

Se construire en jouant

● ● ● **Jean Retschitzki**, Fribourg

Professeur au Département de psychologie
de l'Université de Fribourg

Caroline Wicht, Fribourg

Assistante au Département de psychologie
de l'Université de Fribourg

Le jeu contribue de manière cruciale au développement de l'enfant. Or cette idée ne s'est imposée que récemment et n'est probablement pas universellement acceptée. Car le jeu ne répond pas à des besoins primaires (nourriture, sécurité).

Ainsi, un des paradoxes du jeu est qu'il est marginalement abordé par les théories pédagogiques ou psychologiques. Petit tour d'horizon.

Bien que le terme de jeu semble familier, sa définition est loin d'être simple à cerner. Quoi de commun entre un jeu vidéo, une partie de football, un mots-croisés ou une partie de poker ?

Plusieurs typologies ont cherché à y mettre de l'ordre. Selon les ethnologues, on peut distinguer les jeux de hasard, les jeux physiques et les jeux de stratégie. Caillois a retenu, lui, quatre catégories : compétition, chance, simulacre et vertige. Piaget a distingué les jeux d'exercices (aussi présents chez les animaux), les jeux symboliques et les jeux de règles ; il y a ajouté les jeux de construction. Et selon Gilles Brougère, pour que l'on puisse parler de jeu ou d'activité ludique, cinq caractéristiques doivent être remplies : le second degré, on joue « pour de faux » ; la décision, la personne décide de jouer et le jeu est une succession de décisions dans un éventail de choix donnés ; la règle, qui organise les comportements ; la frivolité, le jeu étant limité dans ses conséquences ; et l'incertitude, car personne ne sait comment le jeu va finir.¹

Les jeux vidéo

Les jeux vidéo méritent une mention à part, tant ils ont pris de place dans les loisirs des nouvelles générations ; le chiffre d'affaires généré par cette jeune industrie a désormais dépassé celui du cinéma. Leurs effets sont controversés, notamment en raison des contenus violents qu'ils véhiculent bien souvent, au point que certains militent en faveur de leur interdiction pure et simple. On voit mal comment on pourrait pratiquement mettre en œuvre une telle mesure.

Il existe cependant des exemples d'utilisation des jeux vidéo pour la bonne cause. C'est ainsi qu'un groupe américain a obtenu des effets remarquables en utilisant un logiciel fonctionnant selon le principe des jeux vidéo pour la « remédiation » de troubles de compréhension du langage oral. Les enfants concernés accumulaient un retard toujours plus important pouvant déboucher sur une dyslexie ; ces chercheurs ont montré qu'un entraînement adéquat pouvait améliorer la vitesse à laquelle le cerveau traite les stimuli rapides.

1 • *Jouer/apprendre*, Economica-Anthropos, Paris 2005, 176 p.

Ou encore, alors qu'on ne peut plus former aujourd'hui des pilotes ou des chirurgiens sans avoir recours à des simulateurs combinant technique vidéo et informatique, comme dans les jeux vidéo, il se pourrait bien que des joueurs réguliers puissent être au bénéfice d'un avantage initial non négligeable pour aborder ces professions.

Dans un domaine assez différent, Francisco Ortega-Grimaldo, un chercheur actif au Texas, a eu l'idée de concevoir des jeux de société en ligne permettant de sensibiliser les joueurs aux problèmes de l'immigration tels qu'ils sont vécus quotidiennement autour de la frontière entre les Etats-Unis et le Mexique. Des ONG militent en effet pour ce type d'applications, avec l'argument que les jeux sont un bon moyen d'explorer des questions complexes. Ils permettraient d'adopter un nouveau point de vue (par exemple en jouant le rôle de l'immigrant ou du garde-frontière) et, dans certains cas, d'acquérir de nouvelles convictions.

Peu d'études

Peu de recherches au final ont été menées sur la question du jeu. Les théories classiques du jeu ont cherché à rendre compte de cette conduite en mettant en exergue soit les instincts (récapitulation d'anciens instincts ou au contraire exercice des instincts nécessaires pour la vie adulte), soit l'énergie (dépense du surplus d'énergie ou au contraire nécessité de régénérer l'énergie dépensée dans le travail).

En éducation, on se méfie d'une activité qui pourrait détourner l'élève de son travail d'apprenant. Il est intéressant d'observer que l'école n'a pas fait un très large usage du jeu. D'ailleurs, le jeu et l'école ont rarement fait bon ménage...

Les malentendus ont été nombreux, notamment en raison de l'opposition entre jeu et travail.

A propos des débuts de l'école active vers 1900, Jean Château écrit : « Périodiquement l'école est critiquée pour ses dérives ludiques, qui se traduisent par exemple par la pénétration dans la vie scolaire de l'esprit du jeu, de sa spontanéité, de l'efficacité des groupes, du loisir. On a vu ainsi se multiplier les initiatives : voyages éducatifs, journaux de classes, composition de poésies, etc. (...) A toutes les périodes de décadence et de relâchement social... le jeu prend une importance croissante dans le domaine scolaire... Il reste cependant que

Faire semblant, une conduite spontanée



c'est pour une bonne part dans le jeu que l'enfant acquiert des attitudes indispensables pour le travail. Ainsi en est-il de l'aptitude à la tâche dont les jeux de la maternelle doivent favoriser la naissance. Le goût de l'effort et de la difficulté, le sens de la consigne, le respect des autres, le contrôle de soi, toutes ces valeurs constituent pour l'éducation autant d'objets essentiels dont le jeu permet l'assimilation. Le travail scolaire organise et systématise ces apprentissages parce qu'il est conçu par des adultes qui s'évadent de l'immédiat pour prévoir le futur, un futur qui ne sera plus celui d'un enfant. »² Avec ce jeu utilitaire débouchant sur des apprentissages utiles à la vie scolaire, on est loin d'une activité libre et fictive.

