du « Clown », qui ne constitue pas un jeu mais un passe-temps consolidant la position « Je suis drôle et sans méchanceté ». La transaction décisive, dans « l'Imbécile » consiste pour Leblanc à faire en sorte que Lenoir le traite d'imbécile ou réagisse comme s'il l'était. Leblanc se conduira donc à la façon d'un Schlemiel, mais sans demander qu'on lui pardonne ; en fait le pardon le rendrait mal à l'aise, car il menacerait sa position. Ou bien il se comporte en clown, mais sans sous-entendre qu'il plaisante ; il tient à ce que son comportement soit pris au sérieux, en tant que preuve

de son imbécillité réelle. Il en tire un bénéfice externe considérable étant donné que moins Leblanc apprend, et plus il peut jouer avec efficacité. En classe il n'a donc pas besoin d'étudier, et dans le travail il n'a pas besoin de se surmener pour apprendre quoi que ce soit qui risquerait de lui rapporter de l'avancement. Il a compris dès son jeune âge que chacun sera content de lui tant qu'il restera stupide, en dépit des protestations contraires. Les gens s'étonnent lorsqu'en cas de nécessité, si Leblanc se résout à en sortir, il se révèle qu'il n'est pas du tout stupide — pas plus « stupide » que le plus jeune fils dans le conte.

Antithèse. L'antithèse de la forme bénigne est simple. En ne jouant pas, en ne riant pas des maladroites, en ne se moquant pas de la stupidité, le joueur d'anti-« Imbécile » se fera un ami pour la vie. Une des subtilités consiste en ce que ce jeu est souvent pratiqué par des personnalités cyclothymiques ou maniaco-dépressives. Quand ces personnes se trouvent en état d'euphorie on dirait qu'elles désirent vraiment que leurs partenaires se joignent à elles afin de rire d'elles-mêmes. Il est souvent malaisé de n'en rien faire, car elles donnent l'impression qu'elles en voudront à l'abstentionniste — ce qui dans un sens est vrai puisqu'il met en danger leur position et gâche le jeu. Mais lorsqu'elles sont déprimées, et que leur ressentiment contre ceux qui ont ri avec elles ou d'elles apparaît au grand jour, l'abstentionniste sait qu'il a bien fait. Il peut être le seul que le malade accepte de recevoir, le seul auquel il accepte de parler dans sa retraite ; quant aux anciens « amis » qu'amusait le jeu, les voilà maintenant traités en ennemis.

Inutile de dire à Leblanc qu'il n'est pas réellement stupide. Il peut n'avoir en fait qu'une intelligence tout à fait limitée, et fort bien le savoir ; ainsi débuta le jeu la première fois. Il arrive néanmoins que Leblanc présente une supériorité dans certains domaines particuliers : fréquemment dans l'intuition psychologique, par exemple. Il n'est pas mauvais de témoigner le respect que ces aptitudes méritent ; autres sont les essais maladroits de « rassurer » Leblanc. Ces derniers risquent de lui donner l'amère satisfaction de constater que les autres sont encore plus stupides que lui,

ce qui ne représente qu'une piètre consolation. Ce procédé thérapeutique consistant à « rassurer » n'est certes pas le plus intelligent ; en général il s'agit d'un « coup » dans une partie de « J'essaie uniquement de vous aider ». L'antithèse à « l'Imbécile » ne consiste pas à lui substituer un autre jeu mais simplement à s'abstenir de jouer à « l'Imbécile ».

L'antithèse à la forme sombre pose un problème plus compliqué ; en effet, le joueur *sombre* essaie de provoquer non le rire ou la moquerie, mais un sentiment d'impuissance ou d'exaspération qu'il est bien équipé pour manier conformément à sa mise en demeure : « Faites donc quelque chose pour moi. » Ainsi gagne-t-il dans les deux cas. Si Lenoir ne fait rien c'est parce qu'il se sent impuissant ; s'il fait quelque chose, c'est par exaspération. Il s'ensuit que ces personnes ont aussi tendance à jouer à « Pourquoi est-ce que vous me... ? — Oui mais », dont elles peuvent tirer les mêmes satisfactions sous une forme plus bénigne. Il n'est point facile de trouver une solution à ce cas, et il y a peu de chance qu'il s'en présente aussi longtemps que la psychodynamique de ce jeu ne sera pas plus clairement comprise.

7. La Jambe de bois.

Thèse. La forme la plus dramatique de « la Jambe de bois » consiste à « plaider l'irresponsabilité ». Cela peut se traduire en termes transactionnels de la façon suivante : « Qu'espérez-vous de quelqu'un d'aussi dérangé que moi — que je m'abstienne d'assassiner ? » A quoi le jury est prié de répliquer : « Certainement non, nous n'aurions guère le front de vous imposer cette contrainte ! » Le fait de « plaider l'irresponsabilité », joué en tant que jeu égal, est admissible aux yeux de la culture américaine, et diffère du principe à peu près universellement respecté, suivant lequel un individu peut souffrir d'une psychose si profonde qu'aucune personne raisonnable ne saurait lui attribuer la responsabilité de ses actes. Au Japon l'ivresse, en Russie le service militaire en temps de guerre, sont admis à titre d'excuses permettant d'éviter la responsabilité de toutes

sortes de comportements scandaleux (si les renseignements de l'auteur sont exacts).

La thèse de « la Jambe de bois » est « Qu'espérez-vous d'un homme qui a une jambe de bois ? » Le problème étant ainsi posé, il va de soi que nul n'espérait rien d'un homme qui a une jambe de bois, sinon qu'il manœuvrât son propre fauteuil à roulettes. D'autre part, pendant la Seconde Guerre mondiale, un homme à jambe de bois faisait des démonstrations de jitterbug, et de très bon jitterbug, dans les centres d'amputation de l'hôpital militaire. Il y a des aveugles qui sont juristes et assument des charges politiques (l'un d'eux est présentement maire de la ville habitée par l'auteur), des sourds qui pratiquent la psychiatrie, des amputés de la main capables de taper à la machine.

Tant qu'un être ayant une infirmité réelle, exagérée ou même imaginaire est content de son sort, il se peut que nul n'ait à s'en mêler. Mais dès qu'il sollicite un traitement psychiatrique, la question se pose de savoir s'il fait de sa vie, pour lui-même, le meilleur usage, et s'il est en état de dominer son infirmité. Le thérapeute, dans notre pays, travaillera en opposition à une grande partie de l'opinion publique cultivée. Même les parents proches du patient, lesquels se plaignaient le plus fort des inconvénients dus à son infirmité, finiront peut-être par se retourner contre le thérapeute si le patient fait des progrès définitifs. Ce phénomène est facile à comprendre pour un analyste des jeux, mais cela ne rend pas sa tâche moins difficile. Tous les gens qui jouaient à « J'essaie uniquement de vous aider » se trouvent menacés par l'imminente dislocation du jeu si le patient donne des signes qu'il va voler de ses propres ailes ; ces personnes recourent parfois à des mesures presque incroyables en vue de mettre un terme au traitement.

Les deux aspects sont illustrés par le cas du client bègue de Mlle Lenoir, mentionné dans l'examen du jeu de « l'Indigence ». Cet homme pratiquait une forme classique de « la Jambe de bois ». Il était incapable de trouver du travail, ce qu'il attribuait à juste titre au fait qu'il bégayait puisque la seule carrière qui l'intéressait, prétendait-il, était celle de

vendeur. En tant que citoyen libre, il avait le droit de chercher à travailler dans le domaine de son choix, mais en tant que bègue, son choix mettait en doute la pureté de ses intentions. La réaction du bureau d'assistance, quand Mlle Lenoir essaya de faire cesser le jeu, fut très défavorable à Mlle Lenoir.

« La Jambe de bois » est spécialement pernicieuse dans la pratique médicale, car le patient risque de découvrir un thérapeute qui joue le même jeu sous le même prétexte, en sorte que le progrès se révèle impossible. Cela peut assez facilement s'arranger dans le cas du « prétexte idéologique » : « Qu'espérez-vous d'un homme qui vit dans une société comme la nôtre ? » Un patient combinait ce prétexte avec le « prétexte psychosomatique » : « Qu'espérez-vous d'un homme qui présente des symptômes psychosomatiques ? » Il dénicha une dynastie de thérapeutes qui acceptaient un prétexte, mais non l'autre, en sorte qu'aucun ne laissait le malade à l'aise dans sa position présente en acceptant les deux prétextes, ni ne l'en délogeait en les rejetant l'un et l'autre. Ainsi démontrait-il que la psychiatrie n'était bonne à rien.

Certains des prétextes utilisés par les patients pour excuser leur comportement symptomatique sont les rhumes, les blessures à la tête, la pression des circonstances, celle de la vie moderne, la culture américaine et le système économique. Un joueur lettré ne rencontre aucune difficulté à trouver des autorités sur lesquelles s'appuyer. « Je bois parce que je suis irlandais. » « Ça n'arriverait pas si je vivais en Russie ou bien à Tahiti. » En réalité les patients des hôpitaux pour troubles mentaux, en Russie et à Tahiti, sont très semblables aux patients des hôpitaux américains d'Etat ¹. Ces prétextes particuliers que représentent « Sans eux » ou « Ils me laissent tomber » devraient toujours être évalués très soigneusement dans la pratique médicale — ainsi que dans les projets d'enquête sociale.

