

Partie 1

Points de vue sur le jeu

Le jeu dans la cité (*) [(*) D'après une intervention aux « Rencontres Ludiques 2001 »]

Colas Duflo – Philosophe

Quand vous rentrez chez vous, vous regardez le contenu de votre boîte aux lettres, et vous trouvez parfois dans votre courrier une enveloppe de la Resuisse (vous savez, cette entreprise de vente par correspondance, la Resuisse, ou les Trois Doutes...). Vous l'ouvrez, et vous lisez ces mots :
« BRAVO MADAME ! VOUS AVEZ (peut-être) GAGNE UNE SUPERBE AUTO ! Vous êtes l'une des heureuses gagnantes du Grand Jeu de La Resuisse ! Grattez ici pour connaître votre lot ! »
- Tiens !, pensez-vous, je suis donc le gagnant d'un jeu. Aurais-je joué à l'insu de mon plein gré ? »

En réalité, vous ne vous étonnez même pas, car ce genre d'annonces ne nous surprend plus, tant le jeu semble avoir envahi notre quotidien. Il est partout ; au dos de la moindre boîte de céréales, des paquets de café en poudre ou des barils de lessives : « grattez ceci, testez cela et gagnez ceci ou cela ». Il est devenu difficile de faire ses courses, d'aller à la banque ou de faire le plein d'essence, sans participer à un ou plusieurs jeux. Il jaillit, dès que nous ouvrons notre journal, notre radio, sans parler même de la télévision, qui semble faire reposer son avenir dans les jeux. Est-ce donc cela, le jeu dans la cité contemporaine ? Est-ce donc ça, l'ère du divertissement ? Le moment de la plus grande dilution du jeu dans n'importe quoi, accompagné inversement de la capacité de n'importe quoi à faire l'objet d'un jeu ? Vous entrez dans un musée d'art contemporain, on vous propose un parcours ludique !

Où est le jeu dans la cité d'aujourd'hui ? Le jeu est partout. Mais peut-on parler pour autant d'un triomphe du jeu ? Il faut y regarder à deux fois avant de tirer cette rapide et trop générale conclusion. Car, enfin, quels sont-ils, ces jeux qui triomphent ? Ce sont toujours les plus pauvres en jeu. La télévision en témoigne exemplairement avec tous ces jeux qui miment dérisoirement la multitude d'examens et de concours qui, dans la société réelle, conduit à l'élimination des plus démunis du savoir : « appuyez sur le bouton si vous reconnaissez la chanson, si vous savez la date, si vous devinez qui... » Les génies de la Française des jeux, qui semblent avoir inventé le Strict Minimum Ludique, ont bien compris l'intérêt de cet amaigrissement de la part ludique dans les jeux qu'ils proposent : avec tous les jeux de grattage, *Tac-o-tac* et autres élégants *Morpions*, il n'est même plus nécessaire de faire courir des chevaux ou d'attendre les résultats du tirage du *Loto*. On peut rejouer immédiatement, la partie dure à peine trente secondes. Il y a bien un suspense ludique, sinon il n'y aurait pas de jeu, mais il est réduit à sa plus courte expression. Il y a bien une activité ludique, sinon il n'y aurait pas de jeu, mais elle est ramenée au plus élémentaire des gestes. Ce fut même un des arguments de vente de la Française des jeux : « Il suffit d'un ongle de pouce pour jouer ». On ne peut même pas leur reprocher de prendre les gens pour des débiles, car enfin, ça marche très bien, grand succès public. Ils sont contents, les vrais gens ! Que demander de plus ?

L'ère du divertissement n'est pas celle du triomphe, mais bien celle de la misère du jeu. La pauvreté spirituelle du divertissement (pensez à *Loft Story* et à ses dérivés) qui va avec la dilution du jeu dans n'importe quoi a pour envers l'appauvrissement ludique maximal. Quand on considère avec attention ce qu'est le jeu dans la cité aujourd'hui, le jeu dans le monde contemporain, celui qui occupe la place la plus importante et la plus visible, du *Bingo des marques* des supermarchés, aux *Tuez-les-tous* informatiques, en passant par les Voulez-vous gagner des millions, on se demande par quelle étrange et belle naïveté les animateurs ludiques, professionnels de l'animation, ludothécaires, etc. peuvent continuer à considérer les jeux comme un des lieux où s'exprime librement l'intelligence humaine et comme un vecteur de culture.

Bien sûr, et heureusement, le jeu dans la cité ne se réduit pas à cela : le projet que nous défendons collectivement ici est autre, et prend aussi sa place dans la cité. Nous y reviendrons dans la dernière partie de cet exposé. Auparavant, j'aimerais faire une petite mise au point plus générale sur le jeu

dans la cité, accompagnée d'une rapide mise en perspective historique pour éclairer la situation présente. Parce qu'il n'est bien sûr pas nouveau que le jeu soit dans la cité. Et où pourrait-il être ailleurs ? La cité, c'est la réunion des hommes en une société politique, et où pourrait être le jeu, sinon là où il y a réunion des hommes ?

Dès lors que le jeu prend place dans la cité, il n'est pas étonnant de voir que les sociétés, les États et les différentes autorités politiques, spirituelles ou morales, s'en préoccupent. Ce qui arrive assez tôt dans l'histoire. L'exemple type est bien sûr la Rome antique, qui invente une véritable politique des jeux : le jeu spectacle (il faut donner au peuple du pain et des jeux), le jeu d'État (Auguste patronne une loterie publique) ont été, sinon inventés, du moins érigés dès ce moment au titre d'outils politiques. De ce point de vue, il faut remarquer que la promotion de certains jeux s'accompagne inséparablement de toute une part de réglementation du domaine ludique, allant souvent jusqu'à l'interdiction d'autres jeux.

De même, il n'est pas nouveau de décrire, comme je l'ai fait en commençant, la société comme en proie au jeu. On sait qu'au XVII^e siècle par exemple, Pascal s'est servi du modèle du divertissement pour penser l'ensemble de la vie sociale et politique. La société de l'âge classique se décrit volontiers comme une société où le jeu est partout présent. Il suffit pour s'en convaincre de lire les mémorialistes, tel Casanova au XVIII^e siècle. Et c'est dans ce cadre où l'on se préoccupe du jeu que vont naître à la fois les soupçons moralistes à l'égard de certains jeux et les valorisations éducatives qui peuvent être faites à propos du jeu en général. Les problématiques autour desquelles nous débattons ici (Y a-t-il de bons jeux « libres et gratuits » et de mauvais jeux « à gratter » ? Que penser des « jeux éducatifs » ?...) ne sont donc pas entièrement nouvelles. On peut dire que l'histoire des jeux accompagne celle des sociétés politiques.

La place du jeu dans la cité

[« *La ville décline toute responsabilité pour tout accident pouvant survenir dans l'utilisation des jeux.* » Arrêté Municipal]

De manière plus générale, quelle est la place des jeux dans la cité ?

Je dirais qu'ils sont dedans-dehors. Dedans, car ce sont toujours les hommes de la cité qui jouent, dans l'espace physique de la cité ; avec l'argent de la cité s'ils jouent de l'argent, etc.

En même temps, à l'intérieur du monde de la cité, le jeu ouvre un espace propre. Huizinga disait des jeux qu'ils sont « *en dehors de la vie courante* ». C'est que chaque jeu, pour fonctionner, se crée une sorte de clôture ludique, à l'intérieur de laquelle les règles de ce jeu définissent les actions prescrites, permises ou défendues et déterminent les valeurs à l'œuvre dans le jeu (dans tel jeu, la valeur suprême consiste à mettre un ballon dans un filet, dans tel autre, à faire vivre à son personnage de belles aventures, etc.). Chaque jeu ne peut véritablement déployer sa richesse ludique, je dirais même sa culture ludique, qu'à l'intérieur de cette clôture ludique, qu'il produit à lui-même par ses règles. C'est précisément ce qui inquiète dans le brouillage contemporain où tout peut faire l'objet d'un jeu, et où l'on demande aussi au jeu de produire autre chose que du plaisir ludique. Car ce qui risque de disparaître dans ce brouillage, me semble-t-il, c'est bien le jeu comme culture.

Il y a en effet une authentique richesse du jeu, à côté de cette vaste entreprise qui consiste à faire croire aux gens qu'ils jouent et à faire passer pour le triomphe du jeu ce qui n'est que la plus grande misère ludique étalée. Cette authentique richesse se trouve sans peine dans un certain nombre de jeux récents, elle se trouve également dans les jeux traditionnels de tous pays dont les mécanismes fécondent souvent les jeux nouveaux, comme les livres classiques fécondent les œuvres d'aujourd'hui.

La pauvreté du divertissement masque ainsi la vraie richesse des jeux qui sont des objets

témoignant d'une culture. Mais qui le sait ? À l'heure du divertissement de masse qui, pour viser le plus grand nombre, s'aligne sur le plus petit commun dénominateur spirituel et qui réduit la part du jeu au strict minimum ludique en faisant mine d'en mettre partout - il convient de montrer de façon ostentatoire qu'on s'amuse - où sont ceux qui connaissent cette culture ludique, qui travaillent à la transmettre, à la préserver, et à la restituer aux joueurs ? Qui s'intéresse à des activités ne générant que très peu de gains financiers et de profits symboliques ?

Il existe pourtant aujourd'hui des gens considérant moins les jeux comme des marchandises que comme des objets culturels. Ces gens constituent tout un réseau, relativement informel et disséminé, de ludothèques et de Maisons des jeux, d'associations, etc., assumant des missions telles qu'affirmer le caractère social, culturel et éducatif du jeu, favoriser la mise en place de projets ludiques de proximité, faire découvrir ou redécouvrir le patrimoine ludique mondial, etc.

