

Approches théoriques du jeu

1. Définitions du jeu.....	1
2. Ethnologie et sociologie du jeu	1
2.1. Un acte collectif	2
2.2. L'origine du jeu.....	2
2.3. Le jeu dans la culture.....	3
3. Approches théoriques du jeu.....	5
3.1. Roger Caillois (philosophe)	5
3.2. Perspective génétique : Jean Piaget.....	5
3.3. Vygotsky	6
3.4. Philippe Gutton	6
3.5. Henri Wallon	7
3.6. Sigmund Freud	7
3.7. D.W. Winnicott	8

1. Définitions du jeu

Si le mot jeu s'applique à une multitude d'activités, il caractérise essentiellement la capacité à s'abstraire un instant de la réalité, à s'engager dans un espace de liberté. Voici un certain nombre de définitions issues du Vocabulaire de la Psychologie (Piéron. 1963).

"Activité autotélique s'opposant au travail, où la fin est extérieure à l'activité" (BALDWIN)

"Activité autotélique mais préparant l'enfant au travail de l'homme" (GROOS)

"Activité inférieure, non adaptée au réel comme l'est le travail" (P.JANET)

"Activité consistant dans la reproduction d'actions actuellement inutiles, mais qui, dans le passé de l'histoire de l'humanité, ont été des travaux." (St HALL)

"Activité mettant en jeu une fonction sans qu'une fin particulière soit poursuivie (BÜHLER, CARR) et permettant à l'enfant de réaliser son moi quand il ne peut le faire par une activité sérieuse." (CLAPAREDE)

"Sous l'angle de la forme, action libre sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable d'absorber totalement le joueur. Une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit dans un temps et dans un espace expressément circonscrits, qui se déroule avec ordre, selon des règles données, et qui suscite dans la vie des relations de groupe, s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le "déguisement" leur étrangeté vis à vis du monde habituel." (HUIZINGA)

2. Ethnologie et sociologie du jeu

Ethnologues et sociologues abordent le jeu sous un angle tout à fait différent.

L'histoire du jeu constitue également un domaine différent de celui des ethnologues et sociologues. L'ethnologue observe et analyse le jeu en tant que création humaine, donc comme un phénomène culturel, dans ses particularités ethniques et en rapport avec d'autres éléments des cultures données dont il fait partie. Le social étant un domaine distinct mais intégrant du culturel, l'ethnologue lui prête une attention égale à celle qu'il porte au matériel et au spirituel.

Le sociologue, en revanche, centre ses études sur l'aspect social du jeu, qui prend une dimension plus étendue que sous le regard de l'ethnologue. Il examine aussi les côtés non

traditionnels du jeu, tels qu'ils se développent dans les sociétés industrielles et qu'ils deviennent dépendants d'actions commerciales individuelles et réfléchies. Il met en relief les rapports démographiques, voire politiques, du jeu plus que ne le fait l'ethnologue, et englobe ainsi dans sa recherche sur le jeu les faits «organisés» des sociétés, tandis que l'ethnologue limite la sienne à leurs éléments «organiques».

Toutefois, de multiples points communs apparaissent dans les études du jeu sur lesquels l'ethnologie et la sociologie se penchent simultanément, et il est impossible, en réalité, de tracer une ligne de démarcation précise entre les terrains de ces deux sciences.

En général, l'ethnologue traite des traditions ludiques préindustrielles des peuples extra-européens et européens vivant dans leur cadre ethnique, tandis que le sociologue étudie les phénomènes ludiques dans des civilisations urbaines, notamment ceux mis en œuvre par les mass media.

Il y aurait beaucoup à dire sur les jeux d'argent, la loterie, qui se développent avec le capitalisme. On nous montre aussi que les jouets ont traversé l'histoire. Dans les temps reculés, il a un rôle important dans les rites de la société. Il témoigne des techniques de son époque. Il nous renseigne sur la maîtrise technique de l'homme sur la matière, mais aussi de la place de l'enfant dans la société.

Le jouet est permanent dans la vie de l'enfant. L'enfant s'invente des jouets. Certains jouets ont traversé l'histoire :

- le hochet que l'on trouve dans tous les musées de l'Antiquité
- la poupée,
- les jouets à traîner
- le cerceau
- les osselets...