Un peu plus subtils sont des prétextes comme : Qu'espérez-vous d'un homme qui *a*) provient d'un foyer détruit, *b*) est névrosé, *c*) se fait analyser, ou *d*) souffre d'une maladie appelée alcoolisme ? Mais voici le couronnement : « Si je

cesse de faire cela je ne serai plus à même de l'analyser, donc je ne guérirai jamais. »

L'autre face de « la Jambe de bois », c'est le « Pousse-Pousse » avec la thèse : « Si seulement ils avaient des (pousse-pousse) (ornithorynques à bec de canard) (filles qui parlaient l'ancien égyptien) dans cette satanée ville, je n'en serais pas là. »

Antithèse. L'anti-« Jambe de bois » ne présente aucune difficulté si le thérapeute arrive à faire une distinction claire entre ses propres Parent et Adulte, et si le but thérapeutique est explicitement compris par les deux parties.

Sur le plan Parental, le thérapeute peut être ou bien un « bon » Parent, ou bien un Parent « sévère ». En tant que « bon » Parent, il lui arrive d'accepter le prétexte du patient, surtout si ce prétexte correspond à ses propres points de vue, peut-être avec la rationalisation d'après laquelle on n'est pas responsable de ses actes avant la fin de la cure. En tant que Parent « sévère » il peut rejeter le prétexte et engager avec le malade une lutte de volontés. Ces deux attitudes sont déjà familières au joueur de « Jambe de bois », qui sait de l'une et de l'autre extraire le maximum de satisfactions.

En tant qu'Adulte, le thérapeute refuse de saisir ces deux perches. Quand le patient demande : « Qu'espérez-vous d'un névrosé ? » (entre autres prétextes dont il se sert à ce moment) la réponse est : « Je n'espère rien. La question, c'est : qu'espérez-vous de vous-même ? » Le thérapeute exige une seule chose : que le patient réponde sérieusement à cette question, et sa seule concession consiste à donner au malade un laps de temps raisonnable afin d'y répondre : entre six semaines et six mois, suivant les relations qui existent entre eux deux et la préparation antérieure du patient.

Référence :

1. BERNE, E. « Le Problème culturel : Psychopathologie à Tahiti. » *Journal américain de psychiatrie*. 116 : 1076-1081, 1960.

Bons jeux

Le psychiatre, qui se trouve dans la meilleure et peut-être la seule position pour étudier les jeux de manière adéquate, a presque uniquement affaire, hélas ! à des gens que leurs jeux ont mis en difficulté. Cela revient à dire que les jeux offerts à l'investigation clinique sont tous, en un certain sens, « mauvais ». Et puisque par définition les jeux reposent sur des transactions cachées, ils doivent tous présenter quelque élément d'exploitation. Pour ces deux raisons, pratique d'une part et théorique de l'autre, la recherche des « bons » jeux se révèle difficile. Un « bon » jeu pourrait se décrire comme un jeu dont la contribution sociale outre-passe la complexité des motivations, surtout si le joueur s'accommode sans futilité ni cynisme de ces motivations. Autrement dit, un « bon » jeu contribuerait tant au bien-être des autres joueurs qu'au développement du « chat ». Etant donné que, dans les meilleures formes d'action et d'organisation sociales, une large proportion du temps doit être consacrée à pratiquer des jeux, il convient de rechercher avec assiduité les « bons » jeux. Nous présentons ici plusieurs exemples, tout en reconnaissant leur insuffisance, tant en nombre qu'en qualité. Ils comprennent « le Travail en vacances », « le Chevalier servant », « le Sage modeste » et « Ils se féliciteront de m'avoir connu ».

1. *Le Travail en vacances.*

Thèse. A proprement parler, il s'agit d'un passe-temps plutôt que d'un jeu, et de caractère évidemment constructif pour toutes les personnes en cause. Un facteur américain qui se rendra à Tokyo pour aider un facteur japonais à faire sa tournée, ou bien un oto-rhino-laryngologiste américain qui passera ses vacances à travailler dans un hôpital haïtien, aura toutes chances de s'être autant changé les idées, il aura tout autant de bonnes histoires à raconter que s'il avait chassé le lion en Afrique ou passé son temps à conduire sur les autostrades transcontinentales. Le *Peace Corps* a maintenant officiellement sanctionné le travail en vacances.

Toutefois « le Travail en vacances » devient jeu si le travail est secondaire par rapport à quelque raison cachée, et s'il n'est entrepris qu'à titre de paravent derrière lequel on accomplit autre chose. Même en ces conditions, néanmoins, ce jeu garde son caractère constructif, et constitue une des plus recommandables couvertures à d'autres activités (qui peuvent être aussi constructives).

2. *Le Chevalier servant.*

Thèse. Il s'agit d'un jeu pratiqué par des hommes qui ne sont pas en butte à des pressions d'ordre sexuel — parfois de jeunes hommes qui jouissent d'un mariage ou d'une liaison satisfaisants, plus souvent des hommes d'un certain âge, résignés de bonne grâce à la monogamie ou bien au célibat. Ayant rencontré un objet féminin approprié, Leblanc saisit toutes les occasions pour s'extasier sur les qualités de cet objet sans jamais transgresser les limites convenant à sa situation dans l'existence, aux conditions sociales immédiates, aux exigences du bon goût. Mais au sein de ces limites, Leblanc donne libre carrière à son esprit de création, à son enthousiasme, à son originalité. Le but ne consiste pas à séduire, mais à montrer sa virtuosité dans

l'art du compliment efficace. L'avantage social interne réside dans le plaisir procuré à la femme par cet innocent artifice et par sa réaction appréciative aux talents de Leblanc. Sous des conditions propices, où les deux joueurs sont conscients de la nature du jeu, celui-ci peut se développer, au ravissement croissant des deux parties, jusqu'à l'extravagance. Un homme du monde, bien entendu, saura quand s'arrêter ; il ne dépassera pas le point où il cesse d'amuser (sans égards pour sa partenaire), ou bien où la qualité de ce qu'il offre commence à se détériorer (sans égard pour sa propre fierté de spécialiste). « Le Chevalier servant » se joue pour ses avantages sociaux externes dans le cas des poètes, qu'intéresse autant, sinon davantage, l'appréciation des critiques qualifiés et du public dans son ensemble, que la réaction de la dame inspiratrice.

Les Européens dans le roman, les Britanniques dans la poésie, semblent toujours avoir été plus adroits à ce jeu que les Américains. Dans notre pays, il est tombé en grande partie aux mains de l'école poétique « de l'étal de fruits » : vos yeux sont pareils à des avocats, vos lèvres, à des concombres, etc. « Le Chevalier servant », type de l'étal de fruits, ne saurait guère se comparer en élégance avec les productions de Herrick et Lovelace, ou même avec les ouvrages cyniques, bien que pleins d'imagination, de Rochester, Roscommon et Dorset.

Antithèse. La femme a besoin d'une certaine subtilité pour bien jouer son rôle, et d'une forte dose de mauvaise humeur ou de stupidité pour refuser catégoriquement de le jouer. Le complément adéquat, c'est une variante de « M. Tartempion, vous êtes formidable » (TVEF) : à savoir, « M.T., j'admire vos productions ». Si la femme a l'esprit mécanique ou obtus, elle peut répondre par un simple TVEF, mais qui manque son but : ce que Leblanc propose à l'appréciation n'est pas lui-même, mais sa poésie. La brutale antithèse d'une femme peu aimable consiste à jouer au « Viol », second degré (« Va roucouler plus loin »). « Le Viol », troisième degré, qui pourrait se présenter, constituerait bien sûr en l'occurrence une réaction tout à fait indigne. Si la femme est seulement stupide elle jouera au « Viol »,

premier degré, acceptant les compliments pour flatter sa vanité, et négligeant d'apprécier les efforts créateurs et les talents de Leblanc. De façon générale, le jeu se trouve gâché si la femme le traite comme une tentative de séduction plutôt que comme une démonstration littéraire.

Jeux apparentés. « Le Chevalier servant », en sa qualité de jeu, doit être distingué des opérations et procédés accomplis lors d'une pure et simple cour amoureuse, opérations et procédés qui ne représentent que des transactions sans motif caché. La contrepartie féminine du « Chevalier servant » peut être intitulée à bon droit « Eau bénite de cour », ce jeu étant souvent joué par de belles dames irlandaises sur le déclin.

Analyse partielle.

But : Admiration mutuelle.

Rôles : Le Poète, la Muse appréciatrice.

Paradigme social : Adulte-Adulte.

L'Adulte (masculin) : « Voyez comme je peux vous donner de vous-même une haute opinion. »

L'Adulte (féminine) : « Mon Dieu, que vous me donniez de moi-même une haute opinion ! »

Paradigme psychologique :

L'Enfant (masculin) : « Voyez quelles phrases je suis capable d'inventer. »

L'Enfant (féminine) : « Mon Dieu, quelle invention vous avez ! »

Avantages : 1) Psychologique interne — possibilités créatrices ; rassure quant à la faculté de plaire. 2) Psychologique externe — rejet d'inutiles avances sexuelles. 3) Social interne — « le Chevalier servant ». 4) Sociaux externes — on peut y renoncer. 5) Biologique — caresses mutuelles. 6) Existentiel — Je peux vivre harmonieusement.