Le plus étonnant, pour un observateur extérieur comme je le suis, est peut-être de voir que toutes ces missions, qui viennent indéniablement renforcer le lien social, qui jouent un rôle dans la cité, sont souvent assurées sinon dans un vide institutionnel complet, du moins dans un maillage institutionnel encore relativement lâche. La plupart des structures qui offrent à jouer, souvent associatives, naissent sous l'impulsion de quelques particuliers et finissent par remplir de réelles fonctions dans la cité, à différents niveaux. Ainsi, les petites ludothèques, centrées autour du prêt des jeux aux familles, sont souvent nées des bonnes volontés réunies de quelques parents. Dans quelques endroits où elles ont réussi à obtenir des locaux et à s'agrandir, elles sont le lieu où parents et enfants réapprennent à jouer ensemble et où les enfants peuvent découvrir d'autres jeux que ceux que proposent les publicités télévisées. De plus grosses structures peuvent se voir investies de missions à la frontière du politique, de la médiation sociale et de l'éducatif. Ainsi, on fera appel à elles pour revivifier une fête de village qui se perd, pour réaliser des animations dans des quartiers dits « difficiles », ou bien encore pour réapprendre aux enfants des écoles, les jeux traditionnels des cours de récréation qui, en quelques endroits, semblent s'être bel et bien perdus. Tout cela dit bien un rôle politique, au sens large du terme, où la politique consiste à faire du lien dans la cité. Cette pratique existe, que ce soit sous les formes apparemment modestes des activités des ludothèques orientées vers les familles, ou sous des formes plus ambitieuses, comme par exemple le travail de « Wellouëj » avec une maison d'arrêt (*). [(*) Association de Lille - 59 - <http://wellouej.free.fr>]

Au fond, que dit ce militantisme social et ludique ? Il proclame que la vraie vie politique, la cité, est autre chose qu'une association de consommateurs. Elle suppose du lien qui n'est pas naturel (la cité n'est pas la famille) en vue d'un bien vivre ensemble. C'est pourquoi il faut créer du lien, pour que la cité ne se réduise pas à une association d'intérêts singuliers, qu'elle ne devienne pas un grand « chacun-pour-soi ». On voit bien comment le jeu pourrait être un des éléments de ce tissage qu'est la politique.

Il est d'autant plus remarquable, pour un observateur extérieur, de constater que toutes ces actions, reposent bien souvent presque exclusivement sur la bonne volonté de ceux qui s'y impliquent. L'absence d'une réelle reconnaissance institutionnelle et de la légitimité qui l'accompagne entraîne souvent une fragilité principielle des associations. Un bon témoignage en est ici la diversité des instances qui peuvent être sollicitées en vue d'obtenir des subventions. En apparence, elles sont nombreuses, tant à l'échelon local (commune, département, région) que national : des actions peuvent être financées en totalité ou en partie par ce qui ressort de l'Éducation Nationale, de la Jeunesse et des Sports, beaucoup plus rarement, de la Culture, le plus souvent par les « Caisses d'Allocations Familiales » (C.A.F.) ou encore par d'autres instances.

Cette multiplicité d'instances ne rime pas avec la multiplication des financements. Elle signifie concrètement qu'aucune de ces instances ne se sent particulièrement concernée par le jeu. Ce qui a pour conséquence que les subventions dépendent très souvent, non de principes généraux et égaux partout, mais du bon vouloir de la personne qui va prendre la décision. Tel maire va ainsi

encourager le club d'échecs à recruter un permanent et à mettre en place des formations dans les écoles parce qu'il aime ce jeu ou parce que ses enfants y jouent. Mais la pérennité des actions mises en place est menacée à chaque élection pour peu que le nouveau conseil municipal préfère augmenter les financements du club de handball ou de la police municipale. Tel service des C.A.F. va contribuer au développement d'une ludothèque tandis que le service équivalent d'une autre région s'y refusera, le responsable considérant que le jeu n'est pas de son ressort. Les cas de figures sont ainsi très variés selon les endroits, puisqu'il peut arriver qu'une initiative rencontre le soutien des pouvoirs publics, alors qu'un projet du même type se heurte ailleurs aux refus successifs de toutes les instances ; chacune avançant à juste titre que le développement du jeu ne fait pas partie des missions qui lui sont prioritairement assignées, et renvoyant le demandeur aux autres services.

Aussi assiste-t-on actuellement à un double travail des acteurs de ce monde du jeu, d'une part en vue d'obtenir une plus grande reconnaissance extérieure et, d'autre part - c'est une condition *sine qua non* - en vue de constituer une plus grande unité intérieure dans la diversité des pratiques et des initiatives.

La reconnaissance publique et par les pouvoirs publics est à n'en pas douter la seule condition possible d'un développement qui n'est pas franchement encouragé par le privé. On pouvait en voir, il y a quelques années, un symbole lors du Salon du Jeu et du Jouet, cette sorte de grande foire où les éditeurs de jeux et fabricants de jouets présentent leurs productions. Un espace y était réservé, à titre gratuit, pour l'« Association des Ludothèques Françaises » (*) [(*) <http://www.alf-ludotheques.org/>] qui sont des partenaires incontournables des fabricants. Des expositions y étaient présentées, consacrées à la présentation d'une collection précieuse de jeux anciens ainsi que la reconstitution d'une ludothèque mais encore d'une exposition-démonstration de jeux traditionnels de la « Maison des Jeux de Grenoble » (38) et de celle de la « Semaine des 4 Juedis » (Louviers, 27). Quand on regardait ce petit espace au milieu de cet immense Salon du Jouet, à côté des stands impressionnants des Lego, des Sega et autres Nintendo on se rendait bien compte que les marchands du jeu n'ont que faire de ces gens qui prônent le jeu comme activité libre et gratuite, qui prêtent les jeux ou les achètent collectivement, qui les testent, qui préservent la mémoire du jeu tout en résistant ainsi à l'amnésie permettant aux fabricants de vendre des anciens jeux à peine rhabillés comme des nouveautés, et qui enfin, sacrilège commercial s'il en est, invitent ceux qui le souhaitent à fabriquer eux-mêmes des jeux traditionnels libres de droits. De façon étrange, mais pas si surprenante finalement, cet espace était d'ailleurs, dans tout ce « Salon du Jeu et du Jouet », presque le seul endroit où l'on pouvait trouver des gens en train de jouer ensemble.

Lorsqu'on regarde travailler des professionnels du jeu, on ne peut qu'être sensible au sérieux de leurs démarches et à l'adéquation entre leurs pratiques et leurs convictions. En particulier, dans le fait d'éviter de se poser comme détenteurs d'une vérité en surplomb mais de manifester un réel souci de rendre le jeu aux gens. Faire fabriquer les jeux par les enfants, initier une journée jeu dans un village, dans un quartier, et la laisser reprendre en main par les habitants, voilà des traits qui marquent que l'activité ne s'arrête pas lorsque l'animation est finie. En ce sens, les animateurs ludiques ne se vivent pas comme des prestataires de services qui vont reproduire une animation toujours identique, mais témoignent d'un souci du public et de la connaissance du public. Leur foi dans les capacités du jeu repose sur leur mémoire ludique. C'est parce que le jeu participe de la culture, qu'il peut créer du lien. Et c'est aussi pour cela qu'il a sa place dans la formation de l'individu.

Mais il se pourrait bien que la reconnaissance de cette grandeur du jeu lui fasse paradoxalement risquer d'autres misères. À vouloir sauver le jeu, le rendre digne de considération, faire des diplômes et vanter ses mérites pour les besoins de la reconnaissance institutionnelle des pratiques ludiques, on risque de le détourner en le défendant. Le fait qu'on appelle les Maisons des Jeux pour faire des animations dans des villages désertifiés, dans des quartiers difficiles ou dans des maisons

d'arrêt est une bonne chose, au sens où cela révèle la confiance qu'on peut leur accorder et la reconnaissance qu'on a pour le travail déjà effectué. Si les jeux sont une culture, alors faire partager cette culture, c'est travailler pour la justice sociale. Mais à trop considérer les Maisons des Jeux, les ludothèques, les Cafés-jeux, etc., comme des rustines du social, on risque de leur confier un héritage trop lourd à porter, et qu'il n'est pas dans leur vocation d'assumer. Le jeu peut favoriser les échanges (on pense à la joie d'un monsieur malgache découvrant un jeu de Fanorana sur un stand et en montrant le fonctionnement à ses enfants, à qui il n'avait pas pensé à apprendre ce jeu traditionnel de Madagascar auparavant), mais sans doute pas réparer ce qui est déjà cassé.