2.1. Un acte collectif

Une vue théorique du jeu, qui ressemble à une approche psychologique, énoncerait que le jeu est un état d'esprit lié à une activité mentale ou corporelle, et parfois sociale. L'inutilité ou l'improductivité de cette activité n'est pas un critère, comme certains le croient. Tout acte sérieux peut devenir un jeu, tout en restant pragmatique, si l'esprit du jeu l'imprègne. L'enfant joue avec la nourriture.

Pour l'ethnologue, beaucoup plus que pour le psychologue, le jeu est d'abord un acte collectif, donc non individuel, et le jeu solitaire paraît exceptionnel voire pathologique. La société industrielle a fait naître un nombre invraisemblable de jeux qui isolent l'individu au milieu d'agglomérations géantes où s'entassent des millions d'êtres humains. Une autre distraction typique de notre civilisation moderne, le jeu télévisé, attire plus de spectateurs qu'aucun autre programme, mais chacun d'eux, même en famille, se trouve plongé dans une solitude totale. En revanche, dans les sociétés traditionnelles, le jeu est pratiquement toujours une activité de groupe, formée par des unités parentales ou locales du voisinage, du quartier ou du village, d'une part, par des classes d'âge et par la stratification hiérarchique, de l'autre. Ce fait détermine grandement l'orientation théorique des travaux ethnologiques sur le jeu vers une considération communautaire.

2.2. L'origine du jeu

L'ethnologie s'attache aussi à rechercher l'origine du jeu.

- La *théorie rudimentaire* de G. S. Hall, issue du darwinisme, explique le jeu par une nécessité biologique fondamentale qui accélère le développement organique de l'enfance;
- la *théorie idéaliste* de F. Schiller considère le jeu comme expression de la liberté;
- la *théorie éducative* de K. Groos présente le jeu comme une activité préparatoire de l'enfant à la vie adulte, et ainsi comme un facteur du processus d'inculturation;
- la *théorie autotélique* de J. M. Baldwin oppose le jeu, qui serait sans but, au travail qui en a toujours un;
- la *théorie hiérarchique* de P. Janet juge le jeu inférieur aux activités créatrices;
- la *théorie fonctionnelle* de K. Bühler affirme que l'enfant joue pour explorer les diverses fonctions de ses facultés corporelles et mentales qui émergent consécutivement en lui;
- la *théorie réitérative* de J. Schaller pense que le jeu sert à la répétition d'éléments de la vie individuelle et de la culture;
- la *théorie cathartique* de H. Spencer reprend une idée de Schiller et assigne pour rôle principal au jeu de délivrer l'homme de sa surabondance d'énergie;
- la *théorie préventive* de E. D. Chapple et C. S. Coon soutient la thèse que le jeu canalise tensions et conflits potentiels entre groupes et conjure ainsi le développement d'hostilités;
- la *théorie régénératrice* de A. L. Kroeber considère le jeu, à l'exemple du sommeil, comme moyen de récupérer l'énergie dépensée dans le travail;
- la *théorie autosuggestive* de K. von Lange tient le jeu pour une consciencieuse duperie de soi-même;
- la *théorie psychanalytique* de Freud conclut que le jeu est un mécanisme de symboles dont le fantasme de l'enfant ou de l'adulte remplace les éléments par d'autres et les déplace;
- la *théorie phénoménologique* de F. J. J. Buytendijk regarde le jeu comme une expression de dynamique vitale situant la structure du comportement humain devant l'ambivalence de liaison (union, amour) et de détachement (différence, haine), forme répétée des scènes ludiques.

Or, l'ethnologie actuelle se désintéresse de plus en plus de trouver «le» point de départ d'un phénomène culturel, et, encore moins, celui d'un champ immense du comportement culturel. La tâche de l'ethnologue semble être plus, dans le domaine de l'explication théorique du jeu, d'éclairer, par des observations directes, les divers aspects culturels des activités ludiques.

2.3. Le jeu dans la culture

Aspects sociaux : C'est la stratification sociale qui détermine avant tout la position d'un jeu dans un groupe. Le groupe de jeu lui-même pouvant être considéré, dans une certaine mesure, comme un groupe durable d'actions et d'interactions culturelles, le jeu possède la capacité de forger des unités sociales. Les groupes de jeu coïncident parfois avec des groupes sociaux déjà constitués. Mais le jeu peut avoir la faculté de faire intégralement représenter, par un groupe de joueurs, une unité sociale même très étendue, telle qu'un peuple. C'est le cas dans les rencontres sportives internationales où le succès peut se comparer à une victoire militaire avec les mêmes conséquences psychiques, ethnocentriques, voire raciales et politiques, dont seules les modifications territoriales sont absentes.