3. Heureux de vous rendre service.

Thèse. Leblanc se montre constamment serviable envers autrui, non sans quelque raison cachée. Il peut se châtier

de sa méchanceté passée, donner le change sur sa méchanceté présente, se faire des amis pour les exploiter plus tard, ou rechercher le prestige. Mais quiconque met en question les raisons de Leblanc doit aussi porter ses actions à son crédit. Après tout l'on peut donner le change sur sa méchanceté passée en devenant plus méchant, exploiter les gens par la peur plutôt que par la générosité, et rechercher le prestige par le pire au lieu du meilleur. Certains philanthropes s'intéressent plus à la compétition qu'aux bienfaits : « J'ai donné plus d'argent (d'œuvres d'art, d'arpents de terre) que vous. » Ici encore, si les raisons de ces philanthropes sont sujettes à caution l'on doit du moins leur accorder qu'ils rivalisent de façon constructive, alors que tant de gens rivalisent dans la destruction. La majorité des gens (ou des peuples) qui jouent à « Heureux de vous rendre service » ont à la fois des amis et des ennemis, ceux-ci et ceux-là ayant peut-être raison. Les ennemis attaquent les motifs et minimisent les actions tandis que les amis, reconnaissants des actions, minimisent les motifs. Voilà pourquoi les discussions prétendues « objectives » de ce jeu sont pratiquement sans valeur. Les gens qui se disent neutres ne tardent pas à montrer de quel côté leur neutralité penche.

Ce jeu, en tant que manœuvre d'exploitation, constitue la base d'une vaste proportion des « public relations » en Amérique. Mais les clients sont heureux de s'y trouver mêlés ; il s'agit peut-être du plus agréable et du plus constructif des jeux commerciaux. Dans un autre contexte, une des formes les plus répréhensibles de ce jeu se pratique en famille, à trois : la mère et le père rivalisent en vue d'obtenir l'affection de leur progéniture. Même ici toutefois, il convient de noter que le choix d'« Heureux de vous rendre service » enlève une partie du discrédit, étant donné qu'il y a tant de pénibles façons de rivaliser — par exemple, « Maman est plus malade que papa », ou « Pourquoi l'aimes-tu plus que moi ? »

4. *Le Sage modeste.*

Thèse. A proprement parler, il s'agit d'un scénario plutôt que d'un jeu, mais qui présente des aspects de jeu. Un homme instruit, intelligent, en dehors de son travail apprend le plus de choses possible sur toutes sortes de questions. Lorsque cet homme atteint l'âge de la retraite il quitte la grande cité où il occupait un poste important, et s'installe dans une petite ville. Là, on ne tarde pas à savoir que l'on peut soumettre à cet homme ses propres problèmes, quels qu'ils soient, depuis un bruit dans le moteur jusqu'à la sénilité d'un parent, et qu'il vous aidera personnellement s'il est compétent, ou sinon vous adressera à des spécialistes qualifiés. Ainsi trouve-t-il bientôt dans son nouveau milieu sa place de « Sage modeste », sans prétention mais toujours là pour vous écouter. Sous sa forme la meilleure, ce jeu est pratiqué par des gens qui ont pris la peine d'aller voir un psychiatre afin d'examiner leurs motifs, et d'apprendre quelles erreurs éviter avant de s'installer dans ce rôle.

5. *Ils se féliciteront de m'avoir connu.*

Thèse. Il s'agit d'une variante plus méritoire de « Je vais leur montrer ». « Je vais leur montrer » comprend deux formes. Dans la forme destructive, Leblanc « leur montre » en leur infligeant des dommages. Ainsi, grâce à ses manœuvres, peut-il accéder à une position supérieure, non pour le prestige ni pour les récompenses matérielles, mais parce que cela lui permet de manifester sa rancune. Dans la forme constructive, Leblanc travaille dur et fait tous ses efforts afin d'obtenir du prestige, non par amour de son travail ou en vue d'un légitime accomplissement (bien que cela puisse jouer un rôle secondaire), ni pour faire un tort direct à ses ennemis, mais de façon qu'ils soient dévorés de jalousie et du regret de ne l'avoir pas mieux traité.

En ce qui concerne « Ils se féliciteront de m'avoir connu »

Leblanc travaille non point contre, mais dans l'intérêt de ses anciens compagnons. Il veut leur montrer qu'ils ont eu raison de le traiter avec amitié, avec respect, et leur prouver, pour leur plus grande satisfaction, que leur jugement était bon. Afin que Leblanc gagne à coup sûr, ses moyens aussi bien que ses fins doivent être honorables, et c'est là que réside la supériorité de ce jeu sur « Je vais leur montrer ». Tant « Je vais leur montrer » qu'« Ils se féliciteront » peuvent constituer simplement des avantages secondaires du succès, plutôt que des jeux. Cela ne devient des jeux que lorsque Leblanc s'intéresse davantage aux effets produits sur ses ennemis ou sur ses amis qu'au succès même.

Troisième partie

Au delà des jeux

La Signification des jeux

1. Les jeux se transmettent de génération en génération. Le jeu favori de tout individu peut se retrouver chez ses parents et grands-parents, ainsi que, dans l'autre sens, chez ses enfants ; ces derniers, à leur tour, sauf en cas d'intervention réussie, les transmettront aux petits-enfants. Ainsi l'analyse des jeux s'insère-t-elle au sein d'un vaste moule historique, dont on peut démontrer qu'il remonte à cent ans, et qu'il se projette dans un avenir d'au moins cinquante ans. Rompre cette chaîne, comprenant cinq générations ou davantage, risque d'entraîner des effets en progression géométrique. Beaucoup d'individus vivants ont plus de deux cents descendants. Les jeux peuvent se diluer ou s'altérer d'une génération à l'autre, mais il semble qu'il existe une forte tendance à la consanguinité chez les gens qui jouent un jeu de la même famille, sinon du même genre. Telle est la signification *historique* des jeux.

2. « Elever » des enfants consiste d'abord à leur enseigner quels jeux pratiquer. Des cultures, des classes sociales différentes favorisent des types différents de jeux ; des tribus et des familles différentes favorisent des variantes différentes de ces jeux. Telle est la signification *culturelle* des jeux.

3. Les jeux sont placés pour ainsi dire en sandwich entre les passe-temps et l'intimité. La répétition rend les passe-temps aussi ennuyeux que les « cocktails » d'affaires. L'intimité requiert une circonspection rigoureuse, et s'attire la défaveur du Parent, de l'Adulte et de l'Enfant. La société

voit d'un mauvais œil la franchise, excepté dans le privé ; le bon sens n'ignore pas qu'elle risque toujours d'être malmenée ; et l'Enfant la craint en raison de la chute des masques entraînée par elle. Voilà pourquoi, afin d'échapper à l'ennui des passe-temps sans toutefois s'exposer aux dangers de l'intimité, la plupart des gens recourent, si possible, à ces compromis que sont les jeux, et pourquoi ceux-ci occupent la majeure partie des heures les plus intéressantes consacrées aux relations sociales. Telle est la signification *sociale* des jeux.

4. On choisit pour amis, pour associés, pour intimes, des gens qui jouent aux mêmes jeux que soi. Il s'ensuit que toute personne qui est « quelqu'un » dans un milieu social déterminé (aristocratie, gang juvénile, club social, camp de collège, etc.) présente un comportement pouvant paraître absolument étranger à des membres d'un autre milieu social. De manière inverse, tout membre d'un milieu social qui modifie ses jeux risquera d'être exclu, mais sera le bienvenu dans quelque autre milieu social. Telle est la signification *personnelle* des jeux.

Note.

Le lecteur devrait maintenant se trouver à même d'apprécier la différence fondamentale entre les analyses mathématique et transactionnelle des jeux. L'analyse mathématique des jeux postule des joueurs entièrement rationnels. L'analyse transactionnelle des jeux traite de jeux a-rationnels, ou même irrationnels, et donc plus réels.

Les Joueurs

Beaucoup de jeux sont pratiqués le plus intensément par des gens déséquilibrés ; en règle générale, plus ils sont déséquilibrés, plus ils jouent avec intensité. Fait assez curieux, néanmoins, certains schizophrènes semblent se refuser aux jeux, et réclament la sincérité de A jusqu'à Z. Dans la vie de tous les jours, les jeux sont pratiqués avec la plus grande conviction par deux classes d'individus : les Boudeurs, et les Poules mouillées, ou Tatillons.