De même, sur un autre plan, il est incontestablement positif qu'on songe à donner une place plus grande au jeu dans les écoles. Mais à trop insister sur son rôle dans la formation de l'enfant, on risque fort de ne plus le considérer que comme un outil pour la formation. Le jeu devient alors prétexte, il n'est plus qu'un « support d'apprentissage ludique ». On peut se demander par exemple si c'est bien le rôle d'une ludothèque que de présenter des jeux « pour apprendre ». D'un côté, cela peut sembler positif, car le fait qu'on lui confie ce genre de missions signifie qu'il y a intégration de la ludothèque dans la vie de la cité et dans ses enjeux politiques ; d'un autre côté, il est manifeste qu'il y a là de façon flagrante, une « outillisation » du jeu ; le jeu n'est plus qu'un outil au service d'une formation, et la finalité ludique disparaît. Ce qui signifie seulement qu'il y a confusion entre la fin du jeu, qui est le plaisir du jeu lui-même et pour lui-même, et les bénéfices secondaires indéniables de certains jeux. Kant, à la fin du XVIIIe siècle, avait déjà mis en garde, dans les *Réflexions sur l'éducation* (*) [(*) Kant Emmanuel, *Réflexions sur l'éducation*, trad. Philonenko (A.), Paris, Vrin, 1984] contre la confusion du travail et du jeu. En rappelant, en opposition à Basedow (*), [(*) Basedow, fonde en 1774 le *Philanthropinon*, institut d'éducation qui prétend s'inspirer des principes de Rousseau.] que l'enfant ne peut pas tout apprendre par le jeu parce que, précisément, il doit aussi apprendre à travailler, Kant ne condamne pas le jeu, mais lui reconnaît une spécificité qui en est la meilleure défense. Les jeux de l'enfant, tels qu'il les analyse, sont l'irremplaçable lieu d'un apprentissage de soi par soi. Il s'agit d'une culture libre par opposition à la culture scolaire. Il y a là une distinction précieuse qui, me semble-t-il, pourrait encore nous aider dans nos débats sur la place du jeu dans l'éducation. La culture scolaire est analytique, disciplinaire, elle exerce une partie de l'individu, elle est essentielle car nécessaire à la transmission des savoirs, qui doit passer aussi par un rapport de maître à élève ; la culture libre est synthétique, c'est l'individu tout entier qui joue. Cette culture libre, où l'enfant apprend à se connaître, dans son propre corps comme dans son intelligence (un jeu de ballon exerce l'habileté tout autant que le jugement), a aussi une place essentielle, mais autre que la culture scolaire, dans le développement de l'enfant (*). [(*) Voir les définitions du jeu libre et du jeu pédagogique dans « Le contrat ludique », page]

Mais cette place essentielle ne peut être reconnue qu'en évitant toute confusion entre le ludique et le pédagogique. Bien sûr, le jeu peut contribuer à apprendre l'autonomie, puisqu'on s'y soumet librement à des règles qu'on s'est choisies, mais que devient cette autonomie dès lors que le jeu est imposé ? Et que vaut-il par lui-même, s'il ne trouve place à l'école qu'à la condition de produire des progrès scolaires clairement identifiables ? Nombreux sont ainsi les animateurs qui se sont heurtés à des représentants de l'éducation Nationale ou à des parents d'élèves lorsqu'ils ont dû expliquer que le cours d'échecs ne pouvait pas vraiment devenir obligatoire et qu'il n'était pas souhaitable d'en faire l'objet d'un « contrôle ». Plus nombreux encore sont les ludothécaires qui doivent expliquer aux parents qu'il n'est pas nécessaire d'aller sélectionner les jeux des enfants (en choisissant par exemple tel jeu, parce qu'il est indiqué sur la boîte que, grâce à lui, on apprend à lire l'heure) mais qu'il vaut mieux laisser les enfants choisir eux-mêmes.

Ainsi le jeu, dans la cité contemporaine du divertissement, oscille entre deux misères, qui sont toutes deux de faux triomphes et de vraies confusions : le jeu « marchandise » ou le jeu « éducatif » (*). [(*) Jeu « marchandise » comme certains mauvais jeux télévisés où le ressort ludique n'est que prétexte à autre chose... Jeu « éducatif », compris comme un outil para-scolaire. Pour une définition du jeu « pédagogique », voir partie 3, « Choisir une situation de jeu », page] Huizinga soulignait

qu'une des caractéristiques de l'activité de jeu est qu'elle est « en dehors de la vie courante ». Les jeux empruntent leurs motifs au monde ordinaire, mais construisent à l'aide de règles un autre monde, qui est dans le monde ordinaire, et pourtant hors de lui, puisqu'il a ses propres lois, ses propres valeurs, son propre espace et sa propre temporalité. Ce sont des « dedans-dehors ». Or, la cité d'aujourd'hui se présente comme le temps de la confusion. Le jeu est de moins en moins en dehors, puisqu'on le trouve partout. Et inversement, le dehors du jeu tend de plus en plus à s'introduire dedans : les jeux pour les petits doivent être éducatifs, les jeux pour adultes qui ont le plus de succès prennent de plus en plus, sur le modèle du *Trivial Pursuit*, la forme de tests - et l'on n'évoquera pas ici ce que deviennent les sports professionnels.

La grandeur du jeu va avec la préservation de ce caractère fondamental : il possède en lui-même sa propre fin (ce que nous disons finalement lorsque nous disons « libre et gratuit » : le jeu est recherché pour lui-même, sinon, il tombe dans autre chose). Ceci suppose la clôture ludique : ni imposé, ni productif, le jeu a besoin de rester clos pour déployer son monde propre et révéler ses infinies richesses, ses potentialités variées, ses développements spirituels et finalement sa culture ludique.

Jeu(x) de l'adulte et société(s)

Jean Gondonneau - Sociologue

[« Une civilisation est inachevée si elle n'ajoute pas à l'art de bien travailler, celui de bien jouer »
George Santayana, *Little Essays*, 1920]

Des jeux traditionnels de hasard, de stratégie, d'adresse, aux jeux de rôle et aux jeux interactifs en réseaux, des jeux festifs rituels (carnaval et charivari) aux jeux vidéo, dans toutes les sociétés en temps de paix, comme en temps de guerre, enfants et adultes ont toujours aimé jouer : les jeux sont aussi vieux que l'humanité. Mais la valeur du jeu évolue dans le temps. A l'origine un jeu ritualise les relations sociales d'une époque, pour devenir progressivement un rituel autonome. Le jeu élabore (en partie) la société. Dans notre société où le loisir occupe une place symbolique croissante, on peut se demander si cette fonction élaboratrice du jeu n'est pas en mutation. Le jeu a été un facteur d'apaisement des tensions entre groupes sociaux, n'est-il pas en train de changer d'échelle, de devenir un facteur d'apaisement entre individus, voire même un espace de développement de pratiques ludiques individuelles ou individualistes ?

Une brève approche socio-historique (*) [(*) Brougère Gilles, *Jeu et éducation*, Lharmattan, 2000, ou Lhote Jean-Marie, *Histoire des jeux de société*, Flammarion 1993, apportent des éclairages plus documentés.]

Pour tous les peuples du monde, religion et jeu ont des liens forts. Des symboles religieux ont été décodés dans des activités ludiques. C'est notamment le cas de rondes exécutées autour d'un arbre ou d'un bâton qui renvoient, pour les Celtes (nos ancêtres les Gaulois !), au culte des arbres et de la forêt. C'est aussi le cas des sauts au-dessus des feux de bois allumés à la Saint Jean d'été.

ENCADRE

- Dans la Rome antique, les combats des gladiateurs sont les héritiers de pratiques funéraires. Les jeux sportifs ont, eux aussi, des rapports avec les pratiques religieuses. Dans l'Antiquité grecque, c'est le cas des jeux sportifs pratiqués à Olympe puis à Delphes et dans d'autres cités grecques. De même, chez les Indiens d'Amérique du Sud, les cérémonies d'initiation des jeunes garçons comportent des courses sacrées.
- Au Moyen Âge, en Europe, les fêtes profanes sont accompagnées d'événements liturgiques. Les jeux n'ont pas lieu que sur le parvis de l'église. Ils entrent dans le lieu sacré et proposent des mises en scène très libres d'événements bibliques.
- A la Renaissance, dans plusieurs cathédrales, les sacrements sont parodiés à « la fête des fous ». Danses, mascarades, jeux de hasard (cartes et dés) se succèdent entre Noël et l'Epiphanie... Jusqu'à la Réforme, pour la fête des Innocents, des enfants de chœur désignaient parmi eux l'évêque, et, revêtus d'ornements sacerdotaux, mimaient des actes liturgiques. Le jeu de la toupie accompagnait, au carnaval, le service religieux d'une église de Paris, le jouet tournant d'une extrémité du chœur à l'autre, symbolisant ainsi, pour certains, la discipline catholique.

Dans un grand nombre de sociétés, en Orient, la danse et le jeu font partie des rites religieux mais il est difficile de distinguer les dimensions ludiques proprement dites du rite considéré en lui-même. En Inde, les jeux érotiques du couple et les cérémonies liturgiques comportent des éléments ludiques spécifiques difficiles à identifier en tant que tels.

ENCADRE

- Des ethnologues rapportent qu'autrefois des funérailles paysannes, en Irlande, étaient marquées, bizarrement à nos yeux d'aujourd'hui, de mêlées où tous se battaient les uns contre les autres au signal du plus proche parent du défunt qui lançait les hostilités en frappant son voisin le plus proche !

De tous temps, les rituels humains ont donc associés jeux et religion(s). D'une façon plus générale, les arts et sciences et même la vie intime ont une dimension ludique, plus dans les sociétés traditionnelles que dans les civilisations industrielles. Jeu et processus civilisateur sont liés de façon complexe. S'interroger sur la place des activités ludiques dans ce processus, c'est s'efforcer d'élucider les rapports historiques du jeu et de la culture.

La pratique du jeu a jadis donné lieu à des prises de position morale. Elle a longtemps été considérée comme un penchant dangereux générateur de plaisir et d'excitation, une passion dévorante pouvant être génératrice de conduites addictives voire paroxystiques ou violentes. Malgré cela, C'est comme support d'une analyse du social que les sciences humaines s'intéressent désormais aux pratiques ludiques. Elles considèrent le jeu comme :

- un facteur d'apprentissage et de réalisation de soi ;
- un facteur de sociabilité spécifique ;
- un facteur de formes culturelles nouvelles partagées à tous les âges, entre amis, en famille, dans les associations, sur les plateaux de télévision ou les stades.

Il existe donc deux manières de voir la chose ludique :

- une vision de décadence où le jeu corrompt ;
- une vision de progrès où le jeu construit.

Cette alternative se retrouve dans l'opposition entre jeu et travail. Historiquement héritée, cette opposition perdure. Ainsi, pour Aristote, « *une vie vertueuse ne va pas sans effort et sérieux et ne consiste pas dans un simple jeu* ». Pour éviter les excès, Thomas d'Aquin recommanda de limiter le jeu qui fera longtemps l'objet d'interdictions réitérées de l'église. Celle-ci a longtemps considéré que les pratiques ludiques ouvrent la porte aux passions les plus dangereuses :

- violence dans les jeux d'armes ;
- ruine dans les jeux d'argent ;
- perdition dans tous ces paradis artificiels que sont finalement, à ses yeux, les jeux.