Le jeu est un facteur d'unification et de création de groupes sociaux.

Le jeu dans la littérature :

Voir « le joueur » de DOSTOIEVSKI, « le joueur d'échec » de Stéfan ZWEIG.

L'art et le jeu : L'esthétique des jeux témoignent de leur époque (L'imagerie des cartes à jouer, les éléments du jeu d'échec...)

3. Approches théoriques du jeu

3.1. Roger Caillois (philosophe)

Dans "Les jeux et les hommes, le masque et le vertige" (1967) il reprend la définition du jeu à un auteur hollandais, Huizinga. D'après lui, le jeu est une activité :

- libre : si le joueur est obligé de jouer, le jeu perd son attrait
- séparée des autres activités humaines : étroitement circonscrite dans des limites de temps et de lieu
- incertaine : son déroulement n'est pas déterminé; son résultat n'est pas prévu (par exemple, les "casse-tête" ne sont plus intéressants quand on les connaît).
- improductive : dès que l'élément de production intervient, l'activité se transforme en activité de travail
- réglée : il n'y a pas de jeu sans règles, ne serait-ce que celles qu'on se donne à soi-même il existe des lois propres au jeu, indépendantes de la législation ordinaire
- fictive : réalité seconde qui n'est pas la réalité de tous les jours ou qui peut être une farouche irréalité par rapport à la vie courante.

Pour R. Caillois, le jeu sert à transformer de l'instinct en social, du naturel en culturel. Il montre les rapports étroits qui existent entre les constituants du jeu et ceux de l'institution sociale.

"Le jeu traduit et développe des dispositions psychologiques qui peuvent en effet constituer d'importants facteurs de civilisation"

R. Caillois compare le développement de l'enfant et son évolution des jeux sans règles aux jeux avec règles, et le développement de la civilisation qui évolue des sociétés primitives (où règnent Mimicry et Ilinx, simulacre et vertige) aux sociétés ordonnées (avec Agôn et Aléa, compétition et hasard)

3.2. Perspective génétique : Jean Piaget

PIAGET (1945), a mis en évidence les différentes étapes du jeu, qui vont de l'exercice, à la règle, en passant par le symbole. Il y montre les interactions entre les différents domaines d'évolution que sont le jeu, la pensée logique, la socialisation.

Piaget s'intéresse au jeu en étudiant le développement de l'intelligence. Pour lui, le jeu conduit de l'action à la représentation " dans la mesure où il évolue de sa forme initiale d'exercice sensori-moteur à sa forme seconde de jeu symbolique ou jeu d'imagination".

L'adaptation intelligente est constituée d'un équilibre permanent entre l'assimilation et l'accommodation (assimilation aux schèmes anciens et accommodation de ces schèmes aux conditions nouvelles) :

- quand l'assimilation prime sur l'accommodation, il y a jeu,
- quand l'accommodation prime sur l'assimilation, il y a imitation.

Piaget distingue trois périodes:

- La période sensori-motrice où l'enfant ne joue qu'en présence de l'objet, pour accroître son expérience surtout dans les 18 premiers mois°. Elle se caractérise par une activité essentiellement physique. Piaget parle alors de "jeux de simple exercice".
- La période représentative où l'enfant peut faire semblant; il a accès au symbolisme et à la permanence de l'objet (jeux symboliques dès 2 ans). Le principe fondamental est celui de "faire semblant". Ces jeux remplissent une fonction fondamentale au niveau psychique.
- La période des opérations concrètes introduit plus l'aspect social du jeu avec l'apparition des jeux à règles (4 à 11 ans) qui traduisent la maturité intellectuelle et psychologique de l'enfant..

Pour Piaget, le jeu permet à l'enfant d'assimiler la réalité avec un cadre et des règles communes à tous.

"La plupart des jeux permettent au Moi d'assimiler la réalité tout entière : reproduire ce qui a frappé, évoquer ce qui a plu, participer de plus près à l'ambiance."