Le Boudeur est un homme irrité contre sa mère. A l'examen, il se révèle irrité contre elle depuis sa prime enfance. Sa colère a souvent de bonnes raisons « Infantines » : sa mère peut l'avoir « abandonné » pendant une période critique de son enfance en tombant malade et en allant à l'hôpital, à moins qu'elle n'ait donné le jour à trop de frères et sœurs. Parfois l'abandon présente un caractère plus délibéré : la mère peut avoir mis le Boudeur en nourrice afin de se remarier. Quoi qu'il en soit, depuis lors il a boudé. Il n'aime pas les femmes, bien qu'il puisse être un don Juan. La bouderie étant délibérée à l'origine, la décision de bouder peut se révoquer à tout moment de l'existence, tout comme elle a pu l'être au cours de l'enfance à l'heure du dîner. Les conditions de la révocation sont les mêmes pour le Boudeur adulte que pour le petit garçon. Il doit pouvoir sauver la face, et recevoir en échange du privilège de bouder quelque chose qui vaille la peine. Il arrive qu'un jeu de « Psychiatrie », qui pourrait autrement durer plusieurs

années, avorte grâce à la révocation de la décision de bouder. Cette révocation demande une préparation soigneuse du patient, un temps et une méthode bien calculés. La maladroite ou la rudesse, de la part du thérapeute, n'auront pas des résultats meilleurs qu'avec un petit garçon qui boude ; au bout du compte, le patient rendra la monnaie de sa pièce au thérapeute, tout comme à ses parents maladroits le petit garçon.

Chez les Boudeuses, la situation est la même, *mutatis mutandis*, si elles sont irritées contre leur père. Leur Jambe de bois (« Qu'espérez-vous d'une femme qui avait un père comme celui-là ? ») doit être manipulée avec un surcroît de diplomatie par un thérapeute masculin. Sinon, il risque d'aller rejoindre dans la corbeille à papier « les hommes qui ressemblent à papa ».

Il existe un peu de Poule mouillée chez tout le monde, mais l'objet de l'analyse des jeux consiste à le maintenir au minimum. Une Poule mouillée, c'est quelqu'un de sensible à l'excès aux influences Parentales. Il en résulte que sa faculté Adulte d'élaborer les données, ainsi que sa spontanéité d'Enfant, risquent d'être compromises à certains moments critiques, ce qui provoque un comportement inadéquat, ou gauche. Dans les cas extrêmes, la Poule mouillée se confond avec le Lécheur de bottes, le Poseur et le Casse-pieds. La Poule mouillée ne doit pas être confondue avec le schizophrène égaré dont le Parent ne fonctionne pas et dont l'Adulte fonctionne très peu, de sorte qu'il doit appréhender le monde dans l'état de l'ego d'un Enfant ahuri. Phénomène intéressant, l'expression « poule mouillée » s'applique surtout aux hommes. La Bégueule est plus du ressort de la Tatillonne que la Poule mouillée ; Bégueule est un terme ordinairement réservé aux femmes, bien qu'il puisse à l'occasion s'appliquer à des hommes de tendances un peu féminines.

Un paradigme

Considérez l'échange suivant de répliques entre une patiente (P) et un thérapeute (T) :

P. « J'ai un nouveau projet : être à l'heure. »

T. « J'essaierai de coopérer. »

P. « Vous, ça m'est égal. Je le fais pour moi-même... Devinez quelle note j'ai eue à mon test historique ! »

T. « B+. »

P. « Comment le savez-vous ? »

T. « Parce que vous avez peur d'avoir un A. »

P. « Oui, j'avais un A mais, en relisant ma copie, j'ai barré trois réponses exactes et les ai remplacées par trois fausses. »

T. « Cette conversation me plaît. La Poule mouillée n'y intervient pas. »

P. « Savez-vous ? Eh bien la nuit dernière, je pensais aux progrès que j'ai faits. Je chiffrais à 17 % seulement ce qui reste en moi de Poule mouillée. »

T. « Eh bien ce matin, jusqu'ici, vous en êtes à zéro. C'est pourquoi vous aurez droit à une remise de 34 % la prochaine fois. »

P. « Tout a commencé il y a six mois, le jour où je regardais ma cafetière et où pour la première fois je l'ai vue. Et vous savez comment c'est maintenant, comment j'entends les oiseaux chanter ; je regarde les gens, et ils sont vraiment là en tant que gens ; et le plus beau, c'est que je suis vrai-

ment là moi aussi. Je ne suis pas seulement là, mais en ce moment même je suis ici. L'autre jour, j'étais debout dans la galerie d'art en train de regarder un tableau quand un homme s'est approché en disant : « C'est très beau, Gauguin, vous ne trouvez pas ? » Alors, j'ai répondu : « Je vous aime bien vous aussi. » Alors, nous sommes sortis, nous avons pris un verre, et c'est un très gentil garçon. »

Nous présentons ce dialogue en tant que conversation débarrassée de la « Poule mouillée », du jeu, entre deux Adultes autonomes, avec les annotations suivantes :

« J'ai un nouveau projet : être à l'heure. » Cette annonce fut formulée *après* le fait accompli. La patiente était presque toujours en retard. Cette fois, elle ne l'était pas. Si la ponctualité avait été une résolution, un acte de « volonté », imposé par le Parent à l'Enfant, destiné seulement à être transgressé, l'annonce aurait eu lieu *avant* le fait : « C'est la dernière fois que je serai en retard. » Il se fût agi d'une tentative pour organiser un jeu. Ce que n'était pas l'annonce de la patiente. Il s'agissait d'une décision de l'Adulte, d'un projet, non d'une résolution. La patiente continua d'être à l'heure.

« J'essaierai de coopérer. » Ce n'était là ni une déclaration de « soutien » ni le coup d'envoi d'une partie nouvelle de « J'essaie uniquement de vous aider ». L'heure de la malade succédait à la « pause-café » du thérapeute. La malade étant d'habitude en retard, le thérapeute avait pris celle de prendre son temps et d'arriver lui-même en retard. Quand la patiente émit sa déclaration le thérapeute sut qu'elle était sincère, et fit la sienne. La transaction représentait un contrat d'Adultes, auquel tous deux se montrèrent fidèles ; il ne s'agissait pas d'un Enfant taquinant une image Parentale qui, en raison de sa position, se croyait tenue de jouer au « gentil papa » en déclarant vouloir coopérer.

« Vous, ça m'est égal. » Voilà qui souligne le fait que la ponctualité constitue une décision de la patiente, et non une résolution destinée à être exploitée en tant qu'élément d'un jeu de pseudo-soumission.

« Devinez quelle note j'ai eue. » Il s'agissait d'un passe-

temps dont l'un et l'autre étaient conscients, et qu'ils s'estimaient libres de se permettre. Inutile pour le thérapeute de prouver sa vigilance en déclarant qu'il s'agissait d'un passe-temps, ce que la malade savait déjà, et pour elle de se priver de le pratiquer uniquement parce que cela s'appelait un passe-temps.

« B+. » Le thérapeute calculait que dans le cas de cette malade il s'agissait de la seule note possible ; il n'y avait aucune raison de ne pas le dire. La fausse modestie ou la peur de se tromper auraient pu le conduire à prétendre qu'il ne savait pas.

« Comment le savez-vous ? » Question d'Adulte, et non jeu de « Vous êtes formidable » ; cela méritait une réponse pertinente.

« Oui, j'avais un A. » Voilà le vrai test. La patiente ne se livrait pas d'un ton boudeur à des rationalisations, à des échappatoires, mais considérait son Enfant en face.

« Cette conversation me plaît. » Cette réplique, ainsi que les remarques à demi facétieuses qui suivent, exprimaient un respect mutuel d'Adultes, non sans peut-être une ombre de passe-temps Parent-Enfant, qui de nouveau résultait d'un choix chez les deux parties, et dont l'une et l'autre avaient conscience.

« Pour la première fois je l'ai vue. » La patiente a désormais droit à son propre genre de conscience ; elle n'est plus forcée de voir les cafetières et les gens de la façon que ses parents lui avaient enseignée. « En ce moment même je suis ici. » La patiente ne vit plus dans l'avenir ou le passé mais peut en discuter brièvement si cela se révèle utile.

« J'ai répondu : Je vous aime bien vous aussi. » La patiente n'a plus besoin de perdre du temps à jouer à « la Galerie d'art » avec le nouveau venu, bien que cela ne soit pas défendu si elle le désire.

Le thérapeute, quant à lui, ne se croit pas obligé de jouer à « la Psychiatrie ». Il a eu plusieurs occasions de mettre sur le tapis des questions de défense, de transfert et d'interprétation symbolique, mais il a été capable de les laisser passer sans ressentir aucune anxiété. Il semblait pourtant valoir la peine, en vue de références futures, de déterminer

quelles réponses la patiente avait barrées sur sa copie. Pendant ce qui restait de l'heure, hélas ! les 17 % de Poule mouillée qui demeuraient chez la malade et les 18 % qui subsistaient chez le thérapeute se manifestèrent de temps à autre. En résumé, le dialogue rapporté constitue une activité qu'allège un peu de passe-temps.

L'Autonomie

L'accession à l'autonomie se manifeste par la libération ou le recouvrement de trois facultés : la conscience, la spontanéité, l'intimité.