Pour Leibniz, l'opposition jeu/travail structure notre représentation du monde. Toutefois, le jeu n'est pas une source de bonheur. Leibniz indique cependant que « *les hommes ne sont jamais plus ingénieux que dans l'invention des jeux* » (*). [(*) [Lettre à Rémond de Montmort, 1715](#)] De même, on peut lire dans l'*Encyclopédie* que « *les hommes ont inventé une infinité de jeux tous marquant beaucoup de sagacité* ». Au XVIIIe siècle, jouer « *se dit de toutes les occupations frivoles auxquelles on s'amuse ou se délasse mais qui entraînent quelquefois la perte de la fortune et de l'honneur* » (*). [(*) [Article « Jouer », Diderot \(D.\) & Le Rond D'Alembert \(J.\) dir., Encyclopédie, ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers, Paris, 1751-1772.](#)] Longtemps donc, le jeu est resté une activité dévalorisée et dévalorisante. Sa réévaluation interviendra au XIXe siècle.

Chez Karl Groos, « *Le jeu des animaux* » est « *une manifestation d'instinct essentiel à la survie de l'espèce* » (*). [(*) [Groos Karl, Les jeux des animaux, trad. de Dirr & Van Gennep, Félix Alcan, Bibliothèque de Philosophie Contemporaine 1902](#)] Chez les hommes, les jeux, « *reflet des valeurs d'une société* », sont porteurs, à la fois, de « *l'idée démocratique mais aussi d'un certain ordre moral* ». Aujourd'hui, Colas Duflo (*) [(*) [Duflo Colas, Jouer et philosopher, PUF 1997](#)] indique qu'« *on ne peut que remarquer l'extension du paradigme ludique dans tous les discours quel que soit leur sujet* » : analyse des comportements économiques avec une « *théorie des jeux* » (*), [(*) [« La Théorie des jeux \(Von Neumann \(J.\) & Morgenstern \(O.\), Theory of games and economic behavior, Princeton University Press, 1967\) est une branche des mathématiques, de la recherche opérationnelle et de l'économie. Elle considère des interactions formalisées par des structures incitatives, les "jeux". On étudie le comportement prévu et réel d'individus soumis à des jeux, ainsi que les stratégies optimales. Des situations apparemment très différentes peuvent être représentées avec des structures d'incitation comparables, et constituant autant d'exemples d'un même jeu. »](#)]

(<http://fr.wikipedia.org/>, Février 2005)] développement dans le champ des relations internationales de « jeux stratégiques » et richesse des « jeux du langage » dans le domaine en plein essor de la communication. C'est pourquoi le jeu concret fait l'objet :

- de réflexions nombreuses et diverses ;
- de tentatives récurrentes de définition ;
- de classifications susceptibles de rendre compte de la complexité du monde des jeux.

Autrefois réprouvé, le jeu a donc changé de statut. Plus précisément, c'est le discours sur le jeu qui a changé. Le jeu a existé malgré et en dehors de sa réprobation, mais la valeur que notre société lui attribue a été modifiée. Jouer n'est donc plus anormal.

Cette normalité du jeu conduit à s'interroger sur sa fonction sociale : si le jeu existe, à quoi sert-il exactement ? Johan Huizinga montre qu'on ne peut attribuer au jeu des finalités autres que le jeu lui-même (*). [(*) [Huizinga Johan, *Homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, 1938](#)] Jouer sert d'abord à... jouer. Mais pour Huizinga, le jeu est une forme « *pourvue d'une fin en soi, accompagnée de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante* ». Cet « être-autrement », c'est l'ouverture sur l'imaginaire, une porte sur une vie rêvée, en rupture avec la vie quotidienne. Jouer sert à rêver.

Chez Roger Caillois, le jeu est un « principe permanent de la vie sociale » (*). [(*) [Caillois Roger, *Des jeux et des hommes*, Gallimard, 1958](#)] C'est donc qu'on ne rêve pas seul. En quelque sorte, le jeu est le principe fondateur de toute culture, présent dans les pratiques et rituels des sociétés primitives, dans les arts et dans toutes les formes de création, jusque dans le commerce et la spéculation foncière. Jouer servirait à représenter le monde, voire à l'expliquer collectivement. Le jeu est donc un processus culturel et social. Jouer conduit à se socialiser en construisant son identité culturelle au travers d'une activité partagée. Ce faisant, on acquiert le sentiment d'appartenir à une communauté : cela fonde la dimension sociale du jeu.

Pour l'individu, le jeu et sa pratique ont des effets : excitation, joie, fièvre, facéties diverses et plaisirs esthétiques, mais aussi redoutables phénomènes d'addiction. Dans le jeu, pour un temps, dans un espace temps délimité et clos, il est possible de rejouer virtuellement son rapport au monde. Cette fonction du jeu est structurante pour la personne pour peu que le joueur ait la capacité réelle de décider de jouer ou de ne pas jouer, qu'il maîtrise ses pulsions et qu'il organise son divertissement en le contrôlant, en un mot qu'il soit libre. Au delà de la fonction sociale, le jeu possède donc aussi une fonction psychologique (*). [(*) [Voir « La fonction psychologique du jeu », page](#)]

Le jeu, facteur de culture et de lien social

Pour les psychologues mais aussi pour les biologistes, le jeu est, au même titre que les besoins sexuels et alimentaires, un besoin fondamental et naturel. Depuis le XIXe siècle, il est considéré par les pédagogues comme une activité majeure et sérieuse, « *les jeux sont aussi naturels pour l'enfant, que le chant des oiseaux. Les jeux sont l'expression de l'éveil des facultés du corps et de l'esprit ; ils sont, par eux-mêmes une occasion d'expériences et de préparation à la vie* » (*). [(*) [Ferrière Adolphe, *Projet d'école nouvelle*, Neuchâtel, Foyer solidariste, 1909](#)] Enraciné dans l'instinctuel, comme pour les animaux, le jeu est, en quelque sorte, biologiquement indispensable à la survie de l'espèce. Quand les petits humains jouent, on peut observer des façons d'être et de faire comparables aux attitudes et aux comportements des petits d'animaux supérieurs. Cependant, au jeu animal, manque la transmission d'une tradition que les enfants, eux, assurent. Les « traditions » animales concernent les activités vitales, les territoires, les migrations, les modalités de vie de l'espèce. Mais ce que les enfants se transmettent, de génération en génération, sous les préaux des cours d'écoles, est d'une toute autre nature : les conduites ludiques héritées se modifient, se transforment et témoignent d'évolutions techniques en lien avec l'histoire. Activité naturelle et spontanée, le jeu permet, à chaque âge de l'humanité, de récapituler des expériences héritées, acquises et à chaque fois de se les réapproprier. Aussi, le jeu, en tant que création permanente humaine est-il un

phénomène culturel et pas seulement une manifestation naturelle, témoin du développement de l'enfant. Le jeu a des particularités ethniques, corrélées avec d'autres éléments culturels. Il fait partie d'un ensemble complexe et ne constitue pas un phénomène qu'on puisse isoler pour l'observer et l'analyser séparément.

Dans les sociétés dites « primitives » et préindustrielles, les pratiques ludiques s'intègrent dans les manifestations collectives rituelles, en relation directe avec l'activité économique et la vie sociale qui les accompagnent et lui donnent sens. Le jeu est ainsi un élément culturel corrélaté à d'autres rites cérémoniels où chants et danses rythment la vie du groupe. L'ethnologie a montré que le jeu est fondamentalement un acte collectif, une activité du groupe, une manifestation de la vie communautaire d'un village ou d'un quartier. Chacun, quel que soit son âge ou sa position, y a sa place dans une observance rigoureuse des façons d'être et de faire du groupe auquel il appartient et dans le respect strict des traditions culturelles imposées par son groupe d'appartenance. Dans le jeu et par le jeu, c'est sa propre culture que chaque membre de la communauté donne à voir. Le jeu traditionnel imprègne le travail, le droit, la religion, toutes les manifestations de la vie collective, qui génèrent du lien dans la vie communautaire en canalisant tensions et conflits potentiels ou manifestes entre groupes, évitant ainsi que des hostilités détériorent la vie commune ou régulant celles-ci dans une transposition théâtralisée.

Dans les sociétés industrielles et post-industrielles, les jeux sont de plus en plus dépendants de l'activité commerciale et des intérêts économiques qui en assurent la promotion. Les mass médias, notamment la télévision, assurent un rôle primordial dans le développement de la marchandisation du jeu. Le prodigieux essor de tous les jeux d'argent depuis les années 50 (machines à sous, jeux de grattage) est économiquement porteur et conditionne la vie quotidienne d'un nombre croissant de joueurs qui tentent très régulièrement leurs chances et enrichissent ainsi la « Française des jeux ». Ces jeux isolent l'individu. L'ère des « solitaires » (même ceux sans gain d'argent escompté) est prospère et renouvelle les traditionnelles « réussites » des jeux de cartes. Qu'en est-il de l'attention portée à son voisin, si chacun joue seul avec son billard électrique ou son jeu vidéo ? Des jeux télévisés font un maximum d'audience, mais même vus en famille, peut-on dire qu'ils créent du lien social ? Or la fonction du jeu est d'instituer, entre autres choses, la société humaine. Dans toute institution, on retrouve un ou plusieurs caractères du jeu. Le jeu est une des manières, futile, d'instituer des relations sociales apaisées. Bref le caractère « gratuit » du jeu met les choses à distance. Aussi, jouer tout seul n'a-t-il pas beaucoup de sens et conduit toujours, à une forme d'isolement social et de pauvreté spirituelle. Pour être efficace, le jeu doit être partagé.