Le jeu est aussi un moyen d'aborder le monde. Par le jeu, l'enfant appréhende et découvre l'autre, le groupe, le monde extérieur, les objets, la vie. Cependant, Piaget ne met jamais en rapport les différentes périodes avec le développement affectif de l'enfant.

Les correspondances entre jeux et stades piagétiens sont données à titre de repère. Ce qu'il faut retenir c'est qu'à chaque période, chaque jeu a un intérêt et répond à un besoin spécifique.

3.3. Vygotsky

Le jeu est reconnu comme étant structurant par les principaux auteurs intéressés par le développement cognitif de l'enfant. Selon Vygotsky, le jeu crée la zone de développement proximal de l'enfant. Dans le jeu, l'enfant se situe toujours au-delà de son âge moyen, au-delà de son comportement habituel, comme s'il était au-dessus de lui-même.

"Le jeu comporte, de façon condensée, tel un verre grossissant, toutes les tendances du développement".

3.4. Philippe Gutton

Le jeu est pour l'enfant le mode privilégié d'être au monde, c'est "sa manière d'être nécessaire".

Le jeu se situe à un endroit intermédiaire entre le fantasme et le langage. Le jeu, comme le langage, utilise le symbole.

La fonction ludique a un rôle fondamental et est *"un véritable organisateur de la vie psychique"*.

"Le jeu est une actualisation du fantasme." Il apparaît comme le résumé actuel du fantasme, *"à travers la double censure du passé et du présent"*.

Le jeu peut se définir par un équilibre entre les désirs inconscients de l'enfant et les mécanismes de défense du Moi.

"Dans le jeu se trouvent résumés les désirs et la censure dans une situation hic et nunc."

Gutton pense que l'enfant construit sa personnalité en jouant. *"Il aura dans le jeu un instrument fondamental pour la construction de son identité."*

Les activités ludiques ont un double aspect : représentation du fantasme et amener l'enfant vers le groupe grâce à la règle du jeu.

3.5. Henri Wallon

Wallon a étudié le jeu dans le cadre de son travail sur les activités de l'enfant et son évolution mentale. *"L'activité propre à l'enfant est le jeu."*

(*"L'évolution psychologique de l'enfant"* H. WALLON. 1^{ère} édition : 1941)

Pour lui, dès qu'une activité devient utilitaire, elle perd son caractère de jeu. Il oppose l'activité ludique et la fonction du réel. Le jeu a quelque chose d'inutile (contraire d'utilitaire) et de gratuit.

Dans l'évolution psychologique de l'enfant, il y a plusieurs étapes qui sont jalonnées par des jeux marquant différentes fonctions : fonction sensori-motrice, fonction d'articulation, fonction de sociabilité. *"Le jeu de l'enfant normal ressemble à une exploration jubilante ou passionnée qui tend à faire l'épreuve de la fonction dans toutes ses possibilités."*

"Ne sait pas jouer qui veut, ni quand il veut."

Pour Wallon, le jeu est détente par rapport à la réalité vécue.

"Il n'y a jeu que s'il y a satisfaction de soustraire momentanément l'exercice d'une fonction aux contraintes ou aux limitations qu'elle subit normalement d'activités en quelque sorte plus responsables, c'est-à-dire tenant un poste plus éminent dans les conduites d'adaptation au milieu physique ou au milieu social."

"... Par une sorte de retour en arrière, le jeu peut momentanément libérer l'exercice des fonctions que leur usage habituel rend serves."

Puis, H. Wallon va comparer deux théories :

- La théorie de la récapitulation qui laisse entendre que le jeu *serait "une reviviscence des activités que le cours des civilisations a fait se succéder dans l'espèce humaine"*
- La théorie de l'anticipation fonctionnelle (strict enchaînement de conditions physiologiques qui ferait *"sortir l'adulte de l'enfant"*).

Wallon oppose à ces deux théories la théorie freudienne (refoulement des désirs; la libido n'est pas supprimé, le refoulement *"l'oblige à se déguiser"*. *"Les jeux sont un de ces déguisements."*

D'après Wallon, le mérite majeur de cette théorie est de mettre l'accent sur les jeux de fiction, avec l'usage des simulacres, transition entre la chose et le symbole.

"La fiction fait naturellement partie du jeu, puisqu'elle est ce qui s'oppose à la réalité pesante."