La Conscience. La conscience est la faculté de voir une cafetière et d'entendre chanter les oiseaux selon sa propre manière et non celle qui vous fut enseignée. On a de bonnes raisons de penser que voir et entendre présentent une qualité différente pour les jeunes enfants et pour les adultes ¹, et que ces deux facultés sont plus esthétiques, moins intellectuelles, dans les premières années de l'existence. Un petit garçon voit et entend les oiseaux avec ravissement. Puis le « bon père » arrive, estimant de son devoir de « partager » son expérience et d'aider au « développement » de son fils. Il dit : « Ça, c'est un geai ; celui-ci est un moineau. » Dès que le petit garçon s'occupe de savoir lequel est un geai, lequel est un moineau, il cesse d'être en mesure de voir ou d'entendre chanter les oiseaux. Il doit les voir et les entendre de la façon que le veut son père. Le père a de son côté de bonnes raisons, peu de gens pouvant se permettre de passer leur existence à écouter les oiseaux, et plus tôt commencera l'« éducation » du petit garçon, mieux cela vaudra. Peut-être, quand il sera grand, deviendra-t-il ornithologue. Quelques personnes, pourtant, parviennent toujours à voir et entendre ainsi qu'autrefois. Mais la plupart des représentants de la race humaine ont perdu la faculté d'être peintres, poètes, musiciens, et ne conservent plus le choix de voir et

d'écouter directement, même s'ils peuvent se le permettre ; il leur faut voir et entendre de seconde main. Le recouvrement de cette faculté est ici nommé « conscience ». Physiologiquement la conscience est perception eidétique, alliée à des images éidétiques¹. Peut-être entre-t-il aussi de la perception eidétique, au moins chez certains individus, dans le domaine du goût, de l'odorat et de la kinesthésie, nous donnant les artistes dans ces domaines : chefs, parfumeurs et danseurs, dont le problème éternel est de trouver un public en mesure d'apprécier leurs productions.

La conscience implique le fait d'exister dans l'ici et le maintenant, non dans l'ailleurs, le passé ni l'avenir. Une bonne illustration de ce qui peut se produire, dans la vie américaine, est la façon dont on se rend précipitamment au travail en voiture, le matin. Voici la question décisive : « Où se trouve l'esprit quand le corps est ici ? » Il y a trois principaux cas.

1. L'homme dont la préoccupation majeure consiste à être à l'heure est celui qui se trouve le plus *loin*. Son corps étant au volant de sa voiture, son esprit est à la porte de son bureau ; cet homme néglige ce qui l'environne immédiatement, sinon dans la mesure où cela fait obstacle au moment où son soma rattrapera sa psyché. Telle est la Poule mouillée, dont le souci principal est de savoir ce qu'en pensera le patron. En retard, cet homme prendra la peine d'arriver hors d'haleine. L'Enfant soumis l'emporte avec son jeu de « Tu vois combien j'ai essayé ». Tandis qu'il conduit, il manque presque entièrement d'autonomie ; en tant qu'être humain, il est par essence plus mort que vif. Il est tout à fait possible que telle soit la condition la plus favorable au développement de l'hypertension ou des affections coronaires.

2. Ce qui d'autre part importe au Boudeur, ce n'est pas tant d'arriver à l'heure que de collectionner des excuses pour arriver en retard. Malchances, feux mal synchronisés, mauvaise conduite ou stupidité de la part d'autrui servent bien son propos, et sont secrètement bien accueillis en tant que contributions à son jeu d'Enfant rebelle ou de Parent justicier : « Voyez ce qu'ils m'ont fait faire ». Lui aussi

néglige ce qui l'entoure, sinon dans la mesure où cela entre dans son jeu, si bien qu'il n'est qu'à demi vivant. Son corps est dans sa voiture, mais son esprit rôde en quête de fautes et d'injustices.

3. Moins fréquent est le « conducteur par nature », l'homme pour qui le fait de conduire une automobile représente une science et un art instinctifs. Pendant qu'il se fraie à travers le trafic un chemin rapide et aisé, cet homme ne fait qu'un avec son véhicule. Lui encore néglige ce qui l'entoure, excepté dans la mesure où cela donne matière à une virtuosité constituant sa propre récompense ; mais il est très conscient de soi-même et de la machine à laquelle il commande si bien, et dans cette mesure il vit. Formellement, cette façon de conduire est un passe-temps de l'Adulte, d'où l'Enfant et le Parent peuvent également tirer des satisfactions.

4. Le troisième cas, c'est celui de la personne consciente, qui ne se dépêchera pas car elle vit dans le présent au milieu de ce qui se trouve là : le ciel et les arbres, aussi bien que la sensation du mouvement. Se dépêcher reviendrait à négliger le milieu environnant, à ne prendre conscience que de quelque chose qui se cache encore au bout de la route, ou des simples obstacles, ou tout bonnement de soi-même. Un Chinois montait dans une rame omnibus de métropolitain quand son compagnon caucasien lui signala que tous deux pourraient gagner vingt minutes en prenant un express, ce qu'ils firent. Lorsqu'ils descendirent, à *Central Park*, le Chinois s'assit sur un banc, à la grande surprise de son ami. « Eh bien, expliqua le premier, puisque nous avons gagné vingt minutes, nous pouvons nous permettre de nous asseoir ici pendant ces vingt minutes afin d'admirer le paysage. »

La personne consciente est en vie parce qu'elle sait ce qu'elle éprouve, où elle se trouve et dans quel temps. Elle n'ignore pas que lorsqu'elle sera morte les arbres seront toujours là mais qu'elle-même n'y sera plus pour les voir encore ; voilà pourquoi elle veut les regarder maintenant avec la plus grande intensité possible.

La Spontanéité. Spontanéité signifie choix, liberté de choisir et d'exprimer ses propres sentiments parmi la collec-

tion disponible (sentiments du Parent, de l'Adulte et de l'Enfant). Spontanéité signifie libération, libération de la compulsion à jouer des jeux, et à n'éprouver que les sentiments que l'on vous a enseigné à éprouver.

L'Intimité. L'intimité, c'est la sincérité spontanée, débarrassée du jeu, d'un être conscient, la libération de l'Enfant perceptif eidétiquement, non corrompu, lequel en toute naïveté vit dans l'ici et le maintenant. L'on peut démontrer de manière expérimentale³ que la perception eidétique implique l'affection, et que la sincérité mobilise des sentiments positifs, ce que permet l'existence de l'« intimité unilatérale » — phénomène bien connu, même s'ils ne l'appellent pas ainsi, des séducteurs professionnels, capables de séduire leur proie sans être eux-mêmes séduits. Leur méthode consiste à pousser l'autre à les considérer de façon directe, à s'exprimer librement, tandis que le séducteur homme ou femme prend soin de ne faire que semblant de rendre la pareille.

Puisque l'intimité est essentiellement fonction de l'Enfant dans ce qu'il a de naturel (tout en s'exprimant dans un moule de complications psychologiques et sociales), elle a tendance à donner de bons résultats si l'intervention des jeux ne la trouble pas. Ce qui la gâte en général, c'est l'adaptation aux influences Parentales, adaptation qui se produit hélas ! de façon presque universelle. Mais avant, à moins et jusqu'à ce qu'ils soient corrompus, la plupart des jeunes enfants semblent aimants⁴, caractère constituant la nature essentielle de l'intimité, ainsi que l'a prouvé l'expérience.

Références :

1. BERNE, E. « Images primitives et jugement primitif. » *Revue trimestrielle de psychiatrie*. 29 : 634-658, 1955.

2. JAENSCH, E. R. Images eidétiques. Harcourt, Brace et Compagnie, New York, 1930.

3. Ces expériences en sont encore à leurs débuts aux Séminaires de psychiatrie de San Francisco. L'usage expérimental efficace de l'analyse transactionnelle exige une formation et une expérience particulières, tout comme l'usage expérimental de la chromatographie ou de la spectrophotométrie infrarouge. Distinguer un jeu d'un passe-temps n'est

nullement plus facile que distinguer d'une planète une étoile. Voir BERNE, E. « L'Expérience de l'intimité ». *Bulletin d'analyse transactionnelle*. 3 : 113, 1964. « Du nouveau concernant l'intimité. » *Ibid.* 3 : 125, 1964.

4. Certains jeunes enfants, corrompus ou bien affamés de très bonne heure (marasme, certaines coliques) n'ont jamais l'occasion d'exercer cette faculté.

L'Accession à l'autonomie

Les parents, de façon délibérée ou bien inconsciente, enseignent à leurs enfants à partir de la naissance comment se comporter, penser, ressentir et percevoir. Se libérer de ces influences n'est pas facile, car elles sont profondément enracinées, et nécessaires pendant les deux ou trois premières décennies de l'existence à la survie biologique et sociale. En réalité la seule chose qui rende cette libération possible est que l'individu débute en état d'autonomie, c'est-à-dire capable de conscience, de spontanéité, et qu'il jouit d'une certaine liberté dans le choix des enseignements parentaux qu'il acceptera. A certains moments spécifiques de ses débuts dans l'existence il décide comment il va s'adapter à ces enseignements. C'est parce que son adaptation se fait par une série de décisions qu'elle peut être annulée, les décisions étant réversibles en des cas favorables.

L'accession à l'autonomie a donc lieu grâce au rejet de toutes les incongruités considérables dans les chapitres 13, 14 et 15. Et ce rejet n'est jamais définitif : il faut lutter continuellement pour ne pas retomber dans les anciennes façons d'être.