Pourtant, portée à son paroxysme, cette faculté qu'a le jeu de créer du lien social conduit à faire représenter tout un peuple par une équipe de joueurs. Ce fut le cas pour la coupe du monde de football en 1998 où les Blancs-Beurs-Blacks furent le symbole d'une France multiraciale qui gagne. Dans ce contexte, la rencontre sportive internationale devient un enjeu politique majeur. Le processus d'identification donne alors au jeu une fonction et une place sans commune mesure avec les enjeux réels, serait-ce ceux d'une finale de coupe du monde. Dans ce monde qui est le nôtre, la force du rituel ludique reste donc bien vivace !

Vers une mutation du jeu ?

A l'opposé de ces démonstrations parfois hystériques, un autre aspect du jeu est intéressant à observer. C'est celui du jeu pratiqué comme un loisir, voire comme une passion. Cette fonction récréative du jeu nécessite une réflexion spécifique, le jeu marquant alors la rupture avec le monde de la production, ses contraintes, ses exigences. Temps conquis pour soi, une fois que l'on s'est acquitté de ses obligations professionnelles, familiales et sociales, le loisir permet divertissement et développement de la personne, favorisant le renouvellement de l'énergie physique et psychique nécessaire à l'activité productrice. Joffre Dumazedier analyse l'émergence et le développement du loisir à l'ère industrielle (*). **[(*) Dumazedier Joffre, *Vers une civilisation du loisir*, Le Seuil, 1962]**

Le jeu répond à ce type de définition, les joueurs se retrouvant par groupes d'affinités qui correspondent eux-mêmes à des groupes sociaux ; les oppositions de classes sont toutefois moins marquées aujourd'hui qu'elles ne l'étaient au XIXe siècle. Les joueurs de belote ne sont pas les mêmes que les joueurs de bridge ou les joueurs de tarots.

ENCADRE

■ L'exemple de l'évolution du jeu d'échecs est saisissant. Comme d'autres jeux traditionnels, le jeu d'Echecs a connu des variations dans le temps et dans l'esprit. Venu de Perse au début du Moyen Âge, on y jouait avec des dés, avec donc une dimension de hasard. Introduit en Occident, à la faveur de la conquête arabe, le jeu a fait l'objet d'adaptations culturelles successives qui le transforment en un jeu de haute stratégie. Ce n'est qu'au XIXe siècle qu'un règlement universel s'est finalement imposé en même temps que le jeu s'est professionnalisé. Aujourd'hui, des logiciels d'Echecs sont couplés à des banques de données informatiques permettant de jouer sur Internet.

■ Dans la pratique contemporaine des Echecs, coexistent un jeu pratiqué en famille ou entre amis et un jeu de compétition. Ainsi, pour les joueurs d'Echecs, les différences sont plus liées au niveau de compétence qu'à l'origine sociale. Car contrairement à certaines idées reçues, ce n'est pas un jeu de notables... Pour participer à des compétitions, il faut avoir une maîtrise du jeu suffisante et, en même temps, se plier à des rituels et à des usages internationaux. Un classement hiérarchise les compétiteurs, l'entrée dans ce classement obéissant elle-même à des règles précises... La pratique des Echecs en compétition peut donc être distinguée d'autres pratiques ludiques. Cette pratique-là génère des comportements sociaux spécifiques. En effet, des rumeurs sur les savoirs des joueurs les plus éminents, des jugements sur les coups qu'ils réussissent, des plaisanteries sur leurs façons d'être, de faire, font du monde des clubs d'Echecs et des tournois, un espace ayant ses us et coutumes, sa culture, et jouissant d'une forte autonomie...

■ Ainsi se développe une culture spécifique autour du jeu d'Echecs qui ne peut s'acquérir qu'en fréquentant la communauté des joueurs d'Echecs. Si le jeu construit la société humaine en général, on voit au travers de l'exemple des Echecs qu'il est aussi susceptible d'initier des communautés spécifiques.

Le jeu est souvent pratiqué entre des individus appartenant au même groupe social. Les règles et usages sociaux de la distinction, selon Bourdieu, s'appliquent à la pratique du jeu comme ils s'appliquent aux habitudes culturelles et aux pratiques alimentaires. Toutefois, cette intériorisation des normes connaît des fluctuations. Aujourd'hui, les critères de distinction sont moins tranchés qu'ils ne l'étaient auparavant. Cela vaut pour les jeux. Ainsi, s'agissant des émissions de télé réalité, on a vu des groupes éloignés dans l'échelle sociale s'intéresser à ce type d'émission et suivre les « aventures » de leurs héros. Le nombre de jeux proposés par toutes les chaînes de télévision est en augmentation avec une constante : la place croissante des gains d'argent, liée aux performances réelles ou apparentes des compétiteurs dont les connaissances éclectiques sont mesurées, l'objectif étant chaque fois de consacrer un champion.

Dans les loteries, le nombre infime de gagnants (quand il y en a !) ne décourage pas pour autant des joueurs qui, chaque jour, tentent leur chance dans des jeux à réponse immédiate. « Les jeux de grattage », ne concernent guère les couches les plus aisées de la population. La constance à jouer de personnes aux revenus modestes, voire en situation précaire, ne se dément pas. Jouer en espérant gagner un jour, enfin, de l'argent, est dans ce contexte une pratique répétitive, rituelle, mais fondamentalement solitaire et de plus, addictive. Rappelons enfin que le jeu de hasard trouve son origine dans l'augure qui concernait le futur de la collectivité et non le seul devenir de l'individu, comme c'est parfois le cas aujourd'hui. Les modalités actuelles du jeu portent en elles les contradictions inhérentes à l'activité ludique, autrefois stigmatisées : le jeu est construction de la

culture, la perversion du jeu en est peut être la destruction. Dans cette perspective la réactivation d'espaces de jeux favorisant une authentique pratique socioculturelle n'est peut être pas inutile...

Jeu(x) de l'enfant et développement de l'individu

Béatrice Bossé - psychologue

La fonction psychologique du jeu

Le jeu a une fonction psychologique indéniable. Il permet à l'enfant de se construire... Quand commence le jeu et comment commence-t-il ? Qu'est-ce qui se construit dans et par le jeu pour l'enfant ? Du point de vue de la psychanalyse, et de la psychologue clinicienne, la méthode choisie pour répondre à ces questions est sans équivoque la méthode de l'observation. Elle permet de mieux connaître le développement de l'être humain et permet ainsi formuler des hypothèses de sa compréhension. C'est en effet par la qualité de l'attention et de l'observation des êtres humains qu'on s'approche au mieux de leur réalité psychique.

Dès la naissance, l'enfant se trouve immergé dans un système de relations. Ses besoins vitaux, dits primaires, comme manger, dormir, téter... sont généralement assouvis par ses parents ou par tous ceux qui l'entourent dans une grande proximité physique, comme une nourrice, les grands-parents... Mais d'autres besoins, dits secondaires, qui ne sont pas reconnus comme répondant aux fonctions vitales, sont pourtant fondamentaux pour un développement harmonieux de ce petit être. Nous faisons référence ici, à tous les échanges relationnels, babillages, soins du corps, sourires... Peut-on déjà parler de jeux lors de ces échanges ?

Pour un psychologue comme Jean Piaget et un pédiatre analyste comme Donald Winnicott, il est évident que l'espace du jeu se manifeste très tôt. Dans cette approche, c'est l'observation du bébé, qui a permis de repérer très tôt des séquences relationnelles au cours desquelles l'enfant joue. L'état affectif dans lequel se trouvent les individus dans ces moments nommés comme « temps de jeux » est ainsi caractérisé et identifié comme essentiel au développement de tout être humain. On les retrouvera tout au long de la vie.

Le pédagogue est amené à regarder le jeu en terme de progression. Il apparaît alors la nécessité que le jeu soit non seulement observable, mais mesurable, et codifiable. Dans ce cas, si l'on cherche à répondre à la question de savoir quand l'enfant commence à jouer, Nicole De Grandmont (*) [(*) [Grandmont \(de\) Nicole, *Pédagogie du jeu*, Editions Logiques, 1995](#)] dit; « *il peut jouer lorsqu'il est en capacité de faire des choix, de prendre des décisions et d'infléchir sur son environnement* ». Elle fait donc référence à des prérequis en terme de compétences de l'enfant. Dans mon propos, je me place délibérément du point de vue du psychologue.

L'aire intermédiaire d'expérience

Donald Winnicott (*) [(*) [Winnicott Donald, *Jeu et réalité*, Gallimard, 1971](#)] considère le jeu dans sa dimension affective. Au cours du développement de l'enfant, les conduites de jeu et les conséquences de l'expérience de ces jeux sur son développement dépendent de la qualité de la relation affective qui s'établira entre les partenaires du « jeu ». Winnicott définit « une aire intermédiaire d'expérience ». Ce concept offre une possibilité de définir le jeu d'un point de vue psychologique.

Pour tout être humain, il y a nécessité de repérer l'existence d'un « *dedans de lui* » (réalité intérieure) et d'un « *dehors de lui* » (réalité extérieure). Cette différenciation s'effectue dès les premiers mois de la vie, elle est intimement liée à la qualité de la relation établie entre l'enfant, et ses parents. Winnicott introduit l'idée qu'il existe un espace entre :

- l'incapacité du tout petit enfant à accepter et à reconnaître la réalité, en lien avec ce que sa réalité intérieure lui « fait vivre »,
- la capacité qu'il acquiert progressivement à le faire, face à ce que la réalité extérieure exige de lui.