Le jeu est important pour le développement de l'enfant, car il devient, par le jeu, celui qui dirige la réalité :

"...son besoin d'étendre son activité à tout ce qui l'entoure, en l'absorbant et en s'y absorbant; mais ensuite de se ressaisir, d'être le conquérant et non le conquis."

3.6. Sigmund Freud

En 1907, lors d'une conférence sur " Le créateur littéraire et la fantaisie ", Freud déclarait :

“ Chaque enfant qui joue se comporte comme un poète, dans la mesure où il se crée un monde propre, ou pour parler plus exactement, il arrange les choses de son monde suivant un ordre nouveau, à sa convenance ”.

Freud a opposé le jeu à la réalité: *"Le contraire du jeu n'est pas le sérieux, c'est la réalité. En dépit de son investissement d'affects, l'enfant distingue fort bien de la réalité le monde ses jeux."*

Pour expliquer le principe de plaisir et le principe de réalité qui régissent le fonctionnement mental, Freud se propose *"d'étudier la manière dont travaille l'appareil psychique en s'acquittant d'une de ses tâches normales et précoces : il s'agit des jeux d'enfants."*

Il va décrire avec une rigueur très scientifique le jeu de la bobine (Au-delà du principe de plaisir).

Freud observe son petit-fils d'un an et demi qui lance au loin une bobine (en accompagnant son geste d'un mot "Fort") et la ramène en tirant sur un fil attaché à la bobine (en disant "Da"). Il note que l'enfant reproduit ce jeu à chaque absence de sa mère et que le deuxième acte lui produit le plus de plaisir.

Freud se demande comment concilier le fait que l'enfant éprouve du plaisir en reproduisant un événement pénible. Le véritable objet du jeu est le retour joyeux. Le jeu est là pour supporter sans protestation le départ et l'absence de la mère. L'enfant se trouvait passif devant cet événement, il subissait cette séparation d'avec la mère. Il assume le rôle actif en le reproduisant sous la forme d'un jeu, malgré son caractère désagréable. Freud dit aussi que reproduire dans le jeu une impression pénible est une source de plaisir indirecte qui permet d'obtenir un plaisir plus direct. Pour lui, l'enfant reproduit dans les jeux tout ce qui l'a impressionné, en se rendant maître de l'intensité de l'impression.

"Pour ce qui est du jeu de l'enfant, nous croyons comprendre que si l'enfant reproduit et répète un événement même désagréable, c'est pour pouvoir, par son activité, maîtriser la forte impression qu'il en a reçue, au lieu de se borner à la subir en gardant une attitude purement passive."

Les jeux sont conditionnés par un désir : le désir d'être grand et de se comporter comme les grands.

Ce jeu obéit au principe de plaisir et il est un préalable nécessaire à l'acquisition du langage.

3.7. D.W. Winnicott

La capacité à être seul est la condition de l'activité ludique. Partant d'un état d'indifférenciation où le monde et le soi ne forment qu'un tout, l'enfant va se découvrir progressivement grâce à l'établissement d'un espace intermédiaire ou transitionnel ne relevant ni de la réalité intérieure, ni de la réalité extérieure.

Cet espace est le jeu (playing), celui où un objet dit transitionnel, permet la projection de soi dans le monde extérieur. Ce jeu créatif est le prélude à toute l'expérience du monde autour de soi, à l'expérience culturelle.

Il est différent du jeu (game) qui s'exprime en se pliant à des règles préexistantes.

Pour Winnicott, le jeu est essentiel dans l'établissement de la relation objectale et dans la maturation de l'enfant. Il établit un continuum allant des phénomènes transitionnels au jeu, puis au jeu partagé, ouvrant une aire privilégiée de la connaissance de soi et aussi d'autrui, pour aboutir, enfin, aux expériences culturelles et à l'activité créatrice.

Jeu et espace transitionnel.

Winnicott émet l'hypothèse d'un espace intermédiaire (espace potentiel) qui est situé à l'origine entre la mère et le bébé, espace qui les unit et les sépare à la fois. C'est dans cet espace qu'évolue l'enfant en jouant. Tout à la fois espace potentiel, espace transitionnel, espace d'illusion.

" Cette aire n'est pas la réalité interne psychique. Elle est en dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur." (Jeu et réalité)

C'est un espace dit potentiel : il n'existe pas, il n'a pas de réalité.