En premier lieu, comme on l'a vu au chapitre 13, il faut se débarrasser du poids de toute une tradition historique, tribale ou familiale, ainsi que dans le cas des villageois de Nouvelle-Guinée, décrits par Margaret Mead¹ ; ensuite il faut rejeter l'influence du milieu individuel parental, social et culturel. Il faut en user de même avec les exigences de

la société contemporaine dans son ensemble ; enfin les avantages que l'on tire de son entourage social immédiat doivent être en partie ou totalement sacrifiés. Il faut de plus renoncer à tous les agréments faciles, à tous les avantages que l'on tire d'être un Boudeur ou une Poule mouillée, tels que les a décrits le chapitre 14. Après cela, l'individu doit atteindre à la maîtrise personnelle et sociale en sorte que toutes les classes de comportement énumérées dans l'Appendice, excepté peut-être les rêves, deviennent de libres choix, uniquement soumis à la volonté de l'individu. Il est alors mûr pour les relations débarrassées de tout jeu, telles que les illustre le paradigme du chapitre 15. A ce stade il est à même de développer ses facultés d'autonomie. Par essence, toute cette préparation consiste à divorcer à l'amiable d'avec ses propres parents (et d'avec d'autres influences Parentales), de telle sorte que l'on puisse les visiter avec plaisir à l'occasion mais sans leur laisser la prépondérance.

Référence :

1. MEAD, M. *Nouvelles vies contre anciennes*. W. Morrow & C°, 1956.

Et après les jeux ?

Le sombre tableau brossé dans la première et la seconde partie de ce livre, où la vie humaine apparaît surtout comme une façon de passer le temps jusqu'à l'arrivée de la mort, ou du père Noël, sans guère la possibilité de choisir ce que l'on va faire au cours de cette longue attente est un lieu commun, mais non la réponse définitive. Pour certains êtres fortunés, il existe quelque chose qui transcende toutes les classifications du comportement, et c'est la conscience ; quelque chose qui domine la programmation passée, et c'est la spontanéité ; quelque chose qui donne plus de satisfaction que les jeux, et c'est l'intimité. Mais ces trois facultés peuvent être effrayantes, et même périlleuses, pour ceux qui ne sont pas prêts. Peut-être vaut-il mieux qu'ils en restent où ils sont, à chercher leurs solutions dans les techniques populaires d'action sociale, telles que « la vie ensemble ». Cela peut signifier qu'il n'y a pas d'espoir pour la race humaine ; mais il y a de l'espoir pour les individus qui la composent.

Appendice

La Classification du comportement

A tout moment déterminé l'être humain se trouve engagé dans une ou plusieurs des classes de comportement suivantes :

CLASSE 1. Programmée de manière interne (archéopsychique). Comportement autistique.

Ordres : a) Rêves.

b) Fantasmés.

Familles : I. Fantasmés extérieurs (accomplissement de souhait).

II. Transactions autistiques, inadaptées.

III. Transactions autistiques, adaptées (avec programmation néopsychique).

c) Fugues.

d) Comportement illusoire.

e) Actions involontaires.

Familles : I. Tics.

II. Affectations.

III. Parapraxis.

f) Divers.

CLASSE 2. Programmée suivant la probabilité (néopsychique). Comportement à l'épreuve de la réalité.

Ordres : a) Activités.

Familles : I. Professions, métiers, etc.
II. Sports, manies, etc.

b) Procédés.

Familles : I. Elaboration des données.
II. Techniques.

c) Divers.

CLASSE 3. Socialement programmée (en partie extéropsychique). Comportement social.

*Ordres : a) Rituels et cérémonies.**b) Passe-temps.**c) Opérations et manœuvres.**d) Jeux.*

Sous-ordres : A. Jeux professionnels (transactions angulaires).

B. Jeux sociaux (transactions doubles).

e) Intimité.

Dans ce schéma les jeux sociaux précédemment examinés se classeraient comme suit : Classe 3, programmée socialement ; ordre (d), jeux ; sous-ordre B, jeux sociaux.

L'intimité, « le mot de la fin », constituant le dernier terme de la classification, fait partie du mode de vie sans jeu.

Il est permis au lecteur de trouver à redire à la classification ci-dessus, mais non de s'en moquer. Nous l'insérons non parce que l'auteur y tient spécialement, mais parce qu'elle est plus fonctionnelle, plus réelle et plus pratique que d'autres systèmes en usage actuellement, et peut servir aux amateurs de taxonomie ou à ceux qui en ont besoin.

Index des passe-temps (P) et des jeux (J)

- Alcoolique (J), 64, 66, 75-83, 126, 143.
- Alcoolique sec (J), 64, 78.
- Alors, nous allons... (P), 49.
- Analyse transactionnelle (J), 167-168.
- Archéologie (J), 167.
- Association des parents d'élèves (P), 44, 45, 47, 48, 66, 123.
- Asthme (J), 99.
- Auto-expression (J), 168.
- Aux gendarmes et aux voleurs (J), 134, 141-146, 149.
- Bats-moi papa (J), 105.
- Battez-vous (J), 66, 132, 135, 149.
- Bon côté des choses (P), 47.
- Bonne conduite (J), 147.
- Budget (P), 44, 51.
- Ce brave Joe (J), 80, 82, 86.
- Ce n'est pas tout (J), 102, 129.
- C'est affreux (J), 49, 67, 89, 116-118, 120, 134.
- C'est la société dans laquelle nous vivons (P), 134.
- C'est toi qui m'as entraîné là-dedans (J), 92-93.
- Cette fois je te tiens, salaud (J), 65, 85, 88-91, 104.
- Chérie (J), 101, 114-115.
- Chevalier servant (J), 176-177.
- Chiffons (P), 44, 48.
- Clinique (J), 161.
- Clown (P), 169-170.
- Coincé (J), 96-100.
- Combien (P), 44, 47.
- Comment (P), 44.
- Comment je fais (P), 109, 119.
- Comment sortir d'ici (J), 146-147.
- Comprendre (P), 44.
- Conversations de dames (P), 44, 47.
- Conversations d'hommes (P), 44, 47.
- Couchage en vue de la distribution (J), 137.
- Courtisan (J), 52.
- Critique (J), 167.
- Cuisine (P), 44.
- Dans mes bras (J), 128.
- Débiteur (J), 66, 83-87, 100.
- Défauts (J), 107, 119-120.
- Délinquance juvénile (P), 45.
- De nos jours (P), 116-117, 119.
- Dis-leur, chéri (P), 45.
- Dites-moi donc (J), 168-169.
- Donnez-moi des coups de pieds (J), 87-88, 92, 135.
- Douane et voleurs (J), 145.
- Douche froide (P), 117.
- Drogué (J), 78.
- Dur (J), 82.

- Eau bénite de cour (J), 178.
 Eh bien, eh bien, qu'est-ce que vous dites de ça ? (P), 161.
 Epicerie (P), 44.
 Ereintée (J), 106-109.
 Essaie un peu de ne pas me payer (J), 86.
 Essaie un peu de récupérer ton argent (J), 85.
 Experts comptables et Voleurs (J), 145.
- Fais quelque chose pour moi (J), 129-130.
 Femme frigide (J), 66, 103-105, 136, 140.
 Feu et Flammes (J), 148.
- Galerie d'art (J), 191.
 General Motors (P), 41, 49.
 Grand magasin (J), 148.
- Heureux de vous rendre service (J), 179.
 Homme frigide (J), 66, 105, 140.
 Homosexualité (J), 133.
 Hôpital d'Etat (J), 109.
- Il faut que vous m'écoutez (J), 148.
 Ils cherchent toujours à vous posséder (P), 91.
 Ils se féliciteront de m'avoir connu (J), 180.
 Imbécile (J), 125, 169-171.
 Indigence (J), 155, 158-162, 172.
 Indignation (J), 134.
- Jambe de bois (J), 88, 100, 112, 133, 171-174, 188.
 Je n'en sors pas (J), 92.
 Je peux vous l'avoir au prix de gros (J), 155-157.
 J'essaie uniquement de vous aider (J), 154.
 Jeu du bas (J), 137-138.
- Jeu du furet (J), 90, 136, 149.
 Je vais leur montrer (J), 181.
 Je vous l'avais bien dit (J), 92.
- Lendemain matin (P), 44, 47, 77.
- Mari délinquant (P), 47.
 Martini (P), 44, 77.
 Moi aussi (P), 49.
 Moi, pauvre petite (J), 116, 163.
 M. Tartempion, vous êtes formidable (J), 65, 163, 165, 177.
- N'a rien donné de bon (J), 128.
- On me laisse tomber (J), 173.
- Pas de baiser (J), 134, 137.
 Pause-Café (P), 117.
 Paysanne (J), 129, 162-165, 166.
 Peau arrachée (P), 117.
 Perversion (J), 132-133.
 Polychirurgie (J), 66, 118-119.
 Pourquoi est-ce que vous ne... ? — Oui mais (J), 122, 129.
 Pourquoi est-ce que vous... ? — Non mais (J), 60, 66, 110, 122-130, 168, 171.
 Pourquoi est-ce qu'ils ne... ? (P), 49.
 Pourquoi faut-il que ça m'arrive toujours à moi ? (J), 66, 86, 87, 89, 92, 134, 155.
 Pousse-pousse (J), 174.
 Prenez donc un verre (J), 81.
 Professeur, vous êtes formidable (J), 162, 163-165.
 Psychanalyse (J), 151, 165.
 Psychiatrie (J), 45, 46, 66, 87, 108, 110, 147, 165-169, 187.
 Psychiatrie (P), 151, 165.
 Puis-je sortir (J), 146-148.
- Que feriez-vous si... ? (J), 128.
 Qu'est devenu... ? (P), 44.
 Qui a gagné ? (P), 44.