Cet espace est « *l'aire intermédiaire* » de Winnicott. Là, l'enfant expérimente la rencontre de la réalité extérieure avec sa réalité intérieure. Il éprouve leur résistance réciproque sans danger. « *Cette aire n'est pas contestée car on ne lui demande rien d'autre que d'exister en tant que lieu de repos pour l'individu engagé dans cette tâche humaine interminable qui consiste à maintenir à la fois séparées et reliées l'une à l'autre, la réalité intérieure et la réalité extérieure* ». Chez les adultes, Winnicott associe cette idée à la nécessité de se réaliser par l'art. L'art se situe dans cette aire intermédiaire comme une nécessité pour l'artiste de trouver-crée un espace entre deux réalités, souvent difficilement conciliables, l'une interne et l'autre externe. En effet, les groupes humains se forment naturellement sur la base d'affinités, d'expériences illusives et ce qui semble intéressant pour notre propos, c'est le fait que cette aire intermédiaire est située entre le subjectif et ce qui est objectivement perçu et ce à n'importe quel moment du développement de l'individu. Ainsi, l'enfant dès les premiers mois se trouverait en capacité de jouer.

Le jeu dans le développement de la personnalité de l'enfant

Nous avons volontairement « omis » de donner des repères précis d'âge du bébé, car, bien que ces étapes se franchissent généralement chronologiquement, il convient de prendre en compte la vitesse propre de croissance et de développement de l'enfant. Par cette attitude nous renvoyons l'adulte à sa capacité d'observation de chaque situation.

[« *Pour qu'il y ait jeu, il faut : une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; accomplie en un temps et dans un espace expressément circonscrit, qui se déroule avec un ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystères ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis à vis du monde habituel.* » Huizinga Johan, **Homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu**, 1938]

- La toute petite enfance - 1ère étape

Naissance de l'Aire intermédiaire d'expérience ou l'enfant omnipotent

A la naissance le nourrisson et sa mère, ou son « Objet d'amour » (*) [(*) **Il s'agit de la personne « objet d'amour » (homme ou femme) qui est la plus proche de l'enfant dans l'assouvissement de ses besoins vitaux. Admettons ici et pour simplifier le propos qu'il s'agit de sa mère biologique.**] sont confondus l'un avec l'autre. La vision que le nourrisson a de cet « Objet » est subjective et la mère s'applique à présenter à l'enfant effectivement ce qu'il est prêt à trouver. Lorsque le nourrisson a faim, il pleure, il attend de la nourriture et la mère lui donne effectivement à manger ! Ce processus complexe dépend largement du fait qu'une mère ou une figure maternelle soit là, prête à participer à donner ce qui lui est suggéré. Suggéré car elle n'est jamais sûre de ce que les pleurs de l'enfant signifient. Si la mère est capable de jouer ce rôle-là, le nourrisson vit une expérience de contrôle magique, « d'omnipotence ». C'est à dire qu'il lui suffit de « dire », alors qu'il ne parle pas, pour obtenir, en général immédiatement, ce dont il a besoin. Il y a même des situations où il n'a même pas besoin de dire puisque cette même mère anticipe ses besoins, d'où l'idée de magie...

La confiance dans la mère suscite un terrain de jeu intermédiaire où le nourrisson fait l'expérience de l'omnipotence. Il y a terrain de jeu, un espace potentiel qui se situe entre la mère et le bébé et qui les unit l'un à l'autre. Le jeu met les protagonistes dans un état d'excitation caractérisé. Mais il faut bien comprendre que s'il est excitant, ce n'est pas essentiellement parce que les instincts sont à l'œuvre. Ce dont il s'agit, c'est toujours de la précarité de la relation entre la réalité psychique personnelle et l'expérience du contrôle des objets réels. C'est parce que cette relation n'est pas assurée qu'il peut paraître magique de la faire renaître. C'est la fiabilité de la relation mère-enfant qui permettra de consolider cette expérience.

- La toute petite enfance - 2ème étape

L'enfant peut jouer seul en présence de quelqu'un

Le bébé grandit, il fait avec sa mère, l'expérience de la différenciation, de « *l'individuation* ». Winnicott illustre le processus par lequel l'enfant prend conscience de son existence propre, différente de celle de sa mère, par l'image suivante : « *Le bébé regarde sa mère le regarder* ». Cette expérience suppose un jeu d'aller et retour où la présence de l'adulte prend en compte celle de l'enfant. Celui-ci peut jouer en ayant la certitude que la personne qu'il aime et en qui il peut avoir confiance, est disponible et le demeure. Il peut l'oublier, elle se souvient de lui.

Ainsi, dans le quotidien de la famille, un parent est fréquemment occupé à une tâche de la maison ou à une lecture. Dans la même pièce, l'enfant joue et ne semble pas avoir besoin que le parent joue avec lui. Cette autonomie de l'enfant indique que l'adulte propose une qualité de présence à l'enfant qui permet à l'enfant de faire seul. A l'inverse, un adulte inquiet ou peu disponible psychiquement peut être souvent interpellé par l'enfant qui a besoin de vérifier cette qualité de « présence à lui ». Chez l'adulte, la culpabilité de cette indisponibilité l'incite à proposer à l'enfant des jeux qui ne correspondent pas forcément aux besoins de l'enfant à ce moment là. Ce second cas représente une forme d'insécurité pour l'enfant.

L'enfant comme l'adulte vivent ces deux situations de manières alternées mais il est essentiel pour l'enfant de vivre la première de manière répétée afin d'acquérir la certitude de cette bonne présence à l'intérieur de lui. L'enfant est prêt pour le stade suivant : jouer avec l'autre. Il peut accepter et réagir à l'introduction de jeux venant de la mère et divergents de ses propres envies.

- La toute petite enfance - 3ème étape

L'enfant joue en relation

Dans un premier temps, c'est donc l'adulte qui joue avec le bébé, mais qui se montre plutôt soucieux de s'adapter aux activités de jeu de son enfant. Tôt ou tard, cependant, il introduit sa propre activité de jeu et découvre que le bébé n'accepte pas toujours l'arrivée d'idées qui ne sont pas les siennes.

Ainsi, la voie est tracée pour que le jeu s'instaure au sein d'une relation. Cela va permettre le chevauchement de deux aires de jeu et l'apparition du plaisir de jouer. Par exemple, l'enfant amorce un jeu de coucou avec les mains, la mère le reprend en introduisant un cache-cache derrière un tissu, voire dans la maison. L'enfant va accepter ou refuser : il y a une alternance des initiatives au sein de la relation.

Chez Piaget, l'apparition des jeux dans le cours du développement de l'enfant n'est pas tout à fait présentée de la même manière que chez Winnicott. On y retrouve cependant des éléments complétant notre analyse. Pour Piaget, il est difficile de repérer où commence le jeu dans les tous premiers mois, mais il décrit les toutes premières expériences de jeu comme des activités gratuites qui n'ont pour d'autre but que le plaisir fonctionnel de les mener à bien. L'enfant se livre à des actions centrées sur elles-mêmes, à l'instar de tous les jeux d'exercices, et qui ne sont insérées dans aucune série d'actes imposés par autrui ou par les circonstances extérieures. Elles n'ont pas plus de motivation que n'en ont des exercices moteurs comme jeter des cailloux ou sauter, que tout le monde considère comme des jeux. Par contre, lorsque l'enfant grandit, au cours des 2^{ème} et 3^{ème} étapes de la petite enfance, au plaisir de jouer sans but, s'ajoute le plaisir d'être à l'origine d'une action qui devient intéressante pour elle-même, d'en « être la cause ». L'enfant répète des gestes ou des situations intentionnellement afin de retrouver ce plaisir qu'il a rencontré précédemment.

- Fin de la toute petite enfance :

Transfert des expériences de la toute petite enfance à l'expérience du jeu chez l'enfant en voie de socialisation

Dans le temps de l'école maternelle, si l'on reprend l'observation de Piaget, en découvrant le plaisir « d'être cause », l'enfant va faire de multiples expériences de jeu où il expérimente son pouvoir, sa capacité à maîtriser son environnement : jeu d'eau, jeu de boue, de patouille, jeux de construction, de démolition...

Ces jeux de remplissages, vidages renvoient tous à cette période dite anale pendant laquelle l'enfant travaille à l'acquisition de la propreté et à l'expérience de son pouvoir sur la réalité (*). [(*) **L'enfant exerce dans le même temps une capacité à maîtriser son corps et à maîtriser son environnement**] Il convient de ne pas oublier qu'il est aussi dans la découverte des interdits, qu'il doit parvenir à sortir du sentiment de son omnipotence pour se socialiser. L'enfant vérifie donc qu'il dispose d'un réel pouvoir de contrôle sur les objets extérieurs, sur les adultes qui l'entourent et sur lui-même. Ces jeux d'expérimentation sont essentiels car ils permettent à l'enfant d'accomplir en jeu ce qu'il n'oserait pas faire dans la réalité. Il est mieux toléré par l'adulte, garant de la socialisation de l'enfant, que l'enfant démolisse une tour de cubes plutôt qu'il s'affronte directement à celui qui est en capacité de lui dire : « Non ». Il est également mieux toléré, toujours par l'adulte, que l'enfant patouille dans la boue et le sable mouillé que dans ses selles ou dans la vraie purée qui lui a été préparée. Ces jeux contribuent à la solidification de la construction du monde interne de l'enfant. Ainsi naît progressivement l'accès à la symbolisation : la boue, ce n'est pas pareil que les selles bien que ça y ressemble ; la solidité de la tour et celle de l'adulte qui s'oppose à l'enfant ne sont pas identiques...