C'est un espace transitionnel : il va permettre un passage entre réalité psychique interne et réalité psychique extérieure, mais aussi un passage entre la mère et l'enfant (objet transitionnel qui renvoie à la mère).

Il n'est pas réel mais à certains moments on peut l'appréhender : quand on regarde un enfant qui joue, on se rend compte très souvent qu'il est dans un état proche du retrait. On a l'impression qu'il se meut dans une bulle dont on pourrait déterminer le diamètre (l'enfant ne nous voit pas, ne nous entend pas, mais si on s'approche, il s'arrête). L'existence de cet espace potentiel remonte à l'origine de la relation mère-enfant.

Au début, le bébé vit une relation d'omnipotence qui est à la fois contrôle magique et aussi illusion de créer. La mère va s'adapter parfaitement aux besoins du bébé. Elle est capable d'apporter ce dont le bébé a besoin au moment où il en a besoin. L'enfant a l'illusion que le sein de la mère est une partie de lui-même, qu'il est sous son contrôle, qu'il peut le créer et le recréer selon le besoin qu'il en a. L'enfant prend du sein qu'il pense être une partie de lui-même et la mère donne du lait à l'enfant qui est partie d'elle-même : il n'y a pas échange, il y a fusion.

Le rôle de la mère va être de désillusionner progressivement l'enfant pour le faire passer d'un état d'union à un état de relation ("Tu es toi et je te donne; tu n'es pas moi et je te donne.")

Progressivement, la désillusion joue et l'enfant va être amené à accepter le monde par l'expérience de l'absence et de la frustration. A partir de ce moment vont naître les images mentales et le sujet va être capable de se construire en tant que sujet autonome (il peut se représenter quelque chose qui n'est pas là).

Transitionnel : jouer, c'est prendre un échantillon du monde extérieur et en user au service de son monde intérieur. C'est aussi extérioriser un fragment de son monde intérieur pour le concrétiser en objet extérieur (Piaget : assimilation et accommodation, et Freud : le jeu de la bobine)

(Extérieur → intérieur ; intérieur → extérieur).

Plus tard, le jeu de la marelle est une trace, un espace qui organise le ciel et la terre, et l'enfant se l'approprie par une expérience corporelle et des contraintes qu'il se pose (sauter à cloche-pied...).

Jeu et créativité.

L'espace potentiel va se présenter comme un lieu virtuel où l'enfant va expérimenter qu'il est en train de créer ce qui existe déjà (par rapport aux objets qui l'entourent).

Toute appréhension d'objet se présente au départ comme une création de l'enfant (il a l'illusion de créer l'objet). Jouer, c'est cette partie de l'expérience créatrice qui force l'enfant à créer, à inventer la réalité (extérieure qui existe déjà, mais l'enfant a le sentiment de la créer). Il croit créer le monde, il ne fait que le découvrir, il lui faudra intégrer progressivement cette désillusion.

La mère, dans la fusion, avec l'enfant ne lui permet pas l'autonomie. Absence et frustration permettent à l'enfant de créer ses images mentales.

Cette aire va subsister tout au long de la vie : les arts, la religion, la vie imaginative, le travail scientifique créatif,...

Jeu et identité.

Toute activité créatrice est quête de soi. C'est peut-être seulement quand il joue que l'enfant (ou l'adulte) est libre de se montrer créatif. Se montrer créatif, c'est une situation dans laquelle on ne se donne pas de but au départ; c'est un fonctionnement décousu, un jeu de libres associations d'idées, libres rencontres dans un lieu neutre.

Par la créativité qu'il permet, par l'exploration du monde qu'il suscite, le jeu contribue à façonner l'identité de l'enfant. Dans le jeu, il y a toujours un décalage par rapport aux identifications primaires : il y a toujours réalisation d'un dédoublement entre sujet jouant et sujet joué (je sais que je joue : champ du faire comme si et ceci suppose un personnage jouant qui sait que la chose est absente au moment où elle se joue; cela suppose aussi qu'il y a un décalage entre le jouant et le rôle tenu qui est le personnage joué). Le jeu nécessite un désinvestissement de la mère par l'enfant, une mise à distance.

Jeu et environnement.

Le jeu ne peut se développer que dans des conditions privilégiées pour l'être, il a un caractère frivole.

Importance d'une mère ni trop, ni trop peu attentive, capable de créer ce climat. Dans un bon climat, l'enfant n'a pas conscience de l'environnement, rien ne l'agresse.