- Râpée (J), 87-88, 99.
Regarde ce que tu m'as fait faire (J), 91-94.
Regarde, m'man, j'ai plus de mains (P), 48.
Regarde où nous en sommes à cause de toi (J), 92.
Régions son compte à Joey (J), 132, 148-149.
Sac au déjeuner (J), 99.
Sage modeste (J), 180.
Sans eux (J), 173.
Sans lui (P), 53, 110.
Sans toi... (J), 52-57, 66-67, 107, 109-110.
Santé mentale (J), 167.
Scène (J), 98, 104, 105, 139-140.
Schlemiel (J), 64, 66, 77, 87, 120, 122, 155, 157, 169.
Serre (J), 151-153.
Tabouret de bar (P), 118.
Tous les grands hommes en étaient (P), 134.
Travail en vacances (J), 176.
Tribunal (J), 100-102, 110, 114, 140, 145.
Trouvons (P), 49.
Va roucouler plus loin (J), 134, 177.
Vétéran (J), 161.
Viol (J), 66, 129, 134-137, 164, 177.
Vois ce que tu m'as fait (J), 80.
Vois si tu peux me faire cesser (J), 82.
Vous connaissez ? (P), 44.
Vous êtes allé ? (P), 44, 47.
Vous êtes d'une perspicacité peu commune (J), 163-164.
Vous ne pouvez rien pour moi (J), 155.
Vous voyez bien comme j'ai essayé (J), 110-115, 194.
Vous voyez bien comme j'essaie (J), 109, 112-113, 155.
Vous voyez bien comme j'essayais (J), 110-113.
Voyez ce que vous m'avez fait faire (J), 154, 155.

Index des auteurs

- Bateson, G., 98, 115.
Belbenoit, R., 21.
Berne, E., 11, 20, 30, 68, 95, 174, 197.
Chamisso, A., 120, 130.
Collins, W., 149.
de Kock, P., 120, 130.
Dickens, C., 105, 136.
Ernst, F. H., 150.
Everts, K., 94.
French, J. D., 21.
Freud, S., 20, 21, 168.
Goulding, R., 94.
Huizinga, J., 18, 21.
Jaensch, E. R., 197.
Jasper, H., 30.
Jung, C. G., 48.
Keating, W. C., 150.
Kierkegaard, S., 19, 21.
Kinkead, E., 21.
Levine, S., 16, 21.
Luce, R. D., 11.
Matson, F., 94.
Maugham, S., 136.
Maurer, D. W., 68.
Mead, G. H., 67, 68.
Mead, M., 95, 198, 199.
Means, L., 149.
Miller, A., 52.
Miller, H., 158.
Nurse, R., 94.
Paré, A., 166.
Penfield, W., 29, 30.
Potter, S., 67, 68.
Raiffa, H., 11.
Reider, N., 165.
Seaton, G. J., 21.
Simmelweis, I. P., 42.
Spitz, R., 13, 21.
Starrels, R. J., 94.
Stendhal, 52.
Szasz, T., 68.
Wiseman, F., 150.

Index des matières

- Action sociale, 54.
- Activités, 19-20 ; définition, 17 ;
différence entre passe-temps et
—, 48-49.
- Adolescents, 16.
- Adulte, 27, 37, 45, 46, 51, 55, 56,
59, 63, 113, 120, 122, 124, 126,
138, 147, 154, 161, 164, 165,
174, 185, 188, 196 ; élaboration
des données, 38 ; états de l'ego,
25 ; fonctions, 29.
- Alcooliques anonymes, 77, 78, 81.
- Amitiés, 57.
- Analyse structurelle des jeux, 25-
30 ; diagramme, 26-27 ; terminolo-
gie, 28-29.
- Anthropologie, 54.
- Antithèse des jeux, 56.
- Apathie, 14.
- Appétit de stimulus, 13-16, 19.
- Appétit de structure, 16, 19.
- Atteindre, effort en vue d' —, 15.
- Attitudes, 48 ; statiques, 51.
- Autonomie, accession à l' —, 193-
197, 198-199.
- Avantages des jeux, 58-59, 72 ; bio-
logiques, 73 ; existentiels, 20, 59,
73 ; psychologiques externes, 59,
72 ; sociaux externes, 20, 60, 72 ;
psychologiques internes, 59, 72 ;
sociaux internes, 20, 60, 72 ;
passe-temps, 48 ; secondaires, 20.
- Avantages existentiels, 20, 58, 72 ;
passe-temps, 48.
- « Bégueule », jeux pratiqués par
les personnes —, 188.
- « Bénéfices de la maladie », 20.
- Bons jeux, 175-181.
- « Boudeurs », jeux pratiqués par
les —, 187-188, 194, 199.
- « Caresse », 55 ; définition, 15-16 ;
effets de la —, 15-16 ; obtention
de la —, 20 ; rituels, 38-40.
- Cleptomanes, 144.
- Cliniques, 166 ; jeux du cabinet de
consultation, 151-174.
- Compromis, 15.
- Confinement solitaire, 13.
- Conscience, 193-196, 200.
- Contact social, 53 ; avantages du
—, 20.
- Conversations, 18.
- « Coups », jeux, 57-58, 72.
- Criminels, études de —, 143-146 ;
types de —, 142.
- Désir d'être reconnu, 15, 16, 19.
- Détérioration biologique, 19.
- Dynamique des jeux, 56, 72.
- Dynamique sociale, 53, 62.
- Echanges ritualistes, 17.

- Education de l'enfant, 17, 61, 198-199 ; jeux et —, 187.
 Enfant, 26, 37, 45, 47, 49, 53, 56, 63, 113, 118, 121, 124, 125, 129, 133, 138, 141, 142, 143, 147-148, 155, 166, 187, 188, 194, 195, 196 ; forme adaptée et naturelle, 28 ; états de l'ego, 25 ; fonctions, 29.
 Enfants asthmatiques, 98-99.
 Ennui, 19.
 Equilibre, maintien de l' —, 20.
 Etats de l'ego, 56 ; Adulte, 26 ; Enfant, 26 ; définition, 25 ; Parent, 26.
 Excès de stimulation, 14.
 Expressions familiales, 14, 21, 65-66.
 Familles, dynamique émotionnelle, 61 ; tradition, 198.
 Famine émotionnelle, 19.
 Fantaisie, 19.
 Farces, 148-150.
 Fétichisme, 132.
 Genèse des jeux, 61-63.
 Groupes, psychothérapie, 63.
 Homosexualité, 131.
 Hypertension ou affections coronaires, 194.
 Hypnose, 126.
 Intervalles de temps, 43-44.
 Intimité, 10, 19, 20, 185, 196, 200 ; débarrassée du jeu, 65.
 Jeunes enfants, stimulation des —, 13, 16.
 Jeux, 18-19, 50-68 ; avantages, 58-60, 72 ; but des —, 55-56, 72 ; analyse, 29-68 ; antithèse, 55-56 ; fondés sur des transactions cachés, 175 ; avantage biologique, 59, 73 ; enfant-enfant, 57 ; classification des —, 66-67 ; expressions familiales, 65-66 ; culmination des —, 64 ; définition, 16-17, 50-52 ; distingués des opérations, 50 ; dynamique, 56, 72 ; avantage existentiel, 20, 59, 73 ; avantage psychologique, 59, 72 ; avantage social externe, 60, 72 ; fonctions des —, 60-63 ; genèse des —, 61-63 ; influence sur la sélection des compagnons sociaux, 45-49, 60 ; institués par les enfants, 62 ; avantage psychologique interne, 60-72 ; manœuvres, 51, 55, 132 ; notation, 72-73 ; parent-enfant, 57 ; prédominance, 54 ; apparentés, 73 ; rôles, 10, 48, 56, 72 ; signification des —, 185-186 ; l'activité sociale consiste à jouer, 16-17 ; analyse structurale, 25-30 ; théorie des —, 16 ; thérapeutique, 55 ; florilège des —, 71-181 ; thèse, 54-55 ; paradigme transactionnel, 56-57, 72, 182-189 ; typique, 52-62 ; emploi du mot —, 51-52.
 Jeux commerciaux, 179.
 Jeux conjugaux, 96-115.
 « Jeux d'abus de confiance », 51.
 Jeux d'argent, 86.
 Jeux de société, 116-130.
 Jeux du cabinet de consultation, 151-174, 166.
 Jeux sexuels, 96, 131-141.
 Jeux vitaux, 75-95.
 Joueurs, 187, 188.
 Joueurs de hasard et jeux de hasard, 118-119.
 Maniaques de la chirurgie, 117-118.
 Manœuvres, 51, 55, 132.
 Masochisme, 59, 132-133.
 Nouvelle-Guinée, villageois, 84, 198.
 Opération, 50-51.
 Paradigme transactionnel, 57-58, 72, 189-192.