Une structure psychique, dynamique qui fait la part entre la réalité interne du sujet et la réalité externe et qui met en place des défenses pour parer aux pulsions de l'enfant se met en place : le Moi. La fonction du jeu symbolique (*) [(*) **La langue Anglaise a permis à Winnicott de différencier les jeux symboliques (Play) et les jeux de règles (Game) que nous réutiliserons à cette fin.**] est de permettre de rejouer une situation désagréable en la vivant fictivement. Il permet au Moi de prendre sa revanche sur la réalité. Les jeux symboliques apparaissent à cette période de la vie de l'enfant, ils lui permettent d'assimiler le réel par le moyen de la fiction. Ainsi, quand l'enfant joue avec sa poupée et la gronde « car elle a fait une grosse bêtise », il lui adresse souvent tout un discours qu'il a préalablement entendu pour lui-même ou un autre. Ce jeu a un effet cathartique et assimilateur pour cet enfant. Jean Piaget insiste sur le lien entre l'expérience des jeux symboliques et l'imagination créative, ils permettent un élargissement, et donc une plus grande créativité, de la pensée.

En grandissant, l'enfant commence à être capable d'ordonner des perles de couleurs, à trier... Il donne plus de cohérence à son activité et cherche de plus en plus à reproduire le réel. Il repère la différenciation des rôles et il passe de l'égoïsme à la réciprocité. Il se socialise. Au cours de cet « âge maternel », les débuts de la socialisation, encouragés par les adultes qui l'entourent, invitent l'enfant à entrer dans le monde constitué de règles à respecter. Les jeux symboliques cathartiques (*) [(*) **Catharsis : Libération sous forme d'émotion, d'une représentation refoulée dans l'inconscient. Un effet cathartique est donc une possibilité de libérer une émotion sous une forme socialisée autrement que par des pulsions qui viennent de l'inconscient.**] se transforment en jeux d'imitation. Le travail d'identification sexuelle et sociale que l'enfant doit faire à cette période est lui aussi fortement engagé lors de tous les jeux d'imitation, de mise en scène projectives de son imaginaire (*Playmobil*, *Lego*, poupées...). Les jeux de règles (*Memory*, Jeu de l'oie) deviennent accessibles et acceptables par les enfants. Ils leur permettent même de se mettre à distance de toutes les questions sexuelles et affectivement éprouvantes.

- La période de latence

L'apogée des jeux de règles

La période de latence « va du déclin de la sexualité infantile jusqu'au début de la puberté et marque un temps d'arrêt dans l'évolution de la sexualité » (*). [(*) **Laplanche et Pontalis, Vocabulaire de la psychanalyse, PUF, 1967**]. La définition qu'en donne la psychanalyse coïncide avec l'âge de l'école

élémentaire en France pour la plupart des enfants.

La fonction des règles est non seulement de donner un cadre à un jeu donc de pouvoir jouer à plusieurs, mais aussi de rassurer l'enfant. Car l'enfant en période de latence n'est plus dans la même excitation pulsionnelle que le tout petit. Il a un peu dompté ses pulsions et est rassuré de les avoir un peu mises à distance. Il va avoir besoin de moments de jeux structurés par des règles extérieures. C'est donc à cette période que les jeux de règles auront du succès auprès des enfants. Les jeux de société prennent alors une place importante. Mais les jeux symboliques de la petite enfance ne disparaissent pas, ils changent de forme. Ce sont alors des jeux inventés par les enfants dans lesquels ils s'identifient à des personnages et dont l'histoire est régie par des règles construites par les enfants eux-mêmes. La mise en place de ces règles a, en général, demandé beaucoup de temps. Il n'est pas rare que ce temps soit plus long que celui passé à jouer. On peut alors penser que le jeu se trouve en fait dans la mise en place de ces règles.

Les jeux de Chat, de Loup, les courses, et autres jeux collectifs dans la cour de l'école ont également beaucoup de succès. Ils mettent simultanément en œuvre des émotions parfois intenses et des capacités physiques. L'expérimentation de potentialités physiques et affectives dans un contexte de jeu et de compétition avec soi-même sont autant de moments féconds pour mieux se connaître sans y être contraint absolument. L'enfant peut dire : « pouce ». Dans ce cas, il s'autorise par lui-même à quitter le jeu. Durant cette période, l'enfant a aussi besoin de temps de rêveries en solitaire qui s'apparentent aux jeux de la petite enfance. Il affectionne des jeux symboliques comme les *Playmobils* ou les poupées, pendant lesquels il se fabrique des règles qui peuvent évoluer en fonction de ses propres contraintes. Ces moments lui permettent alors de se retrouver, de se recentrer et de reprendre des forces dans un certain égocentrisme nourrissant (*). [(*) Voir « La place de l'adulte et l'espace de liberté créative » ou comment l'adulte occupe une place essentielle dans l'accompagnement de ces divers moments du développement, page]

Le jeu et la libération des conflits

Le jeu permet de mettre à distance la réalité, de l'assimiler, de faire l'expérience d'un certain pouvoir sur le monde (*). [(*) Se reporter à « Fonction psychologique du jeu », page] Dans la vie réelle, le conflit entre l'obéissance et la liberté individuelle est omniprésent, il ne trouve pas d'autre réponse que la révolte, la soumission ou une certaine coopération comportant un certain nombre de renoncements. C'est pourquoi, il semble important de nommer un autre intérêt du jeu, qui est celui de permettre de libérer les conflits. Dans le jeu, les conflits sont transposés de manière que le Moi prenne sa revanche. Lors des jeux symboliques, l'enfant peut se décharger et régler beaucoup de conflits auxquels il a été soumis dans son quotidien : jouer à la maîtresse, au papa et à la maman, au policier...

Lors d'un jeu de stratégie, il y a rapport de force entre deux ou plusieurs partenaires. A chaque partie, la question de la résolution de ce rapport de force est remise en question. La victoire ou la défaite n'ont aucune incidence sur la vie réelle de la personne qui joue. Elle n'affectera pas la relation à l'autre dans le réel. On peut se permettre de « battre l'autre à plate couture », de jubiler de cette victoire sans risquer des représailles, sinon dans le jeu.

Les jeux des enfants comprennent de fortes composantes compétitives que la règle organise... Il y a médiatisation du rapport de force par le support du jeu. Ainsi, deux enfants qui voudraient se battre ou se sont fâchés « pour de vrai » peuvent se retrouver autour d'une table et retrouver chacun son intégrité par le biais d'un jeu qui régule les interventions de l'un et de l'autre. L'origine des jeux olympiques n'est-elle pas la plus belle illustration de cette régulation de conflits de territoires ?

ENCADRE

Une petite histoire de la création des jeux Olympiques

La légende fait remonter l'histoire au temps sacrés des dieux grecs. Mais plus récemment, au début du IXe siècle avant J-C. Iphitos s'adresse à l'oracle de Delphes pour demander ce qu'il convient de faire en vue de sauver la Grèce des guerres intestines qui la déchirent et des maladies qui déciment les populations. Apollon donne la réponse suivante : « Que Iphitos réintroduise les Jeux Olympiques ». Iphitos réorganise donc les Jeux et une nouvelle période s'ouvre pour Olympie. Trois rois, Iphitos, Lycurgue le légendaire législateur de Sparte et Clesthenis de Pisa réussirent ainsi à accomplir la plus grande œuvre de l'histoire Grecque. Ils avaient conclu un traité de longue durée, la Trêve Sacrée, qui fut respectée par tous les peuples grecs et eut la force d'une règle de droit international même pour les belligérants des conflits dramatiques qui opposaient les cités antiques les unes aux autres.

Le traité consacrait la région d'Elis et Olympie comme inviolable et interdisait le passage des troupes armées. Il fixait le mois sacré qui était celui des Jeux pendant lesquelles toutes les opérations militaires et hostilités devaient cesser. Pendant ce temps les jeunes allaient lutter pacifiquement pour une branche d'olivier. (Guide d'Olympie, 1971)

L'expérience culturelle des individus

- De l'objet transitionnel à l'expérience du jeu et la liberté individuelle : le doudou

Lorsqu'il est amené à vivre des expériences de séparation, de rencontre de l'inconnu hors de chez lui et de son entourage très proche, lorsqu'il se retrouve seul à l'heure de s'endormir, lorsqu'il est contrarié ou dans la peine et que gagne un sentiment d'isolement ou d'incompréhension de ceux qui l'entourent, l'enfant peut être amené à se doter d'un objet rassurant, un *alter ego*, un autre lui-même à qui il peut confier ses peines ou qui le sécurise par sa familiarité, son odeur, sa forme ou sa texture. Cet objet est appelé objet transitionnel. Il constitue un espace entre l'imaginaire de l'enfant et la douloureuse réalité. Parfois des comportements, des rituels ont cette même fonction transitionnelle rassurante, gazouillis chez les tous petits, ou mouvements de mains... Généralement, dans le développement de l'enfant, les investissements des phénomènes transitionnels disparaissent et se diffusent dans l'espace intermédiaire entre la réalité interne et le monde externe. Ils se refondent dans le domaine culturel tout entier : art, religion ...

Pour qu'un enfant puisse investir un objet transitionnel, il faut que l'Objet interne, c'est à dire la qualité de présence de l'adulte qu'il a intériorisée (*), [(*) Voir dans « La fonction psychologique du jeu », L'enfant peut jouer seul en présence de quelqu'un, page] soit suffisamment bon et vivant. Autrement dit, il est indispensable que les premières expériences de relation à l'Objet (père, mère) aient été bonnes et donc sécurisantes pour que l'enfant ait pu intérioriser cette image positive, ce qui permet la constitution d'un Moi solide. Par la suite, il pourra fantasmer, re-crée cet Objet, et continuer de le faire exister hors de sa présence physique réelle. C'est là que l'expérience du jeu prend son sens. Elle se situe exactement dans l'aire intermédiaire d'expérience.