L'état de jeu est très fragile:

- Une irruption extérieure peut l'interrompre
- Trop de prévenances est aussi dangereux
- Des irruptions peuvent venir de l'intérieur : excitations trop grandes qui envahissent l'espace potentiel. Le jeu est détruit ou suspendu : *"Pouce!"*

Espace potentiel et rééducation.

Le temps rééducatif est à l'écart, protégé, entre parenthèses; hors de la vie sociale, où l'enfant est capable de se restaurer par la protection qu'on lui apporte. Après le temps de l'écoute, de l'ajustement des besoins viendra le temps du désillusionnement : il y a analogie entre espace potentiel et espace rééducatif. Le rééducateur, comme la mère, induit du changement, de la distance.

4. Classification des jeux

4.1. D'après CAILLOIS

Classification des jeux d'après l'attitude du joueur → 4 catégories:

Agôn : jeux faisant intervenir l'idée de compétition (un gagnant, un perdant)

les joueurs sont à égalité de chances au départ (parfois existence d'un handicap pour équilibrer). Cette égalité n'est jamais totale (soleil, terrain, qui joue le premier?...). Ce qui motive le joueur, c'est de se prouver à lui-même qu'il est fort (et pas seulement battre l'autre). Pouvoir narcissique.

Ce désir de s'affirmer va conduire à (pour être plus fort):

- Entraînement
- Effort
- Volonté de vaincre

On joue toujours pour gagner. Si on veut que les enfants prennent plaisir à des jeux de compétition, il faut qu'ils jouent beaucoup et qu'ils ne pensent pas qu'une partie est quelque chose de fondamental qui va bouleverser l'histoire (habitude de perdre et de gagner). Beaucoup de gens sont bloqués car il y a trop de paraître dans une partie. Si on accorde trop d'importance au jeu, on s'effondre quand on perd.

Aléa (dé en latin) jeux fondés sur le hasard:

jeu fondé sur une décision qui ne dépend pas des joueurs, il peut être une source de valorisation chez certains enfants. L'arbitraire du hasard constitue le ressort unique du jeu. Il s'oppose à l'Agôn. Il n'y a plus nécessité d'entraînement, d'effort, de désir de vaincre (insolente dérision du mérite). Le vrai jeu de hasard est celui où le gain est proportionnel au mérite. L'Aléa a un rapport avec la mort (exemple de la roulette russe).

En réalité, la plupart des jeux se situent sur une ligne entre 2 pôles : le hasard et la compétition.

Exemples:

- Le 421 sec : hasard
- Le 421 en 3 coups : compétition
- La belote : hasard et compétition
- Les petits chevaux : *un cheval* : hasard, *2 chevaux, 1 dé* : plus de stratégie, *2 chevaux, 2 dés* avec chaque dé ou somme des 2 dés : stratégie + + +

Dans les jeux d'Agôn ou d'Aléa, on s'évade du monde en le faisant autre. Le joueur crée un autre monde, en créant d'autres règles (idée de s'échapper, de s'évader). Dans les deux autres catégories de jeux, le Mimicry et l'Ilinx, on s'échappe du monde en se faisant autre, en se changeant.

Le Mimicry : jeux de simulacres, de fiction, d'imitation, où le joueur fait semblant d'être autre chose que ce qu'il est en réalité

Il n'y a pas de soumission continue à des règles impératives. La dissimulation de la réalité, la simulation d'une réalité seconde en tiennent lieu. La règle du jeu est unique : elle consiste pour l'acteur à fasciner le spectateur.

Jouer à ..., à la maîtresse, au docteur, aux Indiens,...

Jeux de rôles : on est quelqu'un d'autre. On change de personne avec ou sans artifice (masque, déguisement). C'est le plaisir d'être un autre sans chercher à tromper l'autre.

L'Ilinx : jeux qui tentent de détruire pour un instant la stabilité de la perception, qui se basent sur la poursuite du vertige

On peut accepter ou refuser l'épreuve. Ce qui est recherché, c'est la perte de conscience, la perte de perception, la panique, l'étourdissement (ex: la toupie en rééducation).