En psychologie aussi, les études sont relativement peu nombreuses. Il est frappant qu'un auteur comme Piaget ait si peu utilisé des situations ludiques ; la seule étude empirique de l'école de Genève à propos d'un jeu concerne une variante du jeu de billes, étudiée sous l'angle du jugement moral, de la conception des règles et de leur respect.³

Le jeu symbolique

L'autre forme de jeu qui a intéressé Piaget, tout comme de nombreux autres psychologues du développement, est le jeu symbolique (faire semblant). L'intérêt de cette conduite est qu'elle apparaît spontanément durant la petite enfance et qu'elle témoigne de la capacité de l'enfant à dissocier l'imaginaire de la réalité.

Le psychologue russe Lev Vygotsky s'est focalisé sur le jeu socio-dramatique et en a souligné trois aspects : le côté imaginaire de la situation jouée, le fait de jouer un rôle et l'ensemble de règles dé-

terminées par les rôles respectifs. Le fait de créer une situation imaginaire lui semble un moyen de développer la pensée abstraite.⁴

Dans une revue de littérature célèbre, K.H. Rubin, G. Fein et B. Vandenberg citent pour leur part les nombreuses vertus attribuées au jeu symbolique : il peut stimuler la créativité, la coopération de groupe, la participation sociale, favoriser le développement du langage ou du vocabulaire réceptif, aider à la compréhension des concepts de parenté comme de la coordination des perspectives spatiales et de la conservation des quantités, aider à se décentrer tant cognitivement qu'affectivement et enfin à contrôler l'impulsion.⁵

Manque de preuves

Mais les preuves empiriques irréfutables manquent et les quelques recherches qui ont été menées ne sont pas sans reproche du point de vue méthodologique. Les travaux consacrés au *play tutoring* sont significatifs à cet égard.

Ayant constaté que les enfants de niveau socio-économique inférieur présentent moins de conduites de jeu sociodramatique que leurs camarades des classes moyennes, et convaincue des effets négatifs de cette moindre pratique du jeu symbolique sur leur développement cognitif, Smilansky a entrepris en 1968 de

2 • « Le jeu chez l'enfant », in *Encyclopedia Universalis*, Paris 1984, p. 584.

3 • **Jean Piaget**, *Le jugement moral chez l'enfant*, Alcan, Paris 1932.

4 • « Play and its role in the mental development of the child », in **J. S. Bruner, A. Jolly & K. Sylva (Eds.)**, *Play : its role in development and evolution*, Penguin Books, Harmondsworth Middlesex 1985, pp. 537-554.

5 • « Play », in **P.H. Mussen**, *Handbook of child psychology*, T. IV, Wiley, New York 1983, pp. 693-774.

leur enseigner comment se livrer à de telles activités. Elle a rapporté des effets bénéfiques en utilisant conjointement des visites dans des organisations (clinique, commerce...) et un enseignement. Mais quelques années plus tard, deux autres chercheurs, Smith et Syddall, ont démontré que des gains similaires pouvaient être obtenus en pratiquant des activités manuelles : l'aspect ludique des activités pourrait donc être moins essentiel que le fait que des adultes proposent et encadrent des activités avec ces enfants d'âge préscolaire.

Encourager le jeu

Cependant, même si les preuves empiriques font défaut, la plupart des psychologues et des éducateurs restent convaincus des apports bénéfiques du jeu, notamment chez l'enfant. Allant plus loin, le professeur genevois Pierre Dasen a même prétendu que « l'incitation à jouer fait partie de la médecine préventive... Les enfants qui ne s'amuse pas, qui ne jouent pas, sont des enfants privés d'enfance. Mais jouer, c'est aussi bien plus que s'amuser. Le jeu est un reflet de la société dont il transmet les valeurs fondamentales à l'enfant. C'est aussi un des grands véhicules de l'éducation ; il aide l'enfant à acquérir l'habileté technique, les rôles et les valeurs dont il aura besoin adulte. Le jeu est un

moteur du développement, il favorise la créativité de l'enfant et sa croissance intellectuelle, sociale et affective. »⁶

Il ne faudrait toutefois pas se réjouir trop vite. Joan Packer Isenberg et Nancy Quisenberry ont fait observer qu'en dépit du rôle crucial reconnu au jeu dans le développement de l'enfant, du fait des attentes de la société sur ce que les individus doivent savoir, les élèves ont désormais moins de temps à consacrer au jeu et moins d'opportunités de jouer que les enfants des générations précédentes.⁷ Il serait donc temps de défendre énergiquement le droit de l'enfant à jouer.⁸ A qui devrait incomber la responsabilité de cette croisade en faveur du jeu de l'enfant ? Est-ce le rôle de l'école, de la famille ?

Les éducateurs seraient en tout cas bien avisés de veiller à un équilibre entre les différentes formes de jeux, les différents supports d'activités. Même en cas de goût prononcé pour des jeux informatisés, chaque jeune devrait pouvoir se confronter à des jeux physiques, à des jeux de réflexion et à des jeux d'aventures.

J. R. et C. W

6 • « The value of play », *World Health*, janvier-février 1984, p. 11.

7 • *Play. Essential for all children*, www.udel.edu/bateman/acei/playpaper.htm, 2002.

8 • « Les Etats parties reconnaissent à l'enfant le droit au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives propres à son âge, et de participer librement à la vie culturelle et artistique » (art 31, al. 1 de la Convention internationale des droits de l'enfant, 1989).