Pour certains enfants, il est en effet difficile de jouer. Cette activité demande une disponibilité psychique, une capacité à se « mettre en scène », dans le sens où il s'agit de montrer une partie de soi que l'on ne contrôle pas toujours, et quand un enfant est inquiet, ou n'a pas confiance en lui, intuitivement, il n'a pas toujours envie de jouer. Certains adultes également. Il peut paraître plus évident d'accepter qu'un adulte ne veuille pas jouer plutôt qu'un enfant, or, la situation et les enjeux psychiques et sociaux sont les mêmes. Il est alors essentiel qu'une liberté de jouer ou non soit instaurée et respectée (*). [(*) Attention ! Les analyses rapportées ici sont de nature à expliquer un refus ou une difficulté à jouer. Nous invitons le lecteur à ne pas inverser la proposition : tout refus de jouer ne saurait être imputé à une mauvaise relation symbolique à la mère. Si le jeu n'a aucun intérêt, l'enfant a le droit de n'avoir pas envie d'y jouer !]

- Jeu, art et phénomènes transitionnels

[« *Les conquérants de l'inutile que doivent être les nouveaux promoteurs d'une pédagogie du jeu, seront les artisans d'une véritable renaissance culturelle. La récréation retrouvée appelle la création.* » Leif Joseph et Brunelle Lucien, *Le Jeu pour le jeu*, Armand Colin, Bourrelier éducation, 1976]

C'est en jouant, et peut être seulement quand il joue, que l'enfant ou l'adulte est libre de se montrer créatif. C'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le Soi (*). [(*) *Sentiment de soi : investissement de la personne par rapport à l'autre, narcissisme par rapport à l'Objet. Il s'édifie sur la sommation d'expériences vécues alternant des moments de détente, de tensions, comme les activités créatives physiques et mentales réalisées dans le jeu.* (Winnicott, *Jeu et réalité*, Gallimard, 1971)] L'enfant qui joue se situe donc dans l'espace culturel, créateur en état de créativité, c'est à dire, dans l'aire intermédiaire d'expérience de Winnicott.

Une personne peut avoir produit quelque chose de valable dans le domaine artistique mais un artiste peut avoir beaucoup de succès et pourtant avoir échoué à se réaliser en tant que personne. On peut ainsi différencier ce que peut être une création réalisation et ce qu'est la créativité :

- Une création-réalisation, c'est un dessin de maison, une coiffure, une sculpture, une architecture, une poésie... C'est l'aboutissement de la « recherche », la matérialisation d'un état ou d'une émotion qui, au moment de la réalisation, appartient déjà au passé. Combien de fois est-on mécontent d'une réalisation ? Combien de fois est-on tenté de détruire l'ouvrage en cours ? Combien d'enfants sont soumis au désir de déchirer leur dessin car ils ne sont pas contents d'eux !
- La créativité c'est l'état, la situation provisoire et fragile, précaire donc, qui permet à l'individu une redécouverte de la réalité extérieure par des supports matériels divers : la peinture, la sculpture, la poésie...

L'œuvre se situe entre l'observateur et la créativité de l'artiste. Par son intermédiaire, l'artiste communique quelque chose de son ressenti. Lorsqu'un enfant réalise un dessin, il projette parfois un vécu personnel dans cet univers symbolique. L'effet cathartique de la réalisation de cette œuvre d'art peut être observé :

- soit l'enfant est satisfait car il a réussi à dire, à montrer par cette œuvre quelque chose de ce qui se passe à l'intérieur de lui, transformant ainsi un état émotionnel, pulsionnel, en une réalisation socialisée ;
- soit il est insatisfait et l'œuvre est à refaire.

Le jeu est une des formes de l'activité sublimée de la création artistique et culturelle. Le temps du jeu se situe dans le temps de la créativité, dans l'aire intermédiaire... Une partie jouée est une œuvre. Elle procure le sentiment d'avoir réussi à jouer sans transgression qui, dans le jeu renvoie aux émergences pulsionnelles non contrôlables. La partie jouée constitue alors un enjeu social et cathartique (*). [(*) *Il est indispensable de préciser que ce que l'enfant donne à voir n'est pas à interpréter par l'adulte. Il s'agit en effet de son intimité et lui seul peut en dire quelque chose, même et surtout dans un contexte scolaire ou éducatif. Il en est de même pour le jeu.*]

La place de l'adulte et l'espace de liberté créative

Il existe un paradoxe qui doit être accepté, toléré et non résolu inhérent à la théorie de l'objet transitionnel. Au quotidien, nous devons, pour ne pas devenir « fou » aux yeux des autres, marquer une séparation entre notre monde interne, nos émergences pulsionnelles, et la réalité, c'est à dire le monde qui nous est extérieur. Or le chevauchement de ces deux mondes est inhérent à l'existence de l'espace du jeu. Mais pour que l'individu puisse accepter le risque d'entrer dans l'espace

psychiquement paradoxal du jeu, il faut que soit réunies des conditions de confiance et de sécurité. C'est pourquoi l'autre, l'adulte, ne peut pas être garant de cette sécurité s'il est dans une attente de résultat de la part de l'enfant (*). [(*) Voir « Le contrat ludique » et la définition des différentes acceptions possibles du jeu à l'école, page.]

L'expérience que l'enfant fait en jouant renvoie au processus de sa construction interne et donc à son intimité. C'est à lui seul qu'il « rendra des comptes », pas à un autre. L'acceptation de ce fait par l'adulte permettra que l'enfant puisse se rassembler, exister dans la continuité et construire son « Soi ». Malgré des situations qui peuvent paraître paradoxales, incohérentes, ou dénuées de sens, l'adulte doit faire confiance à l'enfant et accepter, dans le temps du jeu, une dévolution de responsabilité.

Deux exemples :

- Lors d'un jeu symbolique

Un enfant joue avec sa poupée, il lui fait prendre son bain avec ses vêtements. Intervention verbale possible de l'adulte : « Mais tu ne l'as pas déshabillée ? ». Face à cette prise de position, l'enfant se retrouve plongé dans la réalité alors qu'il profitait vraisemblablement de la situation pour tenter une expérience... L'intrusion de l'adulte dans son jeu ne lui permet pas de vivre l'expérience pleinement. Il est entraîné dans une représentation du monde que l'adulte a construite de son point de vue. Le monde de l'enfant n'est pas celui de l'adulte et, à situation égale, les réactions de l'un et de l'autre sont différentes. Pour l'enfant, la baignoire peut fort bien représenter par exemple un couffin... Dans ce cas, l'habillement de la poupée se justifie. Les adultes ont acquis des principes, intégrés des schémas sociaux : « On se déshabille pour se baigner ». L'enfant découvre le monde et il possède une grande liberté par rapport à ces présupposés socialement acceptés. Le jeu permet à chacun, adulte et enfant de s'aventurer sur un territoire où les conduites « normales » n'ont pas nécessairement cours, en un lieu où l'on peut se raconter des histoires à « dormir debout »...

- Lors d'un jeu de règles

Un enfant qui a du mal à lire se choisit un jeu de hasard où aucun exercice de lecture n'est obligatoire, comme par exemple les Petits Chevaux. Il a besoin de vivre une expérience de paix et de réconciliation avec lui-même surtout s'il arrive de l'école, où toute la journée il a été sollicité. On pourrait imaginer un adulte proposant à l'enfant de jouer en lui sortant un jeu de cartes des « 7 familles », sur lequel il faut lire le nom des membres de la famille... L'enfant va vite repérer ce qu'on attend de lui : lire. Et il demande à l'adulte de lui lire les cartes. L'adulte saura-t-il accepter cette situation dans le seul but que l'enfant joue et trouve du plaisir sans contrepartie ?

De même que dans les jeux symboliques, les jeux de règles doivent être des espaces de plaisir et on ne peut guère imposer le plaisir. Ainsi, le jeu, comme instant fécond à la construction de la personnalité, supporte peu d'être obligatoire. Il est donc essentiel de faire confiance à l'enfant dans son choix de jeu.

Ces exemples tentent d'illustrer cette difficulté qu'éprouve parfois l'adulte à laisser l'enfant jouer librement. Dans cette société où chaque acte éducatif doit être réfléchi, rentable, il n'est pas facile pour un adulte qui exerce une responsabilité éducative d'accepter sans se culpabiliser de regarder l'enfant jouer ou de se laisser guider par lui. Dans une cour d'école, les enfants utilisent parfois des objets-jeux à d'autres fins que celles pour lesquelles ils ont été créés comme par exemple d'utiliser une chaussure en lieu et place d'un ballon. Ce qui est important, c'est que l'enfant joue. Le support n'a pas d'importance en soi. Le fait de travestir la fonction d'un objet est en fait une preuve de liberté créative de l'enfant dont il faut se réjouir. La liberté doit être première pour qu'un espace de jeu puisse se constituer mais elle représente aussi l'horizon du jeu. Elle doit être trouvée et créée par l'enfant.

Pourquoi la place de l'adulte est-elle si importante ? Parce que pour l'enfant, l'adulte est le garant de son développement, et qu'il est celui sur lequel l'enfant s'appuie pour grandir. L'enfant a donc besoin de sa bienveillance et de sa confiance en ses jeux.

Aborder la situation du jeu libre comme moteur de créativité renvoie à la liberté de l'individu. Cela impose le respect de l'individualité de l'enfant afin de garantir la qualité et la fécondité de son expérience de jeu.

Le jeu, situation éminemment affective de la vie, se situe dans un temps, un espace, un lieu trouvés-crés pour chaque situation. Le rôle de l'adulte est essentiel comme garant de cette triade. Sa place ne saurait se situer au delà du respect de la liberté de chaque enfant à souhaiter jouer ou non. Il paraît donc essentiel, que dans une autre situation, celle d'utilisation du jeu comme outil pédagogique par exemple, le cadre soit clairement énoncé à l'enfant afin qu'il ne puisse pas y avoir de confusion d'expérience. L'expérience que l'enfant fait en jouant concerne sa propre intimité et ne peut pas être reprise par l'adulte dans un contexte interprétatif.