Ces désignations ne recouvrent pas tout l'univers du jeu. Elles ont pour but de répartir les jeux *en cadrants que gouverne chacun un principe original.*

A une extrémité, CAILLOIS place le PAIDA, (semblable au playing ?) , gouverné par "*un principe commun de divertissement, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée.*

A l'autre extrémité, une autre composante qu'il nomme LUDUS, (semblable au game ?) qui répond à une exigence croissante *d'efforts, de patience, d'adresse ou d'ingéniosité.*

Quelques remarques:

- ❖ Cette classification n'est pas à prendre au pied de la lettre. Les jeux empruntent à plusieurs catégories. (Exemple : le jeu de l'oie appartient aux jeux de l'Aléa qui font faire à l'individu l'expérience du destin dont il n'est pas maître, mais ce jeu se réfère aussi aux jeux de l'Agôn avec un parcours et un but à atteindre en dépassant un rival.
- ❖ Attitude de l'école : n'admet que l'Agôn et le Mimicry. Les jeux de hasard et l'Ilinx sont condamnés. Seul le travail compte. Le vertige (perdre connaissance) est dangereux.
- ❖ Les sociétés primitives sont marquées par le masque et vertige. La société contemporaine est fondée sur l'Agôn et l'Aléa. Dans toutes sociétés, il a fallu des échappatoires : multiplicité des jeux, état de crise, part du rêve, relâcher la vapeur. Cette société fondée sur l'Agôn et l'Aléa peut rejoindre l'idée de l'inné et de l'acquis.

4.2. D'après PIAGET

Rappel des stades :

- Période sensori-motrice
- Pensée verbale et intuitive : de 2 à 7 ans
- Intelligence opératoire concrète : de 7 à 11 ans
- Intelligence opératoire et abstraite : après 11 ans.

Piaget classe les jeux d'après l'analyse de leurs structures mentales.

Jeux de simples exercices.

Au cours de la période sensori-motrice, ce sont des manifestations spontanées (gesticulations, gazouillis, exploration...)

Le but est le plaisir même du fonctionnement. Ces jeux apparaissent dès les premiers mois :

- Jeux d'exercices simples (stades II à V du développement pré verbal).
Surtout dans les 18 premiers mois
- Jeux à combinaisons sans but
- Jeux à combinaisons avec but

Jeux symboliques

Le principe fondamental est le "faire semblant".

A partir de 2 ans : Le symbole implique la représentation d'un objet absent.

- Projection des schèmes symboliques sur des objets nouveaux
- Projection des schèmes d'imitation
- Assimilation simple d'un objet à un autre
- Assimilation du corps propre à autrui ou à des objets quelconques.

Entre 7, 8 ans et 11, 12 ans : déclin évident des jeux symboliques

Jeux à règles

La règle suppose nécessairement des relations sociales ou inter individuelles. Ces jeux se constituent entre 4 et 7 ans et surtout entre 7 et 11 ans.

"Le jeu de règles est l'activité ludique de l'être socialisé."

L'individu seul ne se donne pas de règles. *"Les jeux à règles sont des jeux de combinaisons sensori-motrices ou intellectuelles avec compétition des individus (sans quoi la règle serait*

inutile) et réglés, soit par un code transmis de générations en générations, soit par accords momentanés"

Piaget fait l'impasse totale sur l'affectivité, le somatique (les émotions), le psychisme, l'imaginaire. Il est à contre courant des positions psychanalytiques.

Cette classification génétique du jeu est pertinente, mais elle peut conduire à une vision erronée du jeu : on peut trouver des symboles dans les jeux à règles, dans les jeux sensori-moteurs, et des règles dans les jeux symboliques.

4.3. D'après H.WALLON

Il existe :

- des jeux purement fonctionnels
- des jeux de fiction
- des jeux d'acquisition
- des jeux de fabrication

D'après lui, on ne peut pas dire que le jeu est seulement délasserment, car souvent, le jeu exige une quantité d'énergie beaucoup plus grande qu'une tâche obligatoire.

4.4. Structure des jeux

Pour comprendre la structure d'un jeu, il nous faut faire la différence entre le fond et la forme.

- le fond, c'est l'ensemble des éléments définis par la règle, donnant au jeu ses particularités, le différenciant d'un autre jeu. C'est la description du jeu, ce qu'il est nécessaire de connaître pour pouvoir y jouer
- la forme, c'est son « habillage », ses caractéristiques observables.

Maryse METRA
5 février 2006. IUFM Lyon