- Paranoïa, 87, 93, 102, 154, 164.
- Parent, 27, 37, 45, 48, 107, 119-120, 124, 127, 130, 153, 155, 174, 185, 188, 194, 195, 196 ; forme directe et indirecte, 28 ; états de l'ego, 26 ; fonctions, 30.
- Passé-temps, 18, 43-49, 148-150, 185-186 ; classification des —, 44 ; confirmation du rôle, 48 ; définition, 18, 43 ; avantage existentiel, 48 ; fonctions des —, 46 ; en tant que moyens de sélection sociale, 45-49.
- Persona, 48.
- Position, confirmation de la, 59 ; stabilisation de la —, 48-49.
- « Poules mouillées », jeux pratiqués par les —, 187-188, 194, 199.
- Prisonniers, 146-148.
- Privation sensorielle, 13.
- Privation sociale, 13.
- Procédés, contaminés, 38 ; définition, 37 ; effectivité, 37 ; efficacité, 38 ; programmation, 38.
- Processus de sélection sociale, 45-49, 60.
- Programmation matérielle, 17.
- Programmation sociale, 17, 18.
- Programmation, 16, 18 ; transactions, 37.
- Psychiatrie sociale, 54-55.
- Psychologie sociale, 54.
- Rats, expériences sur des —, 16.
- Réalité, statique et dynamique, 37.
- Relations débarrassées du jeu, 65-66.
- Relation sociale, 13-16 ; théorie de la —, 13 ; unité transactionnelle de la —, 16, 43.
- Rêves, 199.
- Rituels, 18, 57, 132 ; définition, 38 ; salutations, 39-42 ; non formels et formels, 38-39 ; « carresse », 39-42.
- Rôle féminin dans les jeux, 10.
- Rôles, dans les jeux, 56 ; confirmation des —, 47 ; états de l'ego et —, 56, 72 ; féminins et masculins, 10-11.
- Rougir, 126.
- Sadisme, 132-133.
- « Salaire », 10, 50, 55, 64.
- Santé, jeux nécessaires à la —, 63-65.
- Schizophrénie, 98, 187.
- Sélection de compagnons sociaux, 45-49, 60.
- Séminaires de psychiatrie sociale de San Francisco, 21, 67-68, 196.
- Signification des jeux, 185-186.
- Sociologie, 54-55.
- Spontanéité, 196, 200.
- Structuration du temps, 19-20 ; choix en vue de la —, 16-21.
- Système d'activation réticulaire, 14.
- « Tâtillons », jeux pratiqués par les —, 188.
- Tension, soulagement de la —, 20.
- Théorie mathématique des jeux, 10.
- Thèse des jeux, 52-54, 72.
- Transactions avantages tirés des —, 18, 19 ; analyse, 31-36, 54 ; angulaires, 35-36, 51 ; classification des —, 31-34 ; complémentaires, 31-32 ; croisées, 31-32 ; en tant qu'opérations défensives, 19 ; définition, 16, 31 ; doubles, 35-36, 51 ; paradigme, 56-57, 72, 189-192 ; procédures et rituels, 37-39 ; programmation, 38 ; diagramme de relation, 34-35 ; réaction, 31 ; satisfactions tirées des —, 19 ; stimulus, 31 ; cachées, 35-36, 110, 175 ; unité de relation sociale, 15, 39.
- « Tricheur », 18.
- Types de comportement, 25 ; classification des —, 201-202.
- « Vie ensemble », 200.

Table des matières

Préface.	9
Introduction.	13
 PREMIÈRE PARTIE / ANALYSE DES JEUX.	 23
1. Analyse structurale.	25
2. Analyse transactionnelle.	31
3. Procédés et rituels.	37
4. Passe-temps.	43
5. Jeux.	50
 DEUXIÈME PARTIE / UN FLORILÈGE DE JEUX.	 69
Introduction.	71
6. Jeux vitaux.	75
1. <i>L'Alcoolique.</i>	75
2. <i>Le Débiteur.</i>	83
3. <i>Donnez-moi des coups de pied.</i>	87
4. <i>Cette fois je te tiens, salaud,</i>	88
5. <i>Regarde ce que tu m'as fait faire.</i>	91
7. Jeux conjugaux.	96
1. <i>Coincé.</i>	96
2. <i>Le Tribunal.</i>	100
3. <i>La Femme frigide.</i>	103
4. <i>Ereintée.</i>	106
5. <i>Sans toi.</i>	109
6. <i>Tu vois bien comme j'ai essayé.</i>	110
7. <i>Chérie.</i>	114

8. Jeux de société.	116
1. <i>C'est affreux.</i>	116
2. <i>Les Défauts.</i>	119
3. <i>Schlemiel.</i>	120
4. <i>Pourquoi est-ce que vous ne... ? — Oui mais.</i>	122
9. Jeux sexuels.	131
1. <i>Battez-vous.</i>	132
2. <i>La Perversion.</i>	132
3. <i>Le Viol.</i>	134
4. <i>Le Jeu du bas.</i>	137
5. <i>La Scène.</i>	139
10. Jeux des bas-fonds.	141
1. <i>Aux gendarmes et aux voleurs.</i>	141
2. <i>Comment sortir d'ici.</i>	146
3. <i>Réglons son compte à Joey.</i>	148
11. Jeux du cabinet de consultation.	151
1. <i>La Serre.</i>	151
2. <i>J'essaie uniquement de vous aider.</i>	153
3. <i>L'Indigence.</i>	158
4. <i>La Paysanne.</i>	162
5. <i>La Psychiatrie.</i>	165
6. <i>L'Imbécile.</i>	169
7. <i>La Jambe de bois.</i>	171
12. Bons jeux.	175
1. <i>Le Travail en vacances.</i>	176
2. <i>Le Chevalier servant.</i>	176
3. <i>Heureux de vous rendre service.</i>	178
4. <i>Le Sage modeste.</i>	180
5. <i>Ils se féliciteront de m'avoir connu.</i>	180
TROISIÈME PARTIE / AU-DELÀ DES JEUX.	185
13. La Signification des jeux.	185
14. Les Joueurs.	187
15. Un paradigme.	189
16. L'Autonomie.	193
17. L'Accession à l'autonomie.	198
18. Et après les jeux ?	200
APPENDICE / LA CLASSIFICATION DU COMPORTEMENT.	201
Index des passe-temps et des jeux.	203
Index des auteurs.	206
Index des matières.	207
Table des figures.	213

Table des figures

1. Un diagramme structural.	27
2. Transactions complémentaires.	32
3. Transactions croisées.	34
4. Un schéma de rapports.	34
5. Transactions cachées.	36
6. Passe-temps.	46
7. Un jeu.	58
8. Pourquoi est-ce que vous ne... ? — Oui mais.	124

*Achévé d'imprimer le 30 mai 1978
sur presse CAMERON,
dans les ateliers de la S.E.P.C.
à Saint-Amand-Montrond (Cher)
pour le compte des éditions Stock
14, rue de l'Ancienne-Comédie, 75006 Paris*

Imprimé en France

Dépôt légal : 2^e trimestre 1978.

N° d'Édition : 3635. N° d'Impression : 358.

54-08-0293-04

ISBN 2-234-00250-8

H/54-0293-8

Les hommes ont tendance à vivre en jouant avec logique à certains « jeux » dans leurs relations avec autrui. Ils jouent à ces jeux pour toutes sortes de raisons : pour éviter d'affronter la réalité, pour cacher des motifs profonds, pour rationaliser leurs activités, ou pour rester « en dehors du coup ». Ces jeux - sauf quand ils se révèlent destructeurs - sont à la fois souhaitables et nécessaires. Le docteur Berne présente une analyse fascinante de trente-six jeux qu'il classe sous diverses rubriques : les « jeux vitaux » qui transcendent un mode spécifique de réaction dans une situation donnée, et affectent chaque action du joueur ; les « jeux conjugaux », auxquels deux personnes peuvent recourir afin de supporter une vie de frustration ou d'insatisfaction (un jeu conjugal des plus joués est celui de « la Femme frigide », où l'un des deux joueurs provoque une discussion menant à la colère, à l'aliénation des sentiments, pour éviter les rapports sexuels) ; les « jeux sexuels », où quelqu'un provoque des réactions sexuelles chez quelqu'un d'autre, puis, agit comme si lui ou elle était la victime innocente ; les « jeux de société », sociaux par définition, et qui vont du cancan perpétuel au gémississement chronique ; les « jeux des bas-fonds » tels que « Aux gendarmes et aux voleurs », pratiqués le plus souvent pour des gains matériels, mais pouvant aussi viser à des avantages psychologiques ; les « jeux du cabinet de consultation », peuvent être joués par un malade avec un médecin afin d'éviter la guérison. Le docteur Berne, poursuit dans cet ouvrage le développement et l'élaboration d'un concept qu'il a déjà décrit pour le spécialiste, et qu'il emploie dans son nouveau système de psychiatrie individuelle et sociale, où la thérapie de groupe tient lieu de méthode fondamentale, et où l'analyse des jeux forme un élément majeur du traitement. Le docteur Berne montre en outre comment ce concept peut aider à prendre une nouvelle conscience de soi, ainsi qu'à mener une existence plus constructive. Ce livre dont le succès est considérable aux Etats-Unis, traite de façon concise, claire et spirituelle un sujet profondément sérieux qui concerne chacun de nous de la façon la plus